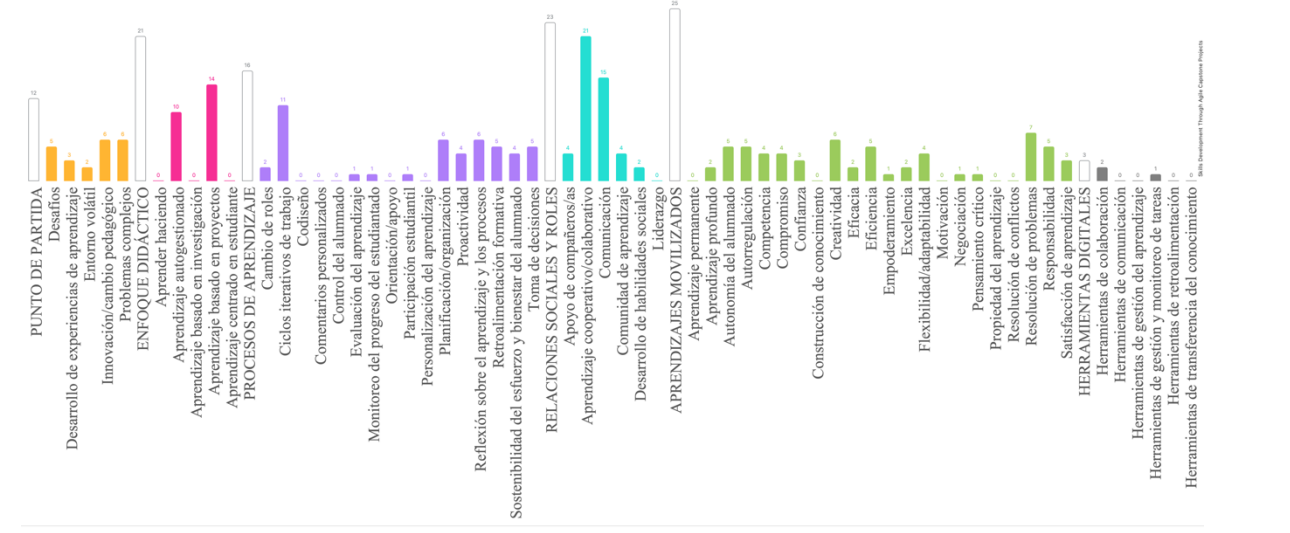


*Anexo 5. Cuadro de columna: frecuencia de códigos y categorías por artículo
(informe extraído de ATLAS.ti)*

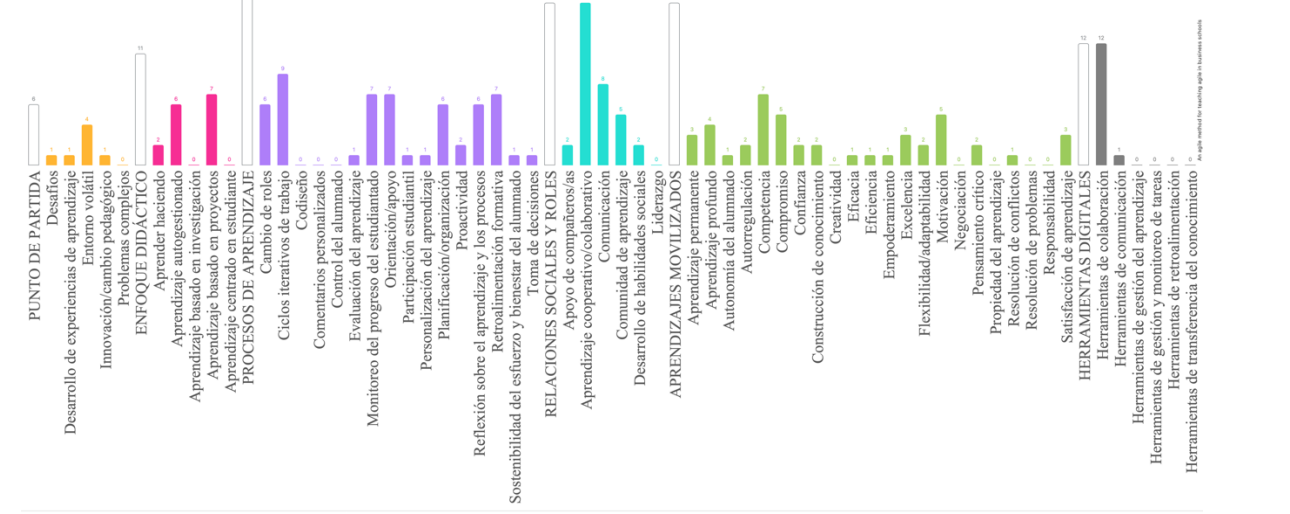
Nº de artículo	Autoría	Título
1	Andújar-Montoya et al. (2017)	Adaptation of the Lean culture to collaborative work
<p>PUNTO DE PARTIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> Desafíos Desarrollo de experiencias de aprendizaje Entorno volátil Innovación/cambio pedagógico Problemas complejos Aprender haciendo Aprendizaje autogestionado Aprendizaje basado en investigación Aprendizaje centrado en proyectos Aprendizaje centrado en estudiante <p>ENFOQUE DIDACTICO</p> <ul style="list-style-type: none"> PROCESOS DE APRENDIZAJE Cambio de roles Ciclos iterativos de trabajo Codiseño Comentarios personalizados Control del aprendizaje Evaluación del aprendizaje Monitoreo del progreso del estudiante Orientación/apoyo Participación estudiantil Planificación/organización Proactividad Reflexión sobre el aprendizaje y los procesos Retroalimentación formativa Sostenibilidad del esfuerzo y bienestar del alumno <p>RELACIONES SOCIALES Y ROLES</p> <ul style="list-style-type: none"> Toma de decisiones Apoyo de compañeros/as Aprendizaje cooperativo/colaborativo Comunicación Comunidad de aprendizaje Desarrollo de habilidades sociales Liderazgo <p>APRENDIZAJES MOVILIZADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Aprendizaje permanente Aprendizaje profundo Autonomía del alumno Autoregulación Competencia Compromiso Confianza Construcción de conocimiento Creatividad Eficacia Eficiencia Empoderamiento Excelencia Flexibilidad/adaptabilidad Motivación Negociación Pensamiento crítico Propiedad del aprendizaje Resolución de conflictos Resolución de problemas Responsabilidad Satisfacción de aprendizaje <p>HERRAMIENTAS DIGITALES</p> <ul style="list-style-type: none"> Herramientas de colaboración Herramientas de comunicación Herramientas de gestión del aprendizaje Herramientas de gestión y monitoreo de tareas Herramientas de retroalimentación Herramientas de transferencia del conocimiento 		
2	Borges et al. (2013)	Self Regulation of Computer Learning With Support From Scrum Methodology
<p>PUNTO DE PARTIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> Desafíos Desarrollo de experiencias de aprendizaje Entorno volátil Innovación/cambio pedagógico Problemas complejos Aprender haciendo Aprendizaje autogestionado Aprendizaje basado en investigación Aprendizaje centrado en proyectos Aprendizaje centrado en estudiante <p>ENFOQUE DIDACTICO</p> <ul style="list-style-type: none"> PROCESOS DE APRENDIZAJE Cambio de roles Ciclos iterativos de trabajo Codiseño Comentarios personalizados Control del aprendizaje Evaluación del aprendizaje Monitoreo del progreso del estudiante Orientación/apoyo Participación estudiantil Planificación/organización Proactividad Reflexión sobre el aprendizaje y los procesos Retroalimentación formativa Sostenibilidad del esfuerzo y bienestar del alumno <p>RELACIONES SOCIALES Y ROLES</p> <ul style="list-style-type: none"> Toma de decisiones Apoyo de compañeros/as Aprendizaje cooperativo/colaborativo Comunicación Comunidad de aprendizaje Desarrollo de habilidades sociales Liderazgo <p>APRENDIZAJES MOVILIZADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Aprendizaje permanente Aprendizaje profundo Autonomía del alumno Autoregulación Competencia Compromiso Confianza Construcción de conocimiento Creatividad Eficacia Eficiencia Empoderamiento Excelencia Flexibilidad/adaptabilidad Motivación Negociación Pensamiento crítico Propiedad del aprendizaje Resolución de conflictos Resolución de problemas Responsabilidad Satisfacción de aprendizaje <p>HERRAMIENTAS DIGITALES</p> <ul style="list-style-type: none"> Herramientas de colaboración Herramientas de comunicación Herramientas de gestión del aprendizaje Herramientas de gestión y monitoreo de tareas Herramientas de retroalimentación Herramientas de transferencia del conocimiento 		

