Unidad 16. Metodologías adaptadas a las aulas rurales multigrado 1/3

Aclaraciones previas

Numerosas publicaciones relacionadas con la escuela rural y sus aulas multigrado sugieren **promover un aprendizaje activo, situando al estudiante en el centro del proceso educativo**. Para ello, se recomienda el uso de **metodologías activas**. Sin embargo, como mencionamos anteriormente, es esencial analizar la aplicabilidad de estas en las ARM, ya que sus respectivos cuerpos de conocimiento han sido desarrollados en y para aulas graduadas.

> ¿Alguna vez has asistido a una charla o curso de formación y has percibido que algunas de las propuestas descritas eran difícilmente aplicables para un aula multigrado?

Respecto a esta cuestión, un ejemplo claro es el aprendizaje cooperativo. Si analizamos las propuestas convencionales sobre el reparto de roles dentro del grupo o al desarrollo de algunas estructuras cooperativas, quizá lleguemos a pensar que es complicado llevarlo a cabo en un aula en el que hay alumnado de 3 años y de 11, por poner un ejemplo.

¿Significa esto que no se puede utilizar el aprendizaje cooperativo en un aula rural multigrado? Creemos que sí es posible, pero **es probable que debas realizar ciertos ajustes a la propuesta original**, para que se adapte a las condiciones de tu aula.

Dado que no se ajusta a las pautas originales formuladas por determinados autores, ¿deja de ser aprendizaje cooperativo? Consideramos que **lo más interesante no son las etiquetas**, ni la aplicación exacta de tal o cual estructura. Lo verdaderamente **aprovechable de una metodología es lo que genera en nuestro alumnado a nivel cognitivo, afectivo, psicomotriz…** Por lo tanto, debatir si debemos llamarlo aprendizaje cooperativo o no, es una

Copyright 2026

cuestión poco relevante desde el punto de vista de la práctica educativa.

Por otro lado, sabemos que los términos enfoque/modelo pedagógico, metodología, método, estrategia metodológica, técnica, etc. no son sinónimos. No obstante, **para simplificar la cuestión, vamos a emplear el término "metodologías"** para englobar todas las propuestas que aparecen a continuación, **siendo conscientes de que, estrictamente, algunas no lo son.**

> PARA SABER MÁS: si quieres profundizar sobre la terminología mencionada y aclarar las dudas que te hemos podido generar, utilizando una categoría incorrecta, puedes leer esta entrada de la web theflippedclassroom.es.

También queremos aclarar que lo que aquí presentamos solo es una muestra de algunas **metodologías (y técnicas) que hemos testado en ARM**. ¿Son las más recomendables para un aula rural multigrado? No. Simplemente, son algunas que conocemos.

¿Puedo aplicar otras metodologías que no se citan aquí? No solo puedes, sino que si lo haces y compartes tu experiencia, amplías el cuerpo de conocimiento sobre la didáctica multigrado.

Finalmente, también queremos aclarar que este apartado **no pretende ahondar en cada metodología**. En Aularagon existen otros cursos destinados a dicha profundización. Simplemente, queremos mostrarte ciertos ejemplos.

ABP

¿En qué consiste?

Bajo las siglas ABP se engloban dos enfoques parcialmente diferentes pero relacionados: el Aprendizaje Basado en Problemas y el Aprendizaje Basado en Proyectos. Aunque podríamos proporcionar ejemplos de ambos, nos centraremos en el Aprendizaje Basado en Proyectos.

Dada su popularidad, es probable que ya poseas ciertos conocimientos, de modo que solo te vamos a proponer **materiales de revisión voluntaria**.

> PARA SABER MÁS. Si deseas conocer algo mejor el ABP te presentamos dos vídeos: presentación animada y presentación con ponentes.

Por otro lado, hemos de reconocer que existen diferentes formas de llevar a cabo el ABP. También, que puede confundirse con el trabajo por proyectos, o con los centros de interés de Decroly. Este es un aspecto que, como ya hemos reconocido, no nos parece especialmente relevante. De hecho, en la práctica, nosotros mezclamos estas propuestas, sintiéndonos menos encorsetados.

Aplicabilidad en aulas rurales multigrado

Como habrás percibido durante el curso, **existen similitudes entre las recomendaciones para elaborar la programación multigrado y la aplicación del ABP**. La forma de delimitar los saberes que componen el proyecto es similar a la construcción del entramado que conforma la programación en red.

El ABP favorece los dos tipos de construcción del conocimiento que venimos citando a lo largo del curso. Por un lado, permite **la construcción autónoma y personal.** Cada estudiante puede llevar un ritmo y profundizar según su capacidad. Esto es útil para cualquier tipo de clase, pero especialmente apropiado para un aula rural multigrado. Por otro lado**, promueve la construcción colectiva del conocimiento,** mediante intercambios y tareas grupales**.**

> Por estas y otras razones, creemos que el ABP es una de las opciones metodológicas más adecuadas para la aplicación práctica de la programación multigrado.

