Módulo 2. Programación multigrado 1/2

- Unidad 4. Didáctica multigrado
- Unidad 5. Programación multigrado
- Unidad 6. Programación en red
- Unidad 7. Itinerarios de aprendizaje
- Unidad 8. Genially como herramienta para plasmar programaciones multigrado
- Tarea final Módulo 2

Copyright 2026

Unidad 4. Didáctica multigrado

En los siguientes módulos vamos a profundizar sobre la didáctica multigrado. Es decir, sobre algunas cuestiones a tener en cuenta para dar clase en estos entornos. Probablemente, no aportaremos nada nuevo a lo que ya haces. Simplemente, pensamos que la información presentada puede ayudarte a organizar algunas actuaciones. En otros casos, le pondremos nombre a algo que ya haces.

Si tienes cualquier duda, o quieres revisar las referencias de alguna de las recomendaciones presentadas, te encomendamos a la recopilación bibliográfica anexada en el apartado **Bibliografía**.

En cada módulo, veremos cómo la tecnología nos puede ayudar en ciertas labores.

Motivos para una didáctica multigrado

Los manuales de didáctica general establecen una serie de recomendaciones respecto a cómo se han de relacionar alumnado, profesorado, objetivos, materia, técnicas de enseñanza y el medio. Desde hace unos años, se incorporaron las competencias a estos elementos didácticos.

Sin embargo, la mayoría de estos manuales se orientan hacia una enseñanza graduada. Por ello, algunos expertos en escuela rural proponen el desarrollo de un cuerpo didáctico específico para trabajar en aulas rurales multigrado. Entre otros nombres, se maneja el término **"didáctica multigrado"**.

Te presentamos una primera aproximación a los motivos que, desde nuestro punto de vista y el de muchos expertos, justifican la construcción y puesta en práctica de dicha didáctica multigrado.

Copyright 2026

https://www.youtube.com/embed/904hcm5eul0?feature=youtu

En resumen, esta didáctica pretende compensar:

- Currículo urbano y graduado.
- Didáctica psicologízada, que tiene un peso excesivo en la organización del sistema educativo.
- Predominio de una didáctica pensada para aulas graduadas.

Construir esta didáctica es algo complejo, ya que, como se expuso anteriormente, las investigaciones que analizan las prácticas cotidianas en estas aulas son muy escasas. Además, algunas de las que existen se encuentran muy contextualizadas según el tipo de ARM de la zona o país. No obstante, dentro de la literatura existente, se pueden descubrir ciertas recomendaciones. Hemos agrupado estas propuestas en torno a lo que denominamos como **pilares de la didáctica multigrado.**

A modo de introducción, en la siguiente infografía te presentamos una **relación entre las principales características de las ARM y dichos pilares fundamentales**. Las ideas y términos que encuentres serán desarrollados en las próximas secciones, pero puede ser interesante que las apuntes ahora.

Somos conscientes de que el marco que te mostramos, así como los contenidos recogidos en los próximos módulos no son definitivos, ni leyes inquebrantables. Es solo una propuesta dentro de un cuerpo de conocimiento aún en construcción.

> No olvides pinchar en los símbolos que parpadean.

Copyright 2026

https://view.genial.ly/652123899526ee00128722f1

En este módulo vamos a centrarnos en los dos primeros componentes de la programación multigrado: la programación en red y los itinerarios de aprendizaje. El tercer componente, la evaluación diferenciada, será tratado en el Módulo 3. En el 4º y parte del 5º, analizaremos cómo afrontar la estrategia multigrado. Cerrando el último módulo, analizaremos la educación conectada al territorio local.

Copyright 2026

Copyright 2026

Unidad 5. Programación multigrado

Salvo contadas excepciones, cualquier proceso educativo formal viene precedido de una fase de diseño. De una programación. Una de las alternativas para programar en ARM es la programación multigrado.

Justificación de la programación multigrado

En la actualidad, tanto la teoría como la práctica pedagógica se encuentran notablemente influenciadas por el **constructivismo**. Desde este paradigma se sitúa al estudiante en el centro del proceso educativo, debiendo favorecer una **construcción personal y colectiva del conocimiento**, en lugar de una asimilación acrítica.

Ahora bien, ¿cómo podemos diseñar programaciones didácticas que favorezcan, al mismo tiempo, una construcción personal y una construcción colectiva del conocimiento en ARM?

Te damos una pista en el siguiente vídeo y lo iremos describiendo en las próximas secciones:

https://www.youtube.com/embed/6PL6pq5rd7Y

Las programaciones multigrado tiene tres grandes componentes: **programación en red, itinerarios de aprendizaje, evaluación diferenciada**. En los próximos subapartados, vamos a ir desgranando cada uno de ellos, empleando ejemplos que, casi con total seguridad, vas a reconocer fácilmente.

Copyright 2026

Copyright 2026

Unidad 6. Programación en red

Programación en red, ¿en qué consiste?