Nº de artículo	Autoría	Título
----------------	---------	--------

3	Boti et al. (2021)	Skills Development Through Agile Capstone Projects
---	--------------------	--

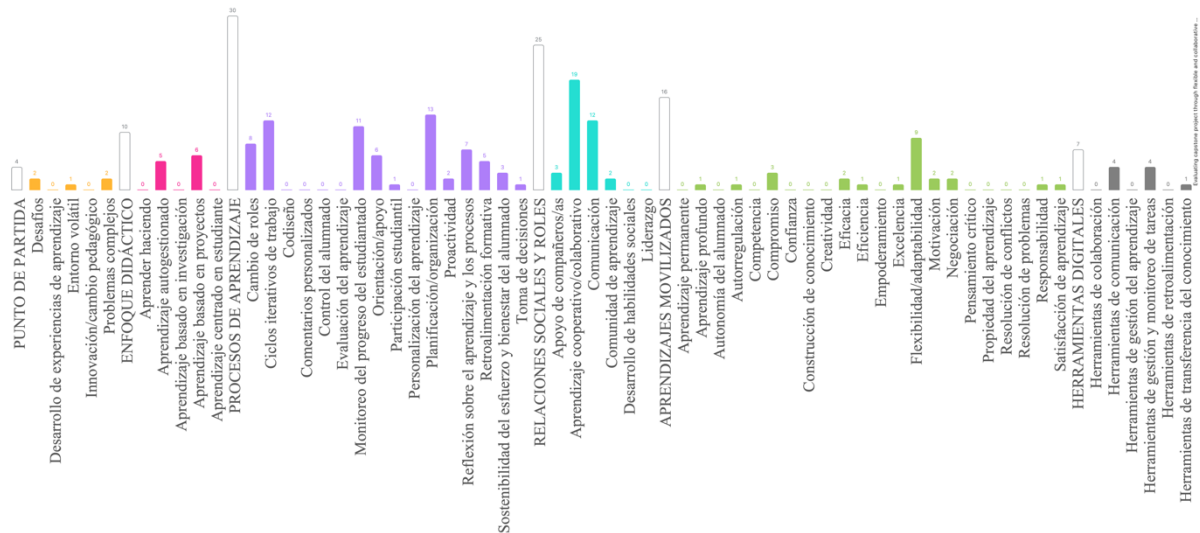


4	Cubric (2013)	An agile method for teaching agile in business schools
---	---------------	--

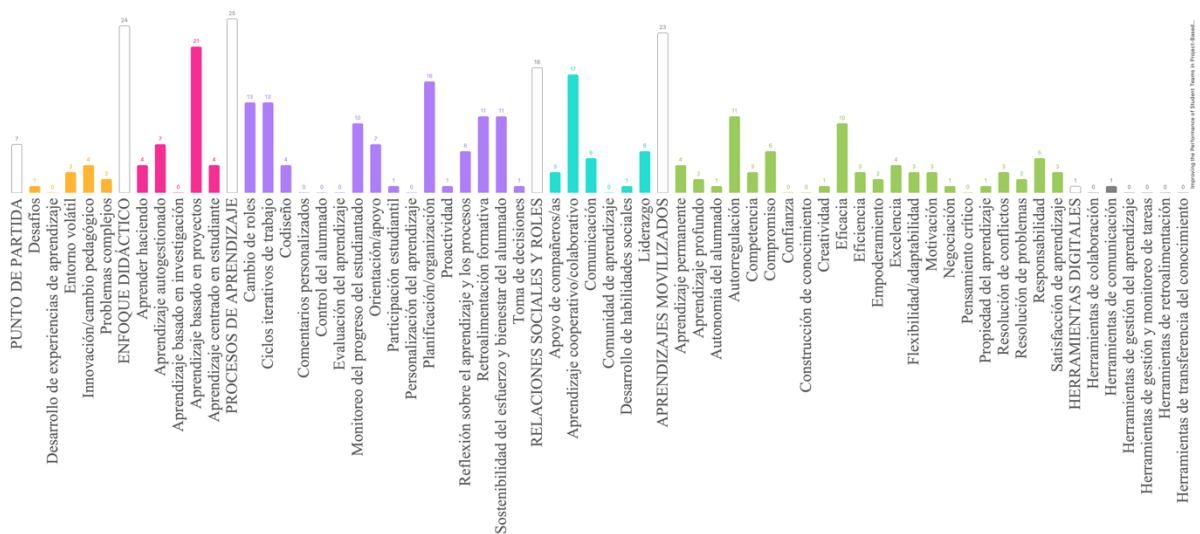


Nº de artículo	Autoría	Título
----------------	---------	--------

5 De Souza et al. (2015) Evaluating capstone project through flexible and collaborative use of Scrum framework



6 Fernandes et al. (2021) Improving the performance of student teams in project-based learning with scrum

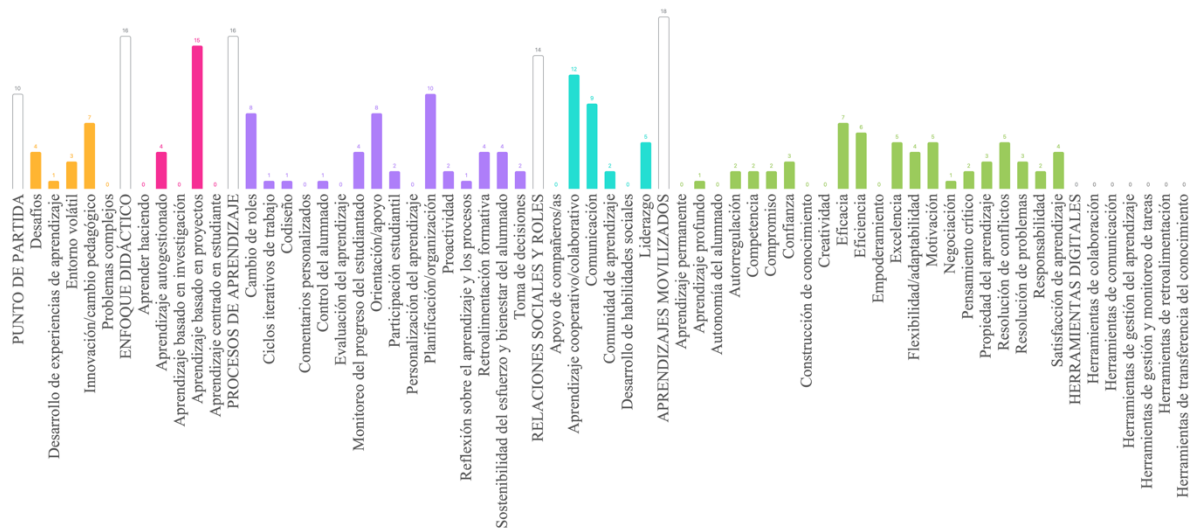


Nº de artículo	Autoría	Título
----------------	---------	--------

7

Goldenstein et al. (2019)

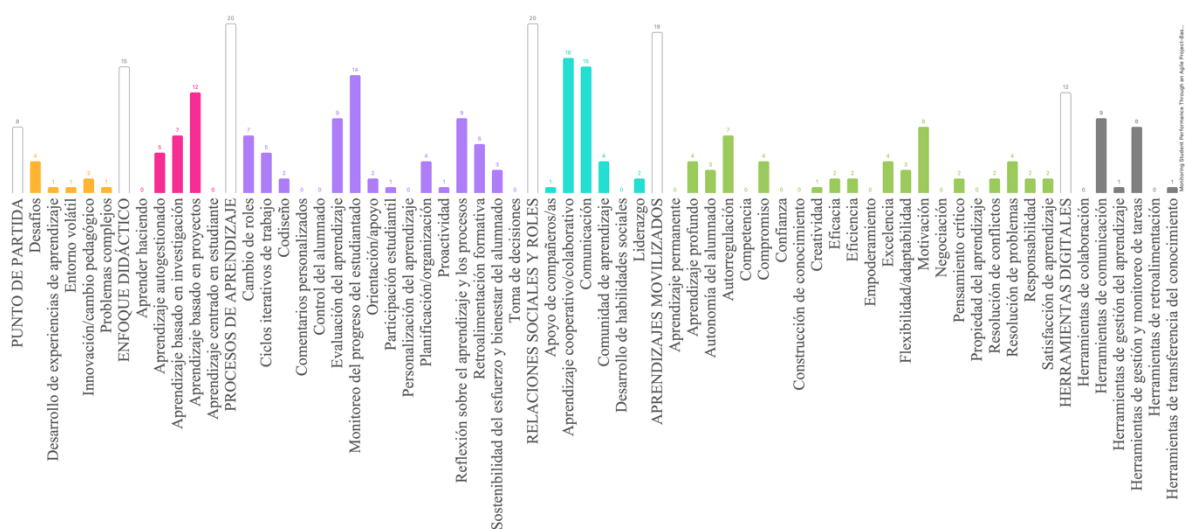
Getting things done in academia: The challenges with institutional bureaucracy and the need for project management



8

Guadelupe et al. (2021)

Monitoring student performance through an agile project-based assessment strategy for distance higher education



Nº de artículo	Autoría	Título
9	Haselberger y Spielhofer (2020)	Privacy Guide Epic Development. Time-Constrained Distributed Team Work in an Undergraduate Higher Education Course on Informatics and Society

PUNTO DE PARTIDA

- Desarrollo de experiencias de aprendizaje
- Desafíos
- Entorno volátil
- Innovación/cambio pedagógico
- Problemas complejos

ENFOQUE DIDACTICO

- Aprender haciendo
- Aprendizaje autogestionado
- Aprendizaje basado en investigación
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje centrado en estudiante

