Módulo 5. Metodología y educación conectada al territorio local

Este módulo se encuentra dividido en dos grandes partes. Por un lado, concluiremos la estrategia multigrado mediante el tratamiento de cuestiones relacionadas con la metodología y la organización. Además de analizar su importancia, ofreceremos recomendaciones sobre cómo enfocarlas y cómo emplear la tecnología en ellas.

Finalmente, describiremos el último de los pilares en los que hemos dividido la didáctica multigrado: la educación conectada con el territorio local.

- Unidad 15. La importancia de la organización en las aulas rurales multigrado
- Unidad 16. Metodologías adaptadas a las aulas rurales multigrado 1/3
- Unidad 17. Metodologías adaptadas a las aulas rurales multigrado 2/3
- Tarea intermedia Módulo 5
- Unidad 18. Metodologías adaptadas a las aulas rurales multigrado 3/3

Copyright 2026

- Unidad 19. Educación conectada al territorio local

Copyright 2026

Unidad 15. La importancia de la organización en las aulas rurales multigrado

> La organización de la tríada tiempos, espacios y recursos es un elemento crucial dentro de la didáctica multigrado.

A pesar de ello, en estas aulas, **toda actividad organizativa resulta ciertamente paradójica**. Por un lado, es necesario esforzarse en planificar estas tres dimensiones. Al mismo tiempo, debemos ser conscientes de que esta **organización probablemente no se pueda cumplir fielmente. Por lo tanto, se necesita una organización pero de tipo flexible.**

Tiempos


Los relojes blandos. Cuadro: La persistencia de la memoria (Salvador Dalí) Fuente: https://historia-arte.com/obras/la-persistencia-de-la-memoria

La organización del tiempo es uno de los factores críticos en las ARM. Sin embargo, esta tarea **es sumamente desafiante**. Piensa que has de decidir cómo:

Copyright 2026

- Combinar tiempos de trabajo individual con otros de tipo grupal.
- Conjugar tiempos de trabajo común con otros más específicos, centrados en el grado cursado.
- Organizar los tiempos de atención pedagógica directa e indirecta.
- Reducir los tiempos muertos o tiempos de espera del alumnado.

Santos (2021) recomienda elaborar un **plan para organizar el tiempo**, que aborde estas variables. Dicho plan se aborda en tres momentos diferentes pero interrelacionados:

- **A priori.** Diseña el plan con antelación, ententíendolo como un esquema de acción flexible.
- **Durante el desarrollo de la práctica**. Probablemente, debas modificarlo sobre la marcha. Es apropiado tener siempre **preparado un plan b**, con actividades complementarias, recursos de ampliación y refuerzo, proyectos de aprendizaje personalizados, etc.
- **A posteriori**. Reformula tu plan tras las modificaciones realizadas sobre la marcha.

En este sentido, Montero (2002) defiende la creación de **varias planificaciones interrelacionadas: año, tema, semana y día**. Los planes amplios ofrecen una mayor perspectiva de todo el proceso y favorecen una gestión flexible. Al reducir el intervalo, podemos concretar el trabajo exacto que vamos a llevar a cabo.

Gestión del tiempo

> Una de las consideraciones más complejas es la asignación de tiempo a las actividades diferenciadas.

Ante esta problemática, se recomienda:

- Situar al alumnado como referencia principal, llegando a **romper tu plan** (o incluso la distribución horaria oficial) para adaptarte a sus necesidades.
- D**eterminar qué tareas son fundamentales y cuáles son complementarias** en el tratamiento de un contenido o competencia específica. Las fundamentales ocuparán el tiempo que el estudiante necesite. Las complementarias se desarrollarán a posteriori, según el tiempo que dejen las más importantes.

> Sabemos que hay muchas presiones para avanzar contenido, pero ¿de verdad merece la pena tratar muchos contenidos diferentes si no se llegan a dominar correctamente? Pregúntate ¿cantidad o calidad?

Copyright 2026

> PARA SABER MÁS: Respecto a esta última cuestión, te recomendamos el libro “La pedagogía del caracol: por una escuela lenta y no violenta”.