Quizá recuerdes los consejos que te dieron en la facultad de magisterio respecto a cuáles eran los elementos curriculares por los que deberías comenzar a diseñar la programación didáctica. Si has terminado la carrera hace poco, es probable que te recomendasen comenzar por los criterios de evaluación o los estándares de aprendizaje evaluables (ya eliminados). Si hace tiempo que finalizaste tus estudios de magisterio, quizá te pidieron comenzar por los objetivos.

Aquí radica una de las primeras diferencias que puede introducir la didáctica multigrado. Ya hemos visto que la intención de la programación multigrado es poder relacionar los procesos de aprendizaje individuales con los desarrollados en el conjunto del aula. Es por ello que, abundan las obras que recomiendan, para las ARM, **iniciar el proceso de programación por los contenidos** , como forma de establecer nexos entre los procesos de enseñanza-aprendizaje de los diferentes cursos.

De este modo, podemos diseñar unidades de programación en forma de **redes de contenidos, de naturaleza interdisciplinar y multigraduada**. Todo partiría de una **temática central** común a todo el alumnado de la clase, que se desglosa en un **entramado de contenidos más específicos y con diferentes niveles de profundidad**.

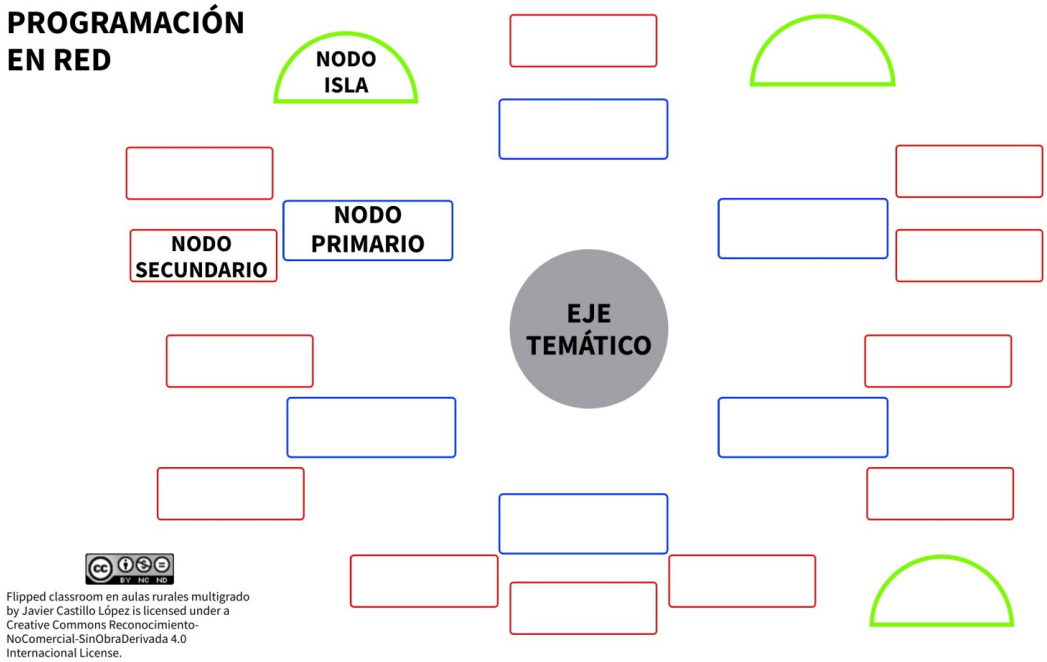
Ahora bien, es necesario aclarar que esto **no implica que los saberes sean considerados los elementos curriculares más importantes**. Al contrario, son un medio que permite construir un entramado en el que se han de integrar el resto de elementos curriculares de los diferentes cursos presentes en la clase.

Copyright 2026

> Según se van determinando los contenidos, se analizan y definen cuáles son los objetivos, competencias y criterios de evaluación que se relacionan (o que podrían hacerlo) con ese contenido. Esta es la parte clave, ya que definimos lo que pretendemos que el alumnado consiga.

Estructura y nodos

Creemos que es más sencillo comprender la estructura de la red de contenidos si tienes un referente visual.



Como ves, la estructura de la programación en red consta de un elemento central, nodos primarios, nodos secundarios y nodos islas. Esta configuración es recomendada por autores como González del Yerro (2020) o Limber Santos, a través de varias de sus obras. A continuación, te explicamos en qué consiste cada uno de ellos y posteriormente, te mostraremos algunos ejemplos en un vídeo.

- **Eje temático central**

Es la temática de la que surge todo lo demás. Son **conocimientos generales.** Algo similar a los centros de interés de Decroly. Algunos pueden nacer de las necesidades del ser humano como especie y otros, del mundo en el que habita. Aquí van algunas ideas: animales, medios de locomoción, la localidad, alimentación, higiene, supermercado, medios de comunicación, cuentos

populares, deportes, arte...