PROCESOS DE APRENDIZAJE

- Cambio de roles
- Ciclos iterativos de trabajo
- Codiseño
- Comentarios personalizados
- Control del alumnado
- Evaluación del aprendizaje
- Monitoreo del progreso del estudiantado
- Orientación/apoyo
- Participación estudiantil
- Personalización del aprendizaje
- Planificación/organización
- Proactividad
- Reflexión sobre el aprendizaje y los procesos
- Retroalimentación formativa
- Sostenibilidad del esfuerzo y bienestar del alumnado
- Toma de decisiones

RELACIONES SOCIALES Y ROLES

- Apoyo de compañeros/as
- Aprendizaje cooperativo/colaborativo
- Comunicación
- Comunidad de aprendizaje
- Desarrollo de habilidades sociales
- Liderazgo

APRENDIZAJES MOVILIZADOS

- Aprendizaje permanente
- Aprendizaje profundo
- Autonomía del alumnado
- Autorregulación
- Competencia
- Compromiso
- Confianza
- Construcción de conocimiento
- Creatividad
- Eficacia
- Eficiencia
- Empoderamiento
- Excelencia
- Flexibilidad/adaptabilidad
- Motivación
- Negociación
- Pensamiento crítico
- Propiedad del aprendizaje
- Resolución de conflictos
- Resolución de problemas
- Responsabilidad
- Satisfacción de aprendizaje

HERRAMIENTAS DIGITALES

- Herramientas de colaboración
- Herramientas de comunicación
- Herramientas de gestión del aprendizaje
- Herramientas de gestión y monitoreo de tareas
- Herramientas de retroalimentación
- Herramientas de transferencia del conocimiento

10	Holvikivi y Hjort (2017)	Agile development in software engineering instruction
----	--------------------------	---

PUNTO DE PARTIDA

- Desarrollo de experiencias de aprendizaje
- Desafíos
- Entorno volátil
- Innovación/cambio pedagógico
- Problemas complejos

ENFOQUE DIDACTICO

- Aprender haciendo
- Aprendizaje autogestionado
- Aprendizaje basado en investigación
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje centrado en estudiante

PROCESOS DE APRENDIZAJE

- Cambio de roles
- Ciclos iterativos de trabajo
- Codiseño
- Comentarios personalizados
- Control del alumnado
- Evaluación del aprendizaje
- Monitoreo del progreso del estudiantado
- Orientación/apoyo
- Participación estudiantil
- Personalización del aprendizaje
- Planificación/organización
- Proactividad
- Reflexión sobre el aprendizaje y los procesos
- Retroalimentación formativa
- Sostenibilidad del esfuerzo y bienestar del alumnado
- Toma de decisiones

RELACIONES SOCIALES Y ROLES

- Apoyo de compañeros/as
- Aprendizaje cooperativo/colaborativo
- Comunicación
- Comunidad de aprendizaje
- Desarrollo de habilidades sociales
- Liderazgo

APRENDIZAJES MOVILIZADOS

- Aprendizaje permanente
- Aprendizaje profundo
- Autonomía del alumnado
- Autorregulación
- Competencia
- Compromiso
- Confianza
- Construcción de conocimiento
- Creatividad
- Eficacia
- Eficiencia
- Empoderamiento
- Excelencia
- Flexibilidad/adaptabilidad
- Motivación
- Negociación
- Pensamiento crítico
- Propiedad del aprendizaje
- Resolución de conflictos
- Resolución de problemas
- Responsabilidad
- Satisfacción de aprendizaje

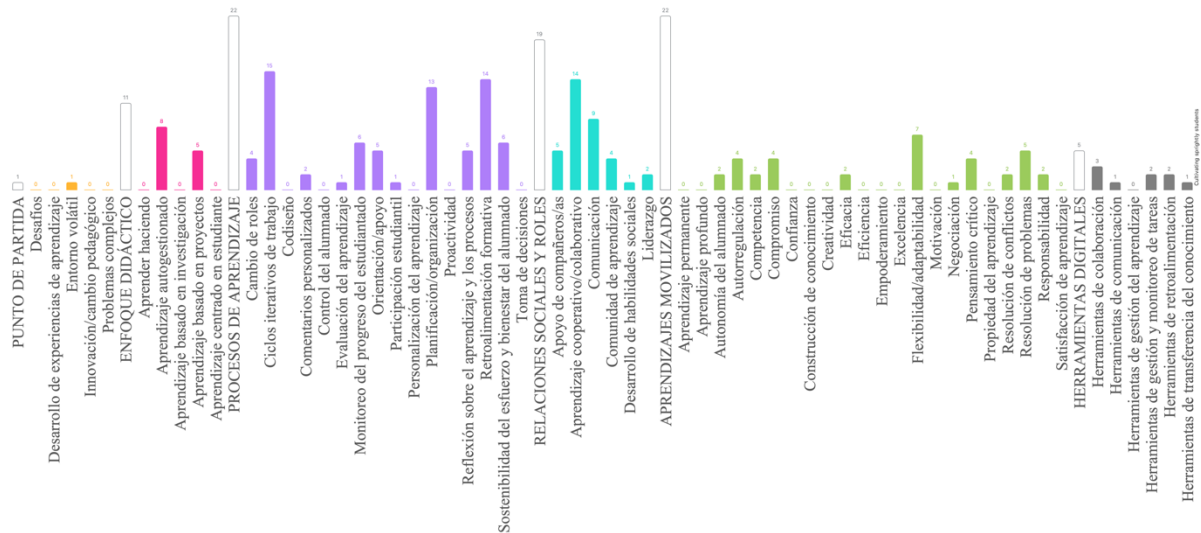
HERRAMIENTAS DIGITALES

- Herramientas de colaboración
- Herramientas de comunicación
- Herramientas de gestión del aprendizaje
- Herramientas de gestión y monitoreo de tareas
- Herramientas de retroalimentación
- Herramientas de transferencia del conocimiento