Adaptaciones y ejemplos

Hay varias formas de aplicar el ABP en ARM. Te presentamos algunos ejemplos y variantes. No tenemos oportunidad de profundizar en la descripción, de modo que te pedimos que te fijes más en la adaptación a estas aulas, que en la estructura ordinaria del ABP.

Proyecto temático graduado complementario: “Expertos en vertebrados”.

Una de las opciones pasa por plantear proyectos con temática parcialmente diferente a cada itinerario, destinando unas sesiones finales a la puesta en común de los aprendizajes alcanzados. Si no estás habituado/a a trabajar mediante proyectos, quizá sea una buena opción para comenzar.

Este proyecto se centró en una **única disciplina**, aunque se abordaron **varias competencias clave**. A partir de los animales favoritos de los distintos miembros de la clase, se exploraron las diferentes familias de vertebrados.

Copyright 2026

Cada itinerario (grado) investigó sobre una familia en particular. Los **nodos principales y gran parte de los secundarios fueron comunes** a todos los itinerarios: alimentación, características del cuerpo: partes, piel, desplazamiento; reproducción; relación con los humanos. La profundidad diferencial marcó las variaciones entre grupos.

Trabajaron **colaborativamente dentro del grado**, pero no intercambiaron información con otros itinerarios durante el proceso.

Hubo **tres grandes tareas para facilitar la distribución de la atención pedagógica directa**:

- Búsqueda de información (indirecta). El docente seleccionó una colección de libros y vídeos que fueron empleados como recursos de autoaprendizaje.
- Síntesis con el docente (directa). Se priorizaron los datos relevantes, se aclararon dudas y se reflexionó sobre lo aprendido.
- Construcción del lapbook (indirecta). Se diseñó el producto como conjunto y según sus partes. Se fue rellenando paulatinamente.

Generaron dos **productos individuales**: un lapbook y una exposición oral a partir de él. Finalmente, se destinaron dos sesiones para llevar a cabo **tareas comunes a toda la clase, a modo de síntesis**. Cada itinerario actuó como experto y guía del resto de estudiantes.





Fuente: elaboración propia.

Proyecto interdisciplinar y multigrado. ¿De qué época es mi pueblo?

El ejemplo anterior apenas difiere de lo que supondría implementar el ABP en aulas graduadas. Simplemente, al final, se creó una puesta en común y se generaron algunas dinámicas multigrado.

Nuestro siguiente paso es **lograr que el proceso mismo sea multigrado, fomentando una construcción colectiva del conocimiento** y promoviendo una interdependencia entre estudiantes de distintos grados y edades.

En este ejemplo, nos propusimos crear un **proceso dual que combinara la construcción individual y colectiva** del conocimiento. Los estudiantes de cada itinerario investigaron sobre una etapa histórica, con el fin de comprender el paso del tiempo en su localidad.

Los contenidos principales fueron comunes: eventos relevantes, viviendas, vestimenta, monumentos, descubrimientos y otros detalles anecdóticos a su elección. **Los contenidos secundarios fueron definidos de forma diferenciada**, para asegurar una complejidad creciente según los itinerarios. **Los contenidos independientes permitieron tratar saberes de otras áreas**, pero estuvieron siempre ambientados en el estudio de la historia.

En conjunto, los estudiantes colaboraron en la creación de una línea de tiempo, donde cada etapa histórica fue representada como un mapa conceptual.

Tal y como te recomendamos en módulos anteriores, **en primer lugar planteamos una aproximación individual al contenido**. Dentro de cada grupo, se acometieron investigaciones personales, revisando diversos documentos escritos y audiovisuales.





Posteriormente, se dispuso una puesta en común en la segunda parte de cada sesión. De modo que cada estudiante tuvo que:

- Adquirir nuevo conocimiento, sintetizarlo y plasmarlo en la línea del tiempo común. Además, debía realizar una breve exposición de lo aprendido ese día para el resto de estudiantes.
- Comparar la información aportada por otros, respecto a la época que se encontraba estudiando.

De esta manera, profundizaron en su propia etapa histórica mientras aprendían sobre otras. En la última parte de cada sesión, se fomentaron las preguntas y el diálogo sobre las diferencias y similitudes históricas.

Todo este proceso desembocó en **varios trabajos finales**:

- Exposición individual sobre su etapa, incluyendo una comparación con otros momentos históricos.
- Juego de preguntas gamificado, para dos de los tres itinerarios (no participó el alumnado de Educación Infantil).
- Visita a diferentes construcciones históricas de la localidad y debate sobre la época a la que pertenecían, así como el tipo de vida que se desarrollaba en la localidad en esa época.

> PARA SABER MÁS: te presentamos algunos recursos que te permitirán conocer un poco mejor este proyecto. Tienes un mapa conceptual y descripción completa del proyecto.



Tecnología en productos finales

Puedes utilizar diferentes herramientas para potenciar el desarrollo de proyectos ABP. De hecho, Genially puede ser un excelente medio para albergar diversos recursos digitales que el alumnado

deba explorar.