- **Nodos primarios**

Son los contenidos que van a concretar el eje central. Podemos plantearlos nosotros, o lanzar preguntas al alumnado para determinar qué podemos aprender sobre esa temática en cuestión.

> Por ejemplo, en una programación en red centrada en los animales, les podemos preguntar: ¿Cómo son? ¿Qué comen? ¿Dónde viven? ¿Cómo nacen? ¿Cómo se mueven? Sus respuestas nos darán pistas para comenzar a perfilar los nodos primarios.

Independientemente de la opción que elijamos, tenemos que **relacionar estos contenidos con los saberes básicos y las competencias específicas** de las áreas de las que surgen. **Es la parte importante.**

Aunque pueden existir excepciones, te recomendamos que sean **tratados por el conjunto de la clase**. Lo que variará será la profundidad y especificidad y eso se concreta mediante los nodos secundarios.

- **Nodos secundarios**

Los diferentes saberes que componen la red de contenidos se dividen en aspectos más complejos que **nos permiten profundizar** sobre ellos. Ausubel afirmaba que cualquier temática puede ser enseñada a alumnado de diferentes edades y capacidades, pero adaptando la forma de hacerlo para que cada uno pudiese acceder al saber.

Es decir, ¿puedo proponer que todo mi alumnado aprenda sobre diferentes oficios? Sí. ¿Pueden todos aprender a clasificar dichos oficios según los diferentes sectores de producción? Probablemente, no. ¿Puede un estudiante de 4 años y otro de 11 comprender a qué se dedica una panadera? Sí. ¿Pueden ambos entender el proceso de transformación de una materia prima en un producto de consumo? Probablemente, no.

Como veremos posteriormente, algunos contenidos secundarios serán tratados por toda la clase, pero en otros casos, sólo serán afrontados por unos pocos.

Al igual que ocurre con los nodos primarios, debemos **fijarnos en los saberes básicos** y las diferentes configuraciones de las **competencias específicas** según los ciclos. En este caso, principalmente, para comprobar la evolución en la profundización de algunos de ellos.

Dentro de estos nodos secundarios también podemos incorporar otros contenidos que, si bien no son reconocidos directamente en el currículo, permiten desarrollar las competencias específicas.

Copyright 2026

- **Nodos islas o independientes**

A diferencia de los secundarios, estos contenidos **no surgen de los contenidos primarios**. Recuerda que estas programaciones en red pueden ser interdisciplinares, por lo que es posible incorporar saberes que **proceden de otras áreas** diferentes a las que ocupan el lugar central de esta unidad de programación. Bien por su **interés concreto para otra asignatura**, o bien porque pueden contribuir a **la mejora de las competencias**. Normalmente se trabajan de manera muy puntual. Pueden ser comunes a toda la clase o específicos para algunos estudiantes.

También **se ha de considerar si son calificables o no dentro de esa unidad de programación**. Por ejemplo, pides que describan su animal favorito, porque un nodo isla es la descripción. Debes valorar si esta descripción aislada forma parte del núcleo de experiencias calificables del área de Lengua Castellana y Literatura en las que trabajas la descripción, o no.

> En este sentido, creemos que todo debe ser evaluable, pero eso no significa que todo deba ser calificable. Por eso, debes valorarlo bien.

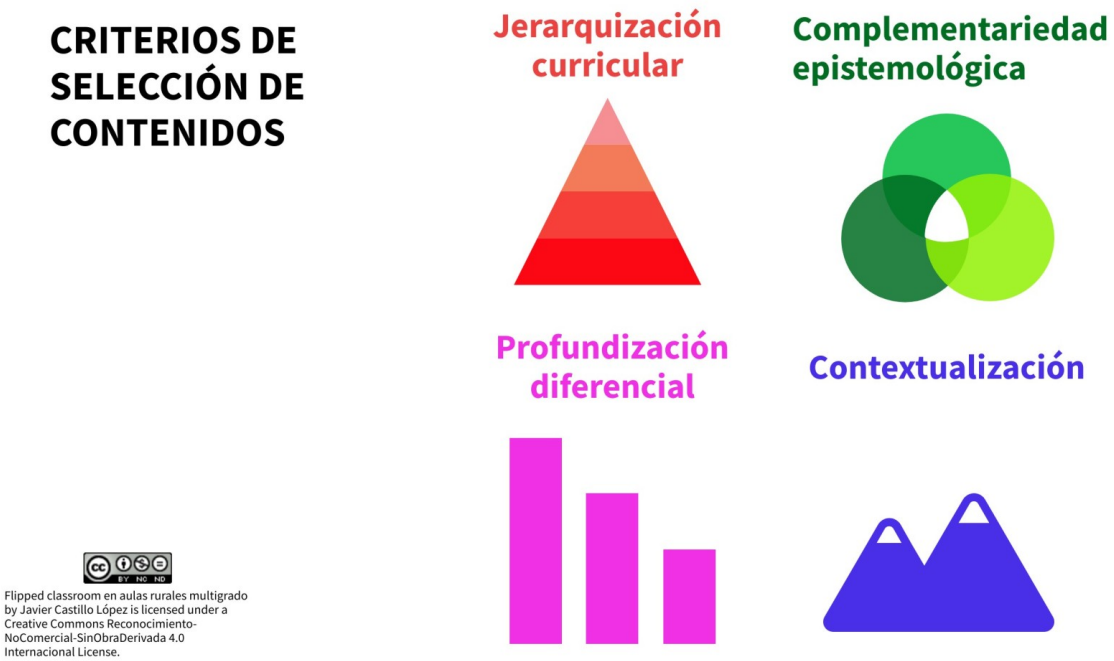
A continuación, te presentamos una explicación complementaria en la que aparecen varios ejemplos.