Nº de artículo	Autoría	Título
----------------	---------	--------

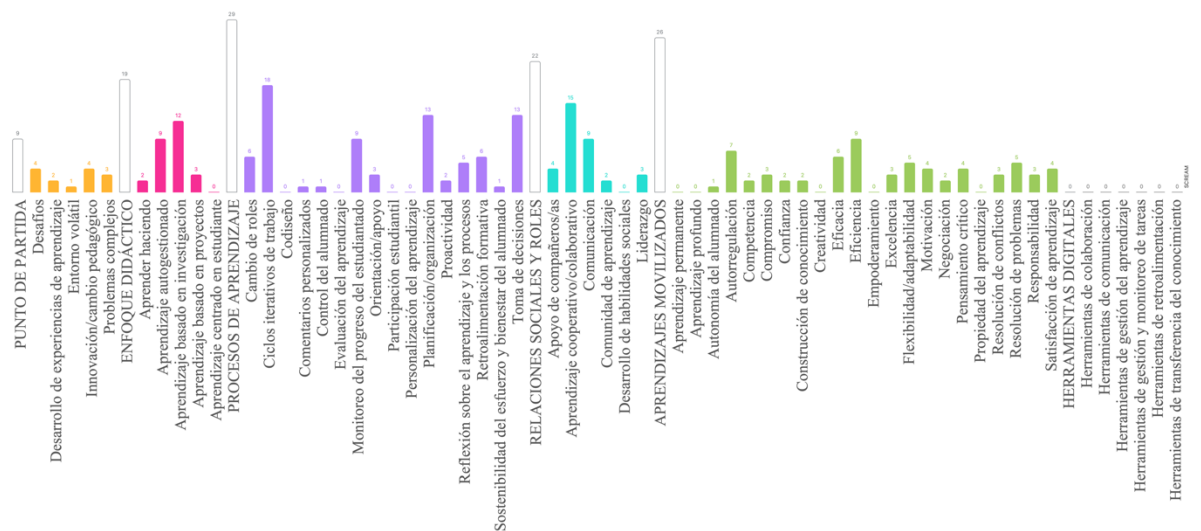
11 Hoskey y Hoskey (2016)

Cultivating sprightly students: Using agile development in an information systems capstone course



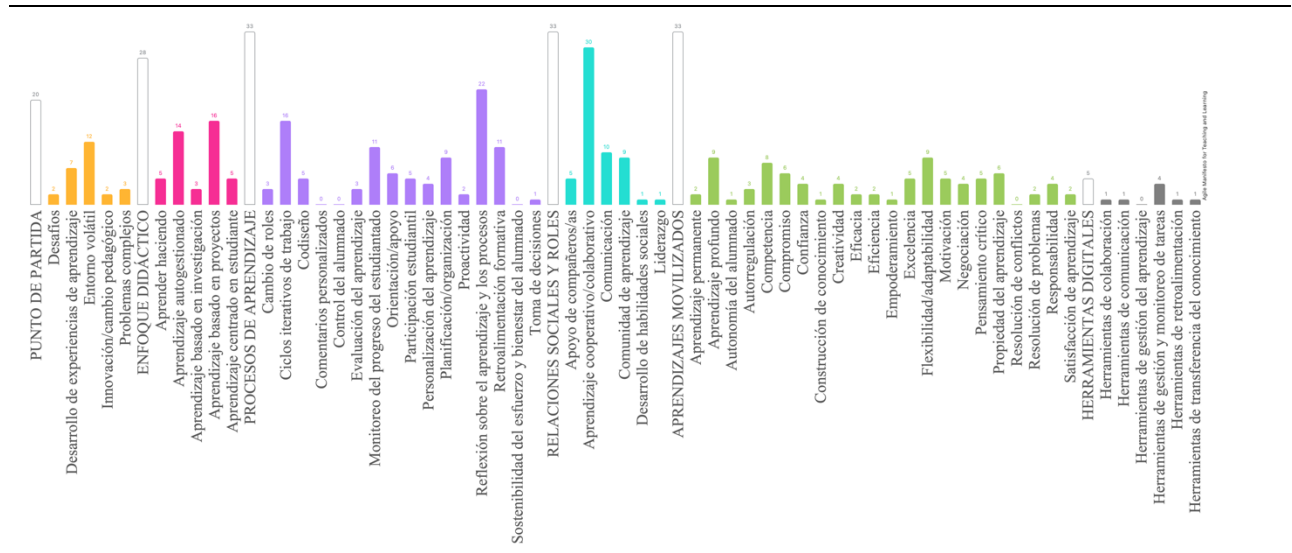
12 Hout y Gootjes (2016)

SCREAM! An integrated approach for multidisciplinary design teams in higher education

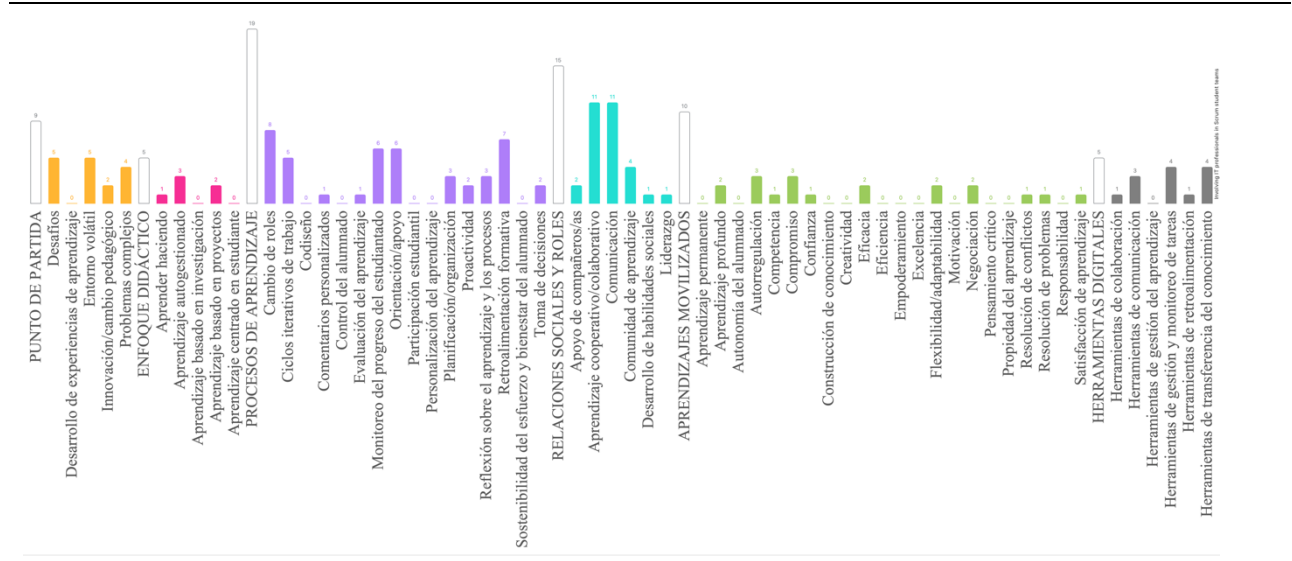


Nº de artículo	Autoría	Título
----------------	---------	--------

13 Krehbiel et al. (2017) Agile Manifesto for Teaching and Learning



14 Linos et al. (2020) Involving IT professionals in Scrum student teams: An empirical study on the impact of students' learning