En definitiva, debemos **minimizar la improvisación en la gestión del tiempo**.



Fuente:

https://i.pinimg.com/736x/82/87/c9/8287c99e0f1eb2f2a46256535a7d6879.jpg

> La organización de los espacios juega un papel crucial en las ARM.

Podemos **diferenciar entre espacios educativos (recinto escolar) y espacios con valor educativo (cualquier espacio que pueda ser aprovechado pedagógicamente)**. El problema surge cuando la complejidad para aprovechar los segundos, nos lleva a pensar que solo existen los primeros. Las infraestructuras escolares y la concepción sobre cómo aprovechar los espacios están condicionadas por la enseñanza tradicional y la organización graduada. **Necesitamos analizar el uso del espacio desde las condiciones de nuestras escuelas y las posibilidades que ofrece el territorio.**

Si bien en el centro de una ciudad puede ser complicado llevar a los estudiantes a un parque para aprender sobre árboles o visitar una panadería para comprender la elaboración del pan, en **la escuela rural tenemos más facilidad para aprovechar algunos recursos del entorno.**

Copyright 2026

Al respecto, nos hacemos dos preguntas:

¿Qué nos impide aprovechar todos estos recursos?

¿Cómo podemos aprovecharlos?

Consideraciones a tener en cuenta

- **La forma de organizar el espacio varía entre el espacio educativo (aula) y los espacios con valor educativo.**

En los primeros, **el alumnado tiene interiorizado el funcionamiento de cada lugar y sus componentes**: saben para qué se usa la pizarra, la mesa de trabajo, la asamblea, o la mesa del docente. No obstante, en la plaza del pueblo, en el parque o en el río, no hay una configuración predefinida, propiciando organizaciones más flexibles, pero menos previsibles para el alumnado.

> Al salir al entorno, es fundamental planificar y aclarar al alumnado cómo debe desenvolverse en él.

- **La organización de la atención pedagógica está supeditada al lugar en el que nos encontremos.**

El aula puede tener una organización por ámbitos, rincones, zonas de recursos… que favorecen la atención pedagógica indirecta, ya que permiten un comportamiento autónomo de los estudiantes. Sin embargo, el medio natural requiere un control más exhaustivo para evitar posibles “peligros”.

- **La selección y organización del espacio depende del objetivo de la situación de aprendizaje.**

Antes de optar por un espacio u otro, debemos preguntarnos: ¿Qué pretendemos que aprendan? ¿Cómo queremos que trabajen?

Si queremos observar el comportamiento de un hormiguero o queremos conocer las pirámides de Egipto, la respuesta es sencilla. Pero si pretendemos conocer una receta tradicional de la zona, podemos buscar en Internet o preguntar en el restaurante del pueblo.

Si pretendemos que trabajen de manera individual, necesitamos organizar el espacio de manera que cada uno pueda tener acceso a la fuente de información. Si es un trabajo grupal, deben poder moverse e interactuar.

Copyright 2026

Es fundamental evaluar la idoneidad del espacio antes de comenzar, para asegurarnos de que se ajusta a los objetivos de la actividad.

Recursos

La organización del uso de los recursos presenta una serie de **implicaciones** para el desarrollo del proceso educativo en estas clases.

- **Favorecen la instrucción diferenciada (Shareefa, 2020).**

Un mismo contenido puede ser desarrollado a través de diferentes recursos. En las etapas iniciales, la capacidad de abstracción del alumnado es limitada, por lo que **deberemos facilitar la concreción de los saberes a través de recursos materiales o digitales**.

- **Ayudan a optimizar el tiempo de atención pedagógica indirecta.**

Como vimos, no podemos atender a todos a la vez. Los **recursos pueden facilitar el autoaprendizaje** y permitir que existan otras fuentes de información, además del docente, que estén actuando simultáneamente en el aula. Podemos aprovechar libros, vídeos, audios, presentaciones...