https://www.youtube.com/embed/H6BCq1vMRSI

Criterios para seleccionar los contenidos

Al construir la programación en red hemos de tener una serie de criterios para seleccionar los contenidos. Pueden existir otras muchas consideraciones, pero aquí destacamos estos cuatro:

Copyright 2026



Flipped classroom en aulas rurales multigrado by Javier Castillo López is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional License.

Somos plenamente conscientes de que esta nomenclatura puede parecer algo compleja. Sin embargo, verás que las acciones que representan estos nombres son cuestiones que hacemos habitualmente al programar. A veces, de manera medio inconsciente

Jerarquización curricular

Entendemos que, al haber unos saberes considerados como básicos, se establece qué conocimientos, destrezas y actitudes **son más importantes que otros**, a los que no se les pone esa etiqueta. Por lo tanto, hay una jerarquización curricular según la importancia de determinado saber **para la sociedad actual (o más bien, para quienes elaboran el currículo)**.

> Por todo ello, al definir nuestra programación en red, en primer lugar, **debemos considerar si los contenidos que pretendemos trabajar tienen relación con los saberes básicos**. Sería poco recomendable construir una unidad de programación sin incorporar varios saberes básicos.

Por ejemplo, la palabra dinosaurio no aparece en el currículo de Ciencias de la naturaleza. No es un saber básico. ¿Puede ser un eje central? Sí. ¿Los contenidos principales de esa unidad de programación podrían ser los nombres de algunos dinosaurios? Probablemente, no. Pero un nodo primario sí puede ser el tipo de alimentación que tenían los dinosaurios, porque la obtención de energía de los animales sí aparece citado en el currículo. Podemos relacionarlo con los animales

actuales y con nosotros mismos.

Por otro lado, la fuente psicológica del currículo determina que **hay unos saberes que deben preceder a otros por ser menos exigentes a nivel cognitivo, afectivo o psicomotor**. Por lo tanto, también hay una jerarquía curricular de orientación psicológica.

Complementariedad epistemológica

Al seleccionar los contenidos a trabajar, **debemos cuestionarnos qué estamos enseñando en la educación formal**.

> ¿Alguna vez te has preguntado cuál es la utilidad de determinados contenidos, tratados habitualmente en la escuela, sin ser mencionados directamente por el currículo? ¿Por qué los seguimos estudiando? ¿Existen otros saberes interesantes en cada materia qué podrían ocupar su lugar?

Está claro que algunos contenidos, dentro de una rama de conocimiento, son más importantes que otros. O si se prefiere, deben mostrarse de forma prioritaria. Probablemente, estos ya hayan sido identificados expresamente en el currículo. Sin embargo, hay otros saberes, dentro de esa rama de conocimiento, que pueden ser igualmente interesantes y que, bajo un enfoque apropiado, permitirán alcanzar competencias y objetivos.

> Esta cuestión es especialmente relevante, ya que podremos incorporar saberes propios del territorio en el que trabajamos, ya que son equivalentes a otros que, quizá por tradición, se trabajan habitualmente.

Finalmente, también existe una **complementariedad interdisciplinar**. El currículo parcela el aprendizaje en asignaturas, pero en la vida, en muchos casos, debemos aplicar competencias y saberes propios de varias áreas, de manera interrelacionada. Por eso:

> Te recomendamos que las programaciones en red se configuren a partir de saberes interrelacionados.

En el ejemplo de los animales, podemos analizar aspectos relacionados con su biología, es decir, con las ciencias de la naturaleza. Pero también podemos tratar cuestiones sociales, como las materias primas que nos aportan, o los cuidados de las mascotas, etc.

Copyright 2026

Si el tema central es un viaje, se pueden analizar cuestiones matemáticas como el tiempo que emplearíamos según diferentes medios de transporte; pero también el grado de contaminación de cada uno de dichos medios.

Pese a **pertenecer a ramas del saber diferentes, de nosotros depende tejer nexos entre dichos contenidos y volverlos complementarios**.