Nº de
artículo

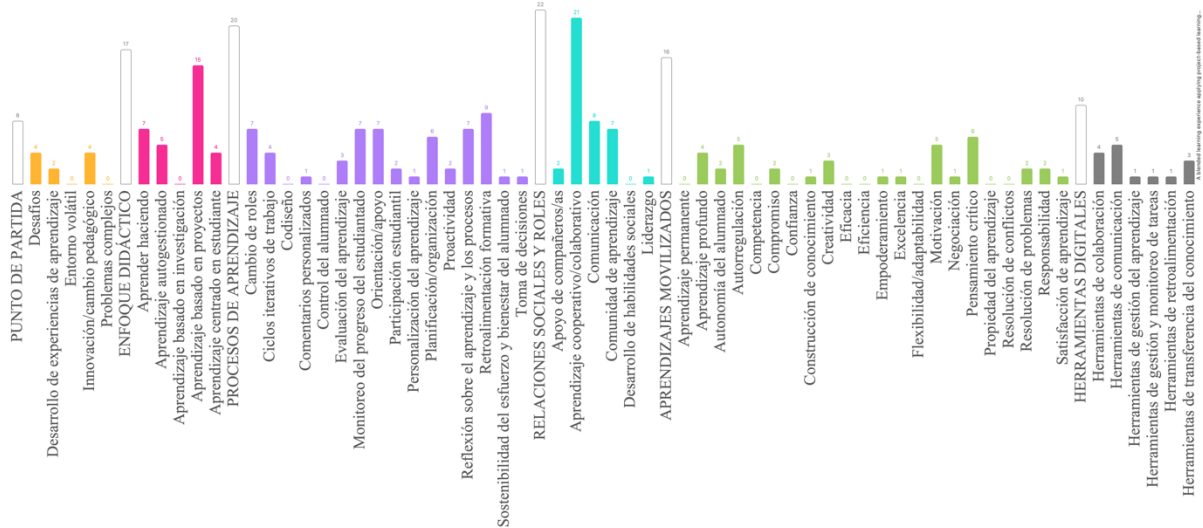
Autoría

Título

15

Medeiros et al. (2017)

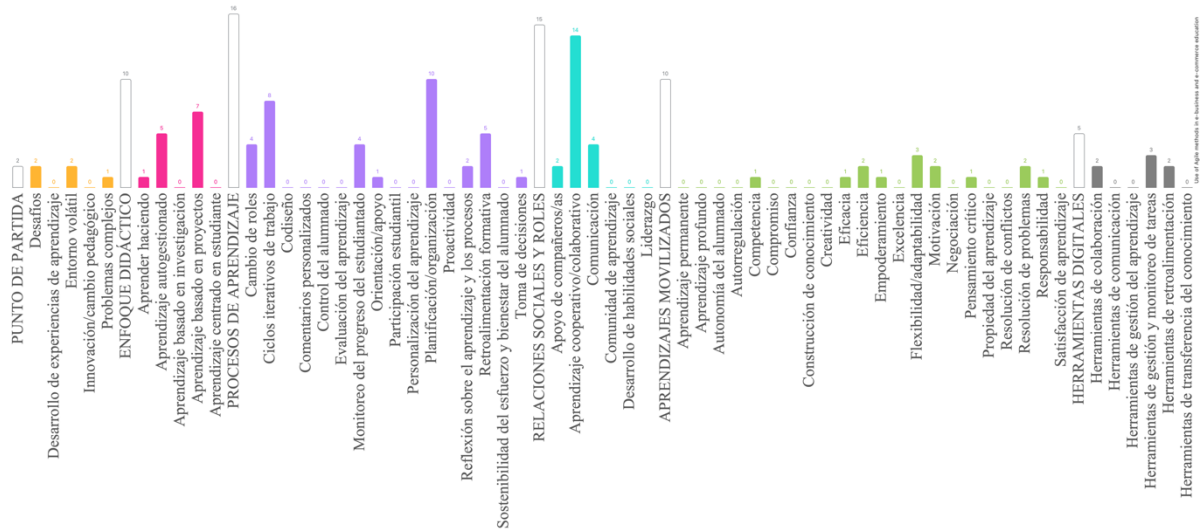
A Blended Learning Experience Applying Project-Based Learning in an Interdisciplinary Classroom



16

Medrek (2018)