Sin embargo, creemos que, por su carácter motivador, puedes proponer a tu alumnado que, como producto final del proyecto, genere un artefacto digital. Te proponemos algunos ejemplos:

- **Presentación digital interactiva (Genially).** El alumnado vuelca su aprendizaje en diferentes puntos de la presentación.
- **Vídeo con efecto chroma key**. Puedes generar un vídeo con un resumen de lo aprendido utilizando este efecto. Puedes hacerlo con Canva o con editores de vídeo.


Fuente:

https://diccionarionuevomy.files.wordpress.com/2020/10/cromo.jpg

- **Stop motion**. Con esta técnica, sintetizarán su aprendizaje de manera audiovisual. La herramienta StopMotion Studio es una buena opción.


Fuente:

https://www.cidadedacultura.gal/sites/default/files/multimedia/headers/2016/06/stop-motion-animation.jpg

- **Presentación animada**. Con Powtoon podrán generar un vídeo-presentación con diversos personajes. Otra opción es Videoscribe, en la que una mano dibuja el contenido.



Fuente: https://areaf5.es/wp-content/uploads/2023/03/powtoon.png

Hora del genio (aprendizaje basado en la investigación).

¿En qué consiste?

El ABP, así como otras muchas metodologías activas, requiere una fase de investigación. La estrategia que denominamos como **aprendizaje basado en la investigación**, a pesar de tener muchas similitudes con el ABP, sigue las fases del **método científico** de manera más rigurosa y fiel.

Hemos aplicado esta estructura para desarrollar una metodología emergente: la **"Hora del Genio"** . Este enfoque, originado en el ámbito empresarial, implica dedicar una parte de la jornada laboral a proyectos personales. Adaptar esto al ámbito educativo supone **otorgar a cada estudiante una parte del horario lectivo semanal para llevar a cabo una investigación profunda sobre un tema de su interés**, como su película o serie favorita, un animal, los automóviles...

Quizá te preguntes cómo encajar todo esto en el currículo. **Debemos realizar una programación de tipo inductivo**. Es decir, construir la programación desde lo concreto, su tema, hasta llegar al currículo. Así, una vez que eligen la temática, tú debes:

- Orientarlos sobre cuestiones que pueden ser interesantes dentro de su tema, ya que el alumnado no sabe qué cosas desconocen.
- Establecer la relación de estas cuestiones con los conocimientos y competencias específicas de diferentes materias. De este modo, su trabajo queda justificado desde un punto de vista curricular.

Por ejemplo, un estudiante decidió saber más sobre la película “Luca”. Tras verla y debatir sobre ella, determinamos que sería interesante investigar sobre: (entre paréntesis los contenidos curriculares relacionados)

Copyright 2026

- Lugar en el que se desarrolla la película (Italia, concepto de país).
- Idioma que se habla en esa zona (idiomas del mundo y España).
- Respiración de los seres que viven en el agua (mamíferos, peces, pulmones, branquias).
- Funcionamiento de una moto (rueda, palanca y máquinas complejas).
- Helados de sabores (estados de la materia).
- Causas de la mentira (valores, amistad).

En otro caso, una alumna quiso diseñar y construir unas de pistas de esquí en su localidad. En este trabajo, pese a tratar diversos contenidos de manera específica (ángulos, medidas de distancia, rozamiento), se buscó que su proyecto estuviese relacionado con el desarrollo de todas las competencias clave.

Como ves, es cuestión de dominar el currículo y tratar de buscar la conexión entre un fenómeno o tema y los elementos curriculares de su grado/ciclo.

> PARA SABER MÁS. Si quieres conocer mejor lo que es la hora del genio, te presentamos varios recursos: vídeo, web.

Aplicabilidad en aulas rurales multigrado

El ABP es una metodología de aprendizaje fantástica. No obstante, consideramos que, al emplear siempre temáticas grupales, estamos cerrando la posibilidad de tratar ciertos intereses personales. Introducir **la hora del genio favorece que cada aprendiz pueda profundizar sobre sus propios intereses**. Además, lo puede hacer **con un grado de profundización personal**. Esto es especialmente valioso en aulas con estudiantes tan diversos.

Por otro lado, contar con un número de estudiantes reducido facilita la construcción inductiva de la programación. Esto sería más complicado en una clase de 25 estudiantes.

Adaptaciones y ejemplos

Al aplicar la hora del genio utilizamos las fases del método científico, recogidas en la siguiente imagen. Aunque utilizamos términos más accesibles para los estudiantes, les explicamos claramente en qué consiste cada fase.

Copyright 2026



Fuente: elaboración propia.

Te explicamos cómo lo hacemos en el siguiente vídeo. También te adjuntamos una plantilla que solemos emplear con el alumnado de Educación Primaria y que te explicamos en este recurso.

https://www.youtube.com/embed/54WAosejELM

Te dejamos aquí la plantilla.

Revision #14
Created 2023-10-23 23:30:55 CEST by Javier Castillo López
Updated 2023-11-04 15:03:43 CET by Javier Castillo López

Copyright 2026