Profundización diferencial

En una programación multigrado, como hemos visto, algunos contenidos serán comunes a toda la clase. Este planteamiento es frecuente en países escandinavos (Smit y Engeli, 2015). Sin embargo, como es obvio, **algunos estudiantes pueden y deben profundizar más que otros**. Por ello, al seleccionar los contenidos comunes, debemos pensar si son adecuados para ser tratados por el conjunto de la clase. ¿El reparto puede ser tratado por toda la clase? Sí. ¿La división con números decimales? Probablemente, no.

> Cuando optemos por seleccionar temáticas comunes, debemos incorporar variaciones en otras cuestiones.

Estas variaciones se relacionan con:

- **El nivel de complejidad de la instrucción**. Es decir, la cantidad y complejidad de los datos que les ofrezcamos a cada uno.
- **Cuestiones metodológicas y organizativas** (lo veremos en el apartado de Estrategia multigrado)
- **Nivel de exigencia** (evaluación).

> Al seleccionar los contenidos, intenta que parte de ellos sean comunes al conjunto de la clase. Tratar cuestiones muy dispares dificulta la creación de estas redes de contenidos.

Contextualización educativa

Sobre este último criterio profundizaremos en el último módulo. Simplemente, queremos aclarar ahora en qué consiste. Al seleccionar todos los saberes que configurarán nuestra programación en red, es conveniente tener en cuenta el territorio en el que trabajamos.

Por lo tanto, sería interesante:

- **Incluir** en la red, contenidos propios del territorio procedentes de las diferentes ramas de conocimiento.
- **Concretar** los saberes tratados mediante su **contextualización** al territorio.

Como has podido observar, **debemos conocer en profundidad el currículo** para poder encontrar **nexos** entre los diferentes ciclos. Al mismo tiempo, **debemos reflexionar sobre lo que se enseña en la escuela**, porque algunos saberes aparecen recogidos en el currículo, otros se enseñan por tradición o porque lo marca determinada editorial y otros, quizá relacionados con los conocimientos propios de nuestra comunidad, estén siendo olvidados.

Copyright 2026

Unidad 7. Itinerarios de aprendizaje

Hasta el momento, se ha incidido en la construcción de una red colectiva de saberes. Es decir, se ha hablado más de colectividad que de individuo. Smit y Humpert (2012) sostienen que, en las ARM, a pesar de existir unos planteamientos parcialmente comunes, se puede ofrecer procesos educativos adaptados a las necesidades de cada estudiante:

- Programando lecciones diferenciadas.
- Ofreciendo acompañamiento específico a cada aprendiz.
- Desarrollando una evaluación formativa y diferenciada que retroalimente el proceso de cada uno.

Es decir, pese a existir todo un entramado común, deberíamos diseñar diferentes recorridos diferenciados que se adapten a sus características, pero también, al curso en el que se encuentra cada uno (tenemos claro qué factor es más importante de los dos).

Estas aproximaciones diferentes fueron definidas por Salinas y De Benito como **itinerarios de aprendizaje**:

> “El itinerario de aprendizaje es entendido como un constructo que actúa de organizador tanto de los conceptos, temas, etc., a aprender, como de los objetos de aprendizaje a utilizar, dando una visión completa de lo que debe hacerse para comprender un tema en cuestión o desarrollar una competencia concreta. (2020, p.32)

Al configurar estos itinerarios, te recomendamos:

- **Reducir el número de programaciones a acometer**. No es recomendable hacer una programación por cada estudiante.
- Diseñar un entramado en el que dichos itinerarios **a veces coincidan y a veces se diferencien**.

En el siguiente vídeo, te explicamos un poco mejor la primera de estas recomendaciones.

Copyright 2026

https://www.youtube.com/embed/lRDKoe6GELQ

La segunda de las acciones a acometer se centra en cómo conectar los aprendizajes, pero al mismo tiempo, favorecer la diferenciación en nuestro ARM. Te lo explicamos en este otro vídeo:

https://www.youtube.com/embed/6MA9jp0-7D4

En este diseño de los itinerarios, quizá te pueda ayudar las tres estrategias que propone Santos (2021). Te las explicamos con unos ejemplos:

- **Diferentes contenidos de distintas áreas.**

En una red cuyo eje central son los animales, mientras unos conocen los tipos de reproducción (ciencias de la naturaleza), otros analizan las materias primas que nos aportan (ciencias sociales). Es decir, estamos aplicando el criterio de complementariedad, en este caso, interdisciplinar.

En una red denominada “Mi pueblo”, uno de los itinerarios está viendo el mapa que aparece en Google Maps, para analizar los nombres propios de las calles. En otro itinerario están buscando información sobre el origen de las fiestas de la localidad.

En estos ejemplos, están tratando contenidos procedentes nodos.