Use of Agile Methods in E-Business and E-Commerce Education



Nº de
artículo

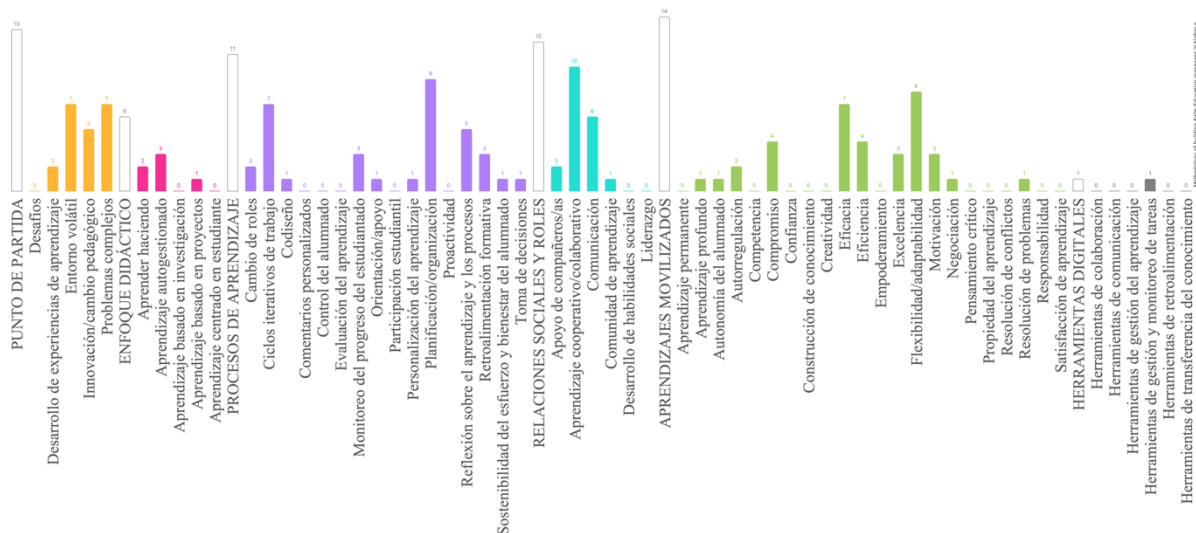
Autoría

Título

17

Mironova et al. (2021)

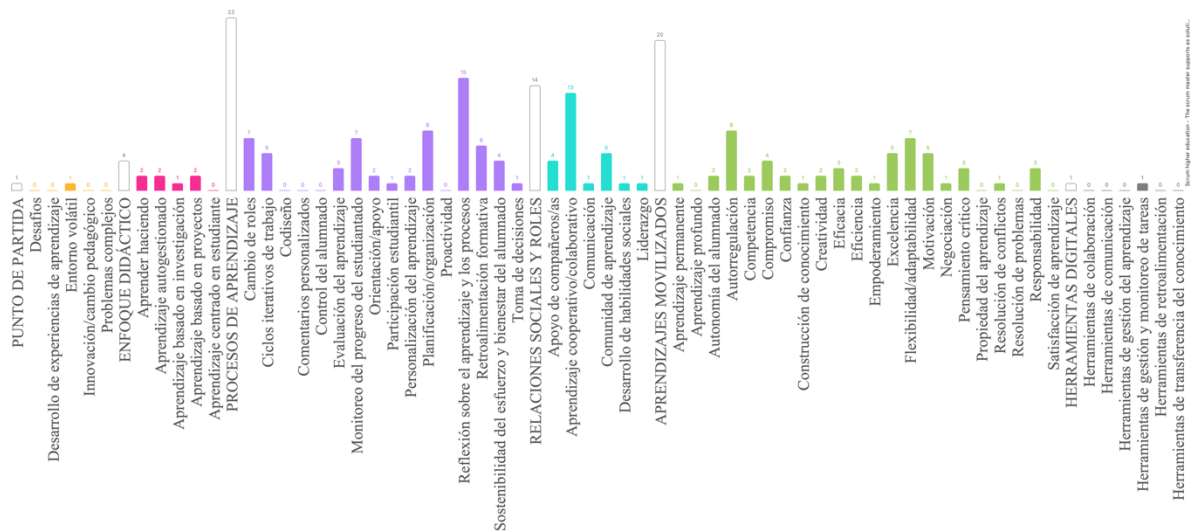
Methodology of building agile-education processes in
higher education institutions



18

Müller-Amthor et al.
(2020)

Scrum higher education - The scrum master supports as
solution-focused coach

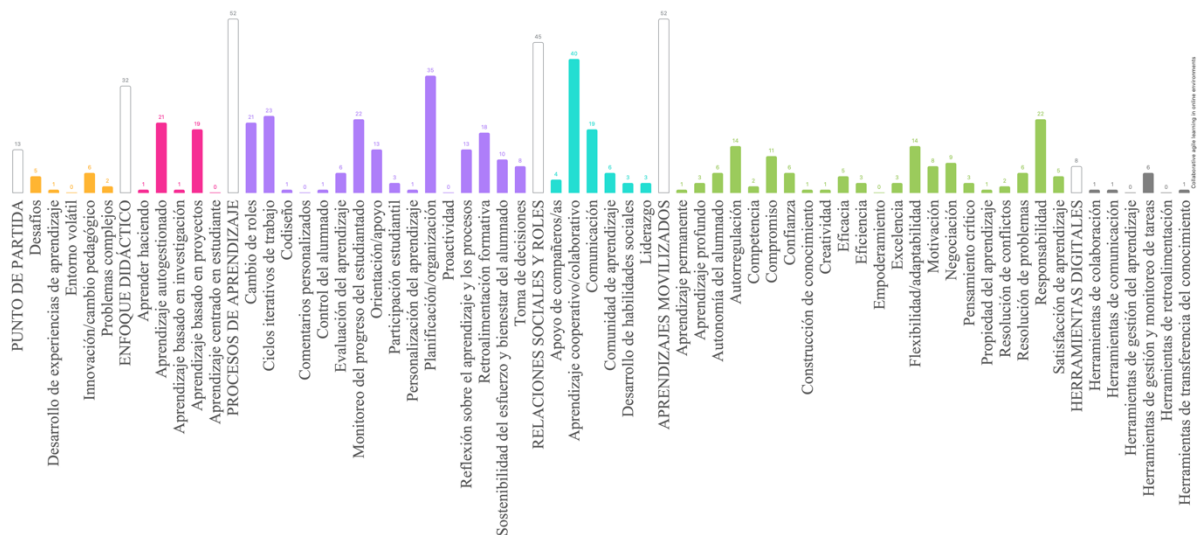


Nº de artículo	Autoría	Título
19	Müller-Amthor y Hagel (2021)	Scrum LPC. A Value-Based Framework for Learning Process CoachingAn agile method for teaching agile in business schools
20	Neumann y Baumann (2021)	Agile Methods in Higher Education: Adapting and Using eduScrum with Real World Projects

21

Noguera et al. (2018)