Sin embargo, necesitamos **valorar la calidad de dichos materiales** y analizar si son asumibles autónomamente por el alumnado. Además, debemos entrenar a nuestros estudiantes para que tengan las **habilidades necesarias para extraer información** de ellos.

- **Están condicionados por los espacios.**

La utilización de ciertos materiales puede distraer a otros miembros de la clase. Si pones un vídeo con una canción para los más pequeños en el proyector de clase, ¿qué crees que van a hacer los estudiantes de 6º? Por lo tanto, debemos tener en cuenta el trabajo de los diferentes itinerarios y los espacios que tenemos para usar determinados recursos.

Además de estas cuestiones, queremos destacar dos aspectos cruciales: el aprovechamiento de los recursos del entorno y el uso de los recursos tecnológicos.

Recursos del entorno

Copyright 2026

Desde diversas obras **se recomienda emplear los recursos del entorno** (Abós y Bustos, 2015; Consejo Escolar de Aragón, 2022; Santos, 2011; UNESCO, 2015).

> ¿Acaso hay una forma mejor de explicar la migración de las aves que ver enormes bandadas sobrevolar nuestro pueblo durante unas fechas concretas del año?

Además de los recursos naturales, es importante aprovechar los recursos humanos que nos ofrece la **comunidad educativa.**

Por otro lado, el territorio puede servir como fuente de inspiración. Como defendía Freinet, **la naturaleza es uno de los mayores excitantes de la mente infantil**. Ríos capaces de mover grandes rocas, montañas inmensas que rozan las nubes, rocas tan antiguas como nuestro planeta, insectos y anfibios que cambian de forma, plantas con olores y colores intensos... Hombres y mujeres del arte, la literatura o la ciencia han usado la naturaleza como campo de estudio, pero también como musa.

En otras palabras, podemos entender **la naturaleza como fin en sí mismo, pero también como medio para potenciar la creatividad de nuestro alumnado**.

Recursos digitales

En la actualidad **existen numerosas herramientas tecnológicas con potencial educativo**. Es necesario conocerlo y aprovecharlo.

A continuación, te presentamos varias recopilaciones.

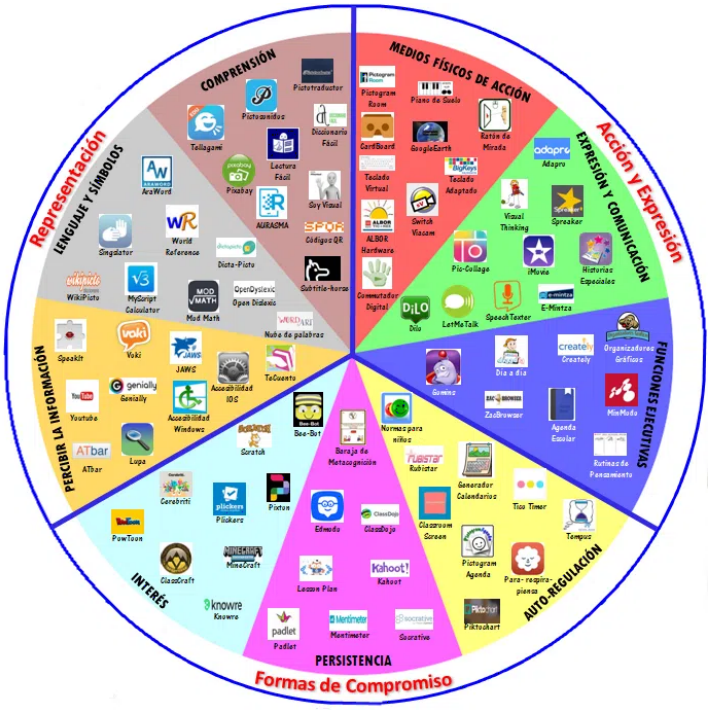
> PARA SABER MÁS: La exploración de los recursos que aparecen a continuación no es obligatoria en el contexto de este curso. Sí recomendamos guardar los enlaces para un futuro.