- **Diferentes contenidos de la misma área.**

Puede desarrollarse mediante complementariedad dentro de una materia. En una red centrada en el cine, todos los integrantes están colaborando en la construcción del guion. Sin embargo, un itinerario trabaja las reglas de acentuación, mientras otro grupo de estudiantes aprende el uso de la B y la V.

En una red llamada “La cooperativa”, todos están trabajando matemáticas en un momento dado. Unos pueden estar realizando compras grandes para llenar el almacén, por lo que tienen que multiplicar números de varias cifras. Otros, más pequeños, quizá puedan comprar un yogur para cada miembro de su familia.

Copyright 2026

Dependiendo de tu planteamiento, pueden trabajar contenidos procedentes de un mismo nodo, o no.

- **Mismo contenido abordado en diferente grado de profundización.**

Supone emplear el criterio de profundización diferencial. Piensa en una red centrada en el estudio de los animales. Si hablamos de su alimentación, podemos explicarles que unos comen carne, otros plantas y otros, de todo. Pero también podemos profundizar y ver el nombre específico que se le da a ese tipo de alimentación. También se puede analizar cómo obtienen ese alimento (cazan, comen carroña, plantas en grandes cantidades o de una manera más concreta…). Todos ellos pueden tratar la alimentación de los animales (primario), pero unos se quedarán en algo básico y otros profundizarán tratando algunos aspectos específicos (secundarios).

> En definitiva, los itinerarios de aprendizaje permiten crear oportunidades de aprendizaje específicas para los estudiantes, dentro de un entramado parcialmente común. Al integrarlos con las programaciones en red, se consigue establecer nexos entre programaciones didácticas que, de otro modo, se desarrollarían en paralelo. El alumnado se beneficia, porque podrán intercambiar conocimiento. Pero también aporta numerosos beneficios para el docente, ya que podrá centrarse en una única temática, en lugar de cambiar de contenido al atender a cada aprendiz.

Copyright 2026

Unidad 8. Genially como herramienta para plasmar programaciones multigrado

El diseño de una programación en red se puede hacer de múltiples maneras. Reconocemos que, los primeros diseños siempre los hacemos en papel y con muchos borrones. Sin embargo, dado que más adelante intentaremos que esta programación se convierta, en sí misma, en una fuente de recursos para el profesorado y el alumnado; vamos a tratar de diseñar esta estructura en red, mediante una herramienta digital.

Las redes de contenidos, como has visto en los ejemplos que te hemos mostrado, no dejan de ser una especie de **mapas mentales**. En la actualidad, existen numerosas herramientas digitales que te permiten crear estos mapas. Entre ellas, te destacamos **Canva** y **Miro**, por sus grandes posibilidades gráficas y de trabajo colaborativo, respectivamente.

Sin embargo, para este curso concreto, vamos a utilizar **Genially**, ya que nos ofrece diversas opciones que vamos a aprovechar en otros módulos. De hecho, varias de las tareas que te propondremos en este curso irán enlazadas y presentadas como un mismo producto, construido paulatinamente con esta herramienta.

Conozcamos Genially

Genially (**genial.ly)** es una **herramienta de diseño gráfico** que permite generar **contenidos digitales interactivos** sin necesidad de programar (lo que se conoce como *no code)* y sin tener grandes conocimientos de diseño. Es una herramienta muy intuitiva y el alumnado aprende rápidamente a usarla. Ofrece la posibilidad de hacer presentaciones, gráficos interactivos, infografías, gamificaciones como juegos de preguntas y respuestas, escape room... y también puede servirnos para crear mapas mentales.

Copyright 2026

Propuesta plantilla 100%, pero también permite crear diseños desde cero, añadiendo imágenes, texto, audio, vídeo, animaciones, botones...

> Usando Genially podemos dotar a los **artefactos digitales de una navegación interactivacierta** y, si lo deseamos, no lineal. Desde nuestro punto de vista, esta es su principal fortaleza respecto a otras herramientas de diseño.

> Ten en cuenta que **esta aplicación está principalmente pensada para diseñar contenidos en formato digital que puedes incrustar en páginas web o proyectar online** y no para diseñar materiales que quieras imprimir en formato papel. Para poder descargarlo, bien como PDF interactivo o como Imagen JPG, has de tener cuenta premium de pago. En este curso, **usaremos solamente las opciones gratuitas.**

Primeros pasos con la herramienta

Quizá conozcas Genially. Si es así, lo que te ofrecemos en esta sección es algo sencillo a nivel técnico. No obstante, te recomendamos ver los dos vídeos que adjuntamos, pues en ellos, al mismo tiempo que mostramos funcionalidades básicas de la herramienta, damos instrucciones respecto a cómo se ha de afrontar la tarea final de este módulo.

Si, por el contrario, nunca has manejado Genially, te recomendamos ambos vídeos, pero antes creemos que es necesario que analices en profundidad **el tutorial que ofrecen desde CyL Digital.** Este tutorial será complementado con un vídeo que encontrarás al final de esta sección, que te ayudará a elaborar la tarea final de este módulo.