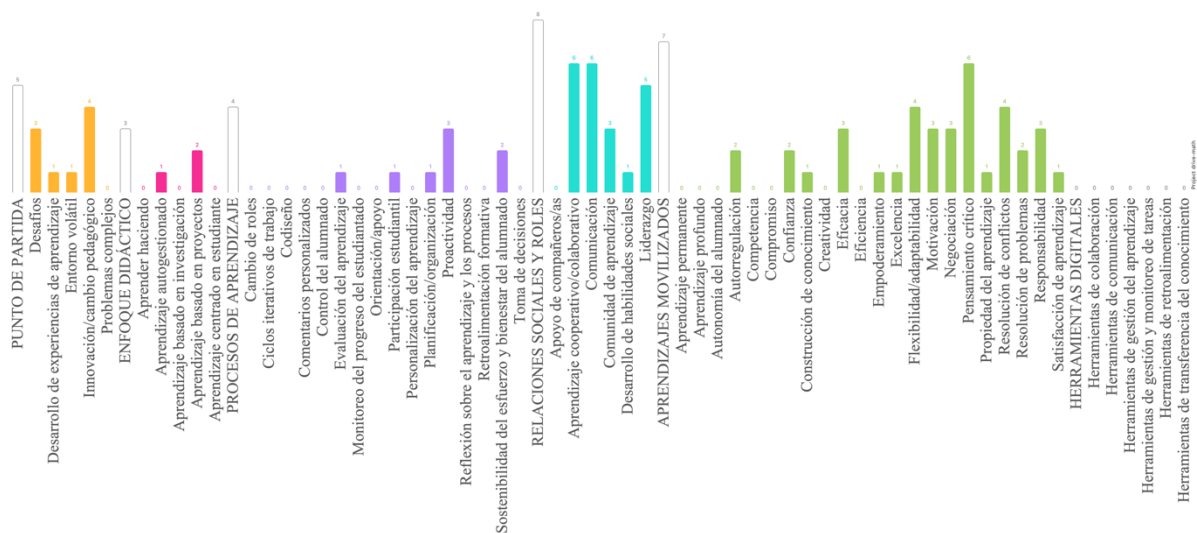
Collaborative agile learning in online environments:
Strategies for improving team regulation and project
management



22

Pinto et al. (2019)

Project drive-math. Analyzing students' perceptions of
the improvement of their social skills in active-learning
courses



Nº de
artículo

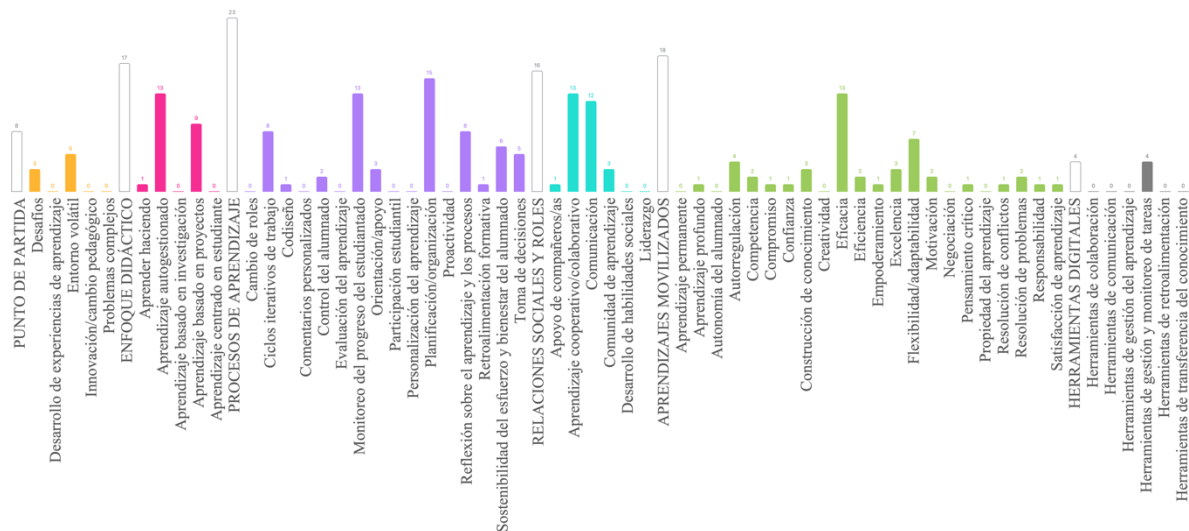
Autoría

Título

23

Saltz y Heckman (2020)

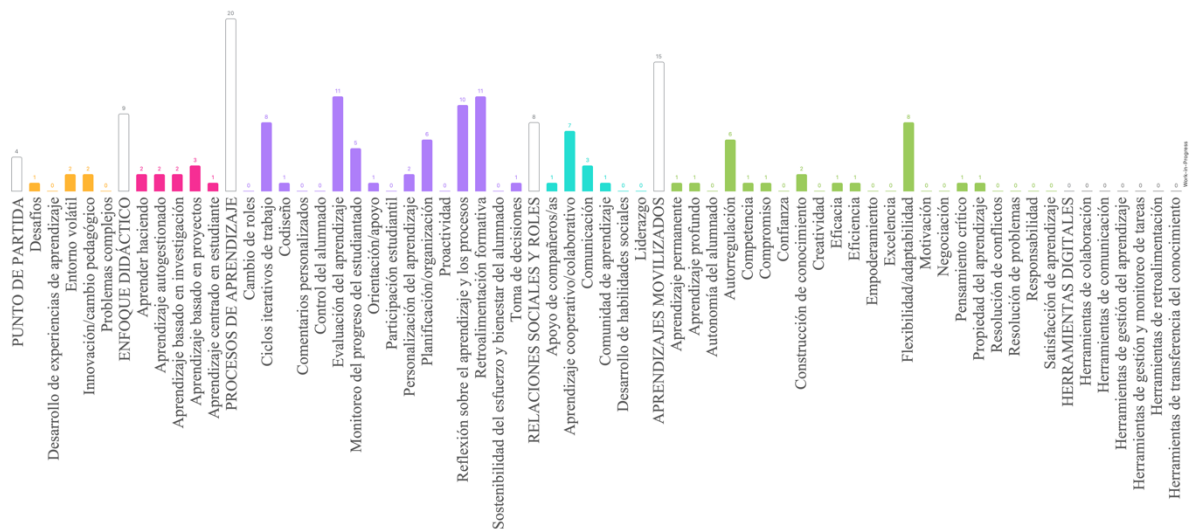
Exploring Which Agile Principles Students Internalize
When Using a Kanban Process Methodology



24

Skrede et al. (2021)

Work-in-progress: An agile approach to formative
assessment in higher education



25

Soulis y Nicolettou (2019)

Learning Design for digital environments: Agile, team based and student driven