PINCHA PARA CONOCER RECURSOS Y HERRAMIENTAS DIGITALES

- Rueda de la pedagogía

https://designingoutcomes.com/assets/Padagogy_Wheel_Translations/Padagogy_Wheel_V4_SPANISHv1.pdf

- Rueda DUA y TIC



- Herramientas TIC INTEF.
- Herramientas docente virtual.
- Recopilación Xataka.
- Una recopilación de herramientas de inteligencia artificial.
- Y, finalmente, un vídeo sobre cómo aprovechar la **inteligencia artificial de Canva para crear cuentos infantiles**.

https://www.youtube.com/embed/J2RFeA16Ahk?ab_channel=SandboxEducaci

Copyright 2026

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

Copyright 2026

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.

Copyright 2026

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.

Unidad 17. Metodologías adaptadas a las aulas rurales multigrado 2/3

Flipped classroom

¿En qué consiste?

El flipped classroom propone **una inversión de la secuencia de aprendizaje tradicional**. Para comprender en detalle este enfoque pedagógico, te invitamos a ver el siguiente video:

https://www.youtube.com/embed/Xx3AVjuzVdc?ab_channel=RecursosAula

El **tiempo ganado**, gracias a la preparación previa del alumnado, debe ser **empleado en dinámicas que promuevan el aprendizaje activo**. Por lo tanto, la fase presencial debe ser desarrollada mediante metodologías activas. De hecho, en los ejemplos de uso del ABP que te mostramos anteriormente, parte del alumnado trabajó siguiendo este enfoque.

Aplicabilidad en aulas rurales multigrado

> El flipped es una opción valiosa para este tipo de aulas. No obstante, su implementación varía respecto a los estándares del enfoque.

En un aula graduada, suele solicitarse la preparación previa a la totalidad de la clase. **En ARM se debe evaluar si todo tu alumnado está preparado para afrontar autónomamente esta**

preparación. Si bien es cierto que pueden encontrarse experiencias muy positivas en Educación Infantil y primeros cursos de Educación Primaria, te recomendamos comenzar a explorar las posibilidades de este enfoque con estudiantes más autónomos.

Es importante tener en cuenta la **disponibilidad de tecnología y la conectividad a Internet de las familias**, ya que, de lo contrario, podríamos contribuir a ampliar la brecha digital.

Adaptaciones y ejemplos

La preparación previa de parte del alumnado favorece la organización de la atención pedagógica, ya que al menos uno de los itinerarios ya ha recibido parte de la información y se encuentra en disposición de realizar tareas de aplicación. La siguiente imagen ilustra un ejemplo

<table>
<tr><th>6º</th><th>4º</th><th>2º</th><th>EI</th></tr>
<tr><td colspan="2">Trabajo en casa
(FC tradicional y JITT)</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Corrección y dudas</td><td>In class flip</td><td>Rutinas</td></tr>
<tr><td>Tarea</td><td>Tarea</td><td>Explicación breve</td><td>In class flip</td></tr>
<tr><td>Tarea</td><td>Tarea</td><td>Tarea</td><td>Dinamización</td></tr>
<tr><td>Corrección</td><td>Corrección</td><td>Corrección
Profe de mesa</td><td>Corrección
Profe de mesa</td></tr>
<tr><td colspan="4">Puesta en común</td></tr>
</table>

JITT= just in time teaching; in class flip=trabajo con materiales de autoaprendizaje. Fuente: elaboración propia.

Observa que solo algunos itinerarios realizan la fase previa. Antes de la sesión presencial, **el docente revisa la producción de cada estudiante** respecto a los vídeos interactivos planteados. Esto le permite adaptar la sesión presencial según las necesidades detectadas, lo que se conoce como "**Just in Time Teaching**" (JITT)..

> PARA SABER MÁS: El JITT es una estrategia que se encuentra íntimamente asociada al flipped classroom. Te dejamos un enlace con más información, por si te apetece profundizar.

En el aula se desarrolla una fase de aprendizaje colectivo. Normalmente diferenciamos las tareas que afronta cada itinerario; o bien, el momento en el que lo hacen. Mientras unos realizan tareas parcialmente autónomas (in class flip y rutinas), el docente puede resolver las dudas que

parece tener el alumnado que hizo una fase de aprendizaje individual previa a la sesión.