> PARA SABER MÁS. Si te resulta más sencillo seguir un video, como alternativa a este tutorial escrito, te presentamos un **videtoturial de los desarrolladores de Genially**.

> No es necesario que aprendas a hacer todo lo que te explican en los tutoriales. Pero sí has de revisar las diferentes opciones que se plantean, para que tengas una mejor idea acerca de las posibilidades de la herramienta. No olvides apuntar bien cómo se comparte un Genially, puesto que tendrás que enviarlo para su corrección.

Las opciones de Genially son muy amplias. En esta primera tarea con la herramienta, vamos a crear nuestra programación en red, siguiendo un modelo similar al mostrado en el ejemplo ofrecido en secciones anteriores. Por lo tanto, además de registrarte y familiarizarte con las barras de herramientas, vas a tener que aprender unas funcionalidades básicas que te mostramos en los próximos vídeos.

En el primero, se muestra un **ejemplo de programación en red**, con una estructura similar a la que tú deberás confeccionar. No es importante que te fijes en la estética, sino en los diferentes elementos y la estructura que facilita Genially.

https://www.youtube.com/embed/lpXMJdk_RWw

En el segundo, te enseñamos los **pasos a dar para construir dicha programación en red**. Se simplifica al máximo el aspecto estético para ganar fluidez, pero te recomendamos que cuides este aspecto también.

> Es un vídeo largo, tómatelo con calma.

https://www.youtube.com/embed/eF1WFkxYMuE

Copyright 2026

Tarea final Módulo 2

TAREA FINAL MÓDULO 2:

Como se ha dejado patente en los últimos vídeos, en la tarea de este módulo debes crear una programación en red, con unos itinerarios de aprendizaje y comenzar a diseñar uno de los nodos primarios. Todo esto, ha de ser diseñado y entregado a través de Genially.

De un modo más específico, te ofrecemos un listado de los pasos a dar para cumplir con esta tarea.

- **Aclarar las características del aula rural multigrado para el que vas a realizar las actividades de este curso**. Simplemente debes especificar el número de estudiantes y el número total de cursos. Debes incorporar la información en una ventana en la primera página del Genially (sea esta la portada o la propia programación en red), a través de este botón:



- **Crear una programación en red, con un número mínimo de 4 nodos primarios y un mínimo de dos nodos secundarios por cada primario**. Debes plasmar el contenido en cada nodo, tanto de los primarios como de los secundarios. No hay un límite mínimo para los nodos independientes, aunque se recomienda que incluyas alguno. No es necesario que pienses en una temporalización concreta. Lo dejamos abierto a tu libre consideración. Es decir, lo que platees puede estar pensado para acometerse en dos semanas, o en un mes, o lo que tú decidas. No se ha de especificar.

> Antes de comenzar a hacerlo con Genially, te recomendamos que lo hagas en papel, como un borrador.

Copyright 2026

- **Debes diseñar dos (o tres) itinerarios de aprendizaje, pensando en el alumnado de la clase que has descrito previamente**. Es decir, lo que aprenderán unos y lo que aprenderán otros. Para ello, puedes reflejarlo con líneas o puntos de colores diferentes, o mediante cualquier otro sistema que te permita, a simple vista, diferenciar los saberes que trabajará cada grupo.
  - **SUBTAREA OPCIONAL**. Como se muestra en los vídeos, sería interesante crear una página en la que se reflejen solo los nodos de cada itinerario. Es decir, una página con todo junto y otras específicas para cada itinerario.
- **Desarrollar ÚNICAMENTE un nodo principal con sus dos nodos secundarios correspondientes**. Tú decides qué nodo quieres desarrollar. Con ese, como te mostramos en los vídeos de ejemplo, deberás realizar varias tareas:
  - En la progamación en red, es decir, en la página inicial, debes incluir una **navegación que nos lleve, al pinchar en el nodo primario, hasta una segunda página, específica de ese nodo**. En ella, debes reflejar, los nodos secundarios que lo componen.
    - En el nombre de uno de los dos nodos secundarios (o en un botón complementario que añadas), has de añadir una **ventana interactiva dedicada a plasmar la relación con el currículo**. En ella, dejerás por escrito l**a relación de ese contenido concreto con los elementos curriculares**: competencias específicas, criterios de evaluación, bloques de contenidos y conocimientos, destrezas y actitudes que aparezcan ya reconocidos en el currículo. Puedes hacer copia y pega del enunciado completo, o bien poner las siglas y número de cada cuestión.
    - En una imagen (o en un botón complementario que añadas) del mismo nodo, **debes crear el enlace que nos lleve a una nueva página para los recursos** de autoaprendizaje que emplearemos en ese nodo secundario. En esta última, ahora no tienes que hacer nada más que poner su **título**, porque los diferentes recursos los iremos creando en próximos módulos.

