



Taller: SCRUM en contextos educativos. Metodologías ágiles y herramientas digitales

1. Modalidad:	Presencial
2. Horas:	2 horas
3. Instructor:	Alejandra Durán Márquez Egresada de la Maestría en Ambientes, Sistemas y Gestión Educativa Multimodal. Con trayectoria en la intersección entre la tecnología y la educación. Actualmente es Jefa del Departamento de Transformación Digital en la Universidad Nacional Rosario Castellanos (UNRC), donde implementa estrategias innovadoras para la transformación digital de los procesos académicos y administrativos de la institución. En lo cotidiano, aplica metodologías ágiles, particularmente SCRUM, tanto para el desarrollo de soluciones tecno-digitales como para el diseño de programas de fortalecimiento docente.
4. Dirigido a:	Docentes, coordinadores académicos y personal de gestión educativa interesados en implementar metodologías activas para mejorar sus procesos de enseñanza y aprendizaje.
5. Intenciones educativas:	La educación contemporánea se encuentra en un punto de inflexión, la acelerada digitalización de todos los ámbitos de la vida, sumada a la irrupción de la Inteligencia Artificial generativa, está redefiniendo no solo qué deben aprender los estudiantes, sino también cómo, cuándo y con quién aprenden. Este nuevo escenario plantea desafíos profundos para los docentes, quienes ya no son los únicos depositarios del conocimiento, sino que deben convertirse en diseñadores de experiencias de aprendizaje significativas, facilitadores del pensamiento crítico y guías en el uso ético y efectivo de la tecnología.

	Frente a esta realidad, las metodologías tradicionales de enseñanza, a menudo rígidas y unidireccionales, resultan insuficientes para preparar a los estudiantes para un mundo volátil, incierto, complejo y ambiguo. Se requiere un cambio de paradigma que promueva la autonomía, la colaboración, la adaptabilidad y la resolución creativa de problemas. Es en este punto donde el marco de trabajo SCRUM, proveniente del desarrollo de software, se convierte en una herramienta extraordinariamente potente y pertinente. Al implementar SCRUM en el aula, promueve el tránsito de un modelo de aprendizaje pasivo a uno donde los estudiantes asumen el rol de protagonistas de su propio proceso. Aprenden a planificar (Sprint Planning), a ejecutar con enfoque (Daily Scrum), a mostrar y recibir retroalimentación (Sprint Review) y, crucialmente, a reflexionar sobre su propio desempeño para mejorar continuamente (Sprint Retrospective). Este ciclo iterativo no solo desarrolla habilidades técnicas, sino que también cultiva competencias socioemocionales esenciales para la ciudadanía digital: la comunicación asertiva, la empatía, la negociación y la responsabilidad compartida. El taller en mención se aborda de manera integral los desafíos de la educación en la era digital: propone un cambio metodológico (de la clase magistral al aprendizaje ágil y colaborativo), desarrolla competencias digitales avanzadas (el manejo de entornos de trabajo iterativos) y fomenta una ciudadanía digital responsable (al poner en el centro la transparencia, la reflexión y la mejora continua).
6. Objetivo general:	Diseñar e implementar un proyecto de aula estructurado bajo la metodología SCRUM, comprendiendo sus principios, roles, artefactos y eventos, y desarrollando las competencias necesarias para gestionar dinámicas de aprendizaje colaborativo, autogestionado e iterativo en sus contextos educativos, promoviendo así una cultura de trabajo en equipo, responsabilidad compartida y mejora continua entre sus estudiantes.
7. Contenidos:	-Fundamentos y principios de SCRUM en educación Comprender los principios ágiles y el marco de trabajo SCRUM como herramienta en el aula. -Roles y responsabilidades en el aula SCRUM



Universidad
Nacional
de Quilmes



Congreso
Internacional sobre
Multimodalidad y
Nuevos Horizontes

	Identificar y asignar los roles SCRUM adaptados al contexto educativo, comprendiendo las responsabilidades de cada uno. -Artefactos y herramientas de gestión visual Conocer y elaborar los artefactos SCRUM para la planificación y seguimiento de proyectos de aula. -Eventos y dinámicas del ciclo SCRUM Aplicar los eventos SCRUM como espacios de planificación, seguimiento, revisión y mejora continua en el aula.
8. Información adicional para los participantes:	Los participantes recibirán un kit digital con plantillas y guías para implementar SCRUM en sus aulas. Se recomienda asistir con una idea de proyecto o situación de aprendizaje que deseen desarrollar. Llevar computadora.