ES DECIR: PÁGINA INICIAL (RED DE CONTENIDOS) > PINCHO EN UN NODO > ME LLEVA A OTRA PÁGINA EN LA QUE PONGO LOS DOS CONTENIDOS SECUNDARIOS > PINCHO EN EL NOMBRE DE UNO Y EXPLICO RELACIÓN CON EL CURRÍCULO > PINCHO EN UNA IMAGEN DE ESE MISMO NODO Y ME LLEVA A UNA TERCERA PÁGINA > SOLO PONGO EN NOMBRE DE ESE CONTENIDO.

PUEDES VOLVER A VER LOS VÍDEOS, PORQUE TIENEN LA MISMA ESTRUCTURA.

- **REPETIMOS, SOLO DEBES DESARROLLAR UN NODO PRIMARIO Y DENTRO DEL PRIMARIO, SOLO UNO SECUNDARIO.**

Copyright 2026

- No olvides poner diferentes **botones de navegación**, que nos permitan avanzar, pero también retroceder a la programación en red o bien al nodo primario. Por ejemplo, una símbolo de casa, que encontrarás en ELEMENTOS INTERACTIVOS > BOTONES.

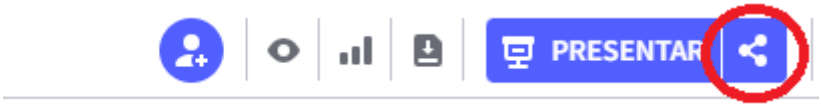


> Si nunca has manejado Genially, todo esto te puede parecer una locura. Estamos a tu disposición para ayudarte a superar este primer gran reto.

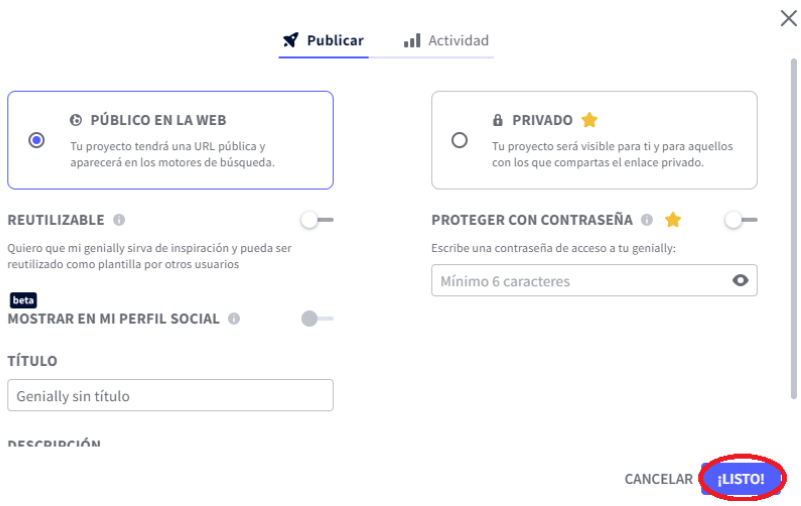
Copia el enlace del Genially, una vez ya publicado y lo pegas en la respuesta de la tarea. También debes aclarar qué nodo has desarrollado y si hay algún paso que no has sabido hacer a nivel técnico. Te ayudaremos y no será impedimento para superar la tarea.

Para compartir el Genially, fíjate en estas capturas:

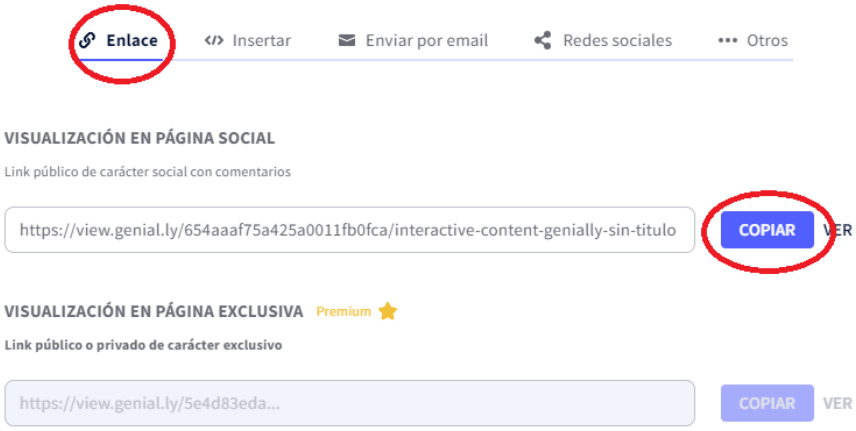
Comparte:



Dale a listo, para que deje de estar en formato BORRADOR (siempre podrás volver a editarlo, no hay problema).



Copia el enlace.



Pégalo en la tarea.

Copyright 2026