Posteriormente, estos estudiantes, **al contar ya con conocimientos teóricos, pueden afrontar tareas de aplicación**. El docente pasa a realizar una explicación complementaria con el itinerario que revisó materiales de autoaprendizaje (in class flip) y solicita al tercer itinerario que explore esos u otros materiales.

En un tercer paso, dos de los itinerarios se encuentran realizando tareas prácticas. Mientras, el docente tiene tiempo para realizar alguna dinámica/tarea con los más pequeños, para profundizar y ayudarles a comprender lo que acaban de ver o manipular.

Posteriormente, el **docente va dedicando breves momentos de atención pedagógica directa** para revisar el trabajo que han ido realizando. Puede contar con el apoyo de otros estudiantes, quienes llevarían a cabo pequeñas actuaciones de tutoría entre iguales con los más pequeños.

Al finalizar la sesión, intentamos realizar una puesta en común, en la que cada estudiante explica lo que ha aprendido, como se explicó en ejemplos anteriores.

El flipped classroom nos permite aplicar diferentes metodologías en el aula. Hasta ahora, has visto dos ejemplos de ABP y uno de hora del genio. Posteriormente, verás su aplicación ligada a otras metodologías. Eso sí, siempre con estudiantes de cursos superiores de Educación Primaria.

> PARA SABER MÁS: Si quieres conocer este enfoque en profundidad, te recomendamos que visites la web theflippedclassroom.es.

Vídeos enriquecidos en flipped classroom (Edpuzzle)

Pese a no ser obligatorio, sí es cierto que **el flipped suele plantearse a partir de una instrucción directa en diferido, mediante el uso de recursos audiovisuales**. Creados o seleccionados por el docente, son empleados para trasladar una información que el alumnado puede abordar a su propio ritmo.

Una opción interesante es enriquecer los vídeos. Para ello, recomendamos Edpuzzle, ya que permite integrar preguntas, explicaciones complementarias, enlaces, etc. El video se detiene en los puntos donde se insertan estas capas, y los estudiantes deben responder a las preguntas o interactuar con el contenido adicional. Además, el docente puede utilizar las herramientas de

seguimiento que ofrece Edpuzzle para evaluar el grado de comprensión de cada estudiante antes de la sesión en el aula.

> Los vídeos enriquecidos son unos materiales de autoaprendizaje muy aprovechables. Pueden ser empleados en diferentes metodologías, sin ser necesario la implementación del flipped classroom. Mientras tú estás trabajando con un grupo de estudiantes, puedes pedirles a otros estudiantes que lo trabajen. De este modo, es posible sacarle mayor partido a la atención pedagógica indirecta, ya que existirán dos fuentes de información actuando de manera simultánea en el aula. Tú y tus vídeos.

Independientemente de si lo usas dentro del flipped classroom o en otra metodología, **te recomendamos que prepares a tus estudiantes para afrontar correctamente estos recursos**. Se requiere competencia digital por su partes. Pero también, comprender que pueden parar, rebobinar, tomar apuntes, etc.

> PARA SABER MÁS: En este último caso, te recomendamos las notas Cornell. De este modo, no solo verán el vídeo, sino que lo trabajarán.

Gamificación

¿En qué consiste?

> “ La gamificación supone incorporar elementos propios del juego en entornos que inicialmente no se consideran lúdicos.

No debe confundirse con el aprendizaje basado en juegos, aunque ambos pertenecen a una categoría superior, la ludificación (ludos=juego).

Su aplicación al ámbito educativo implica incorporar en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una narrativa, roles para cada estudiante, retos basados en los contenidos curriculares, recompensas, niveles de complejidad creciente, etc. Aunque desde una perspectiva ortodoxa, implica aún más elementos, en este curso nos enfocamos en cómo aplicarlo en el contexto de ARM.

PARA SABER MÁS: Si deseas profundizar en este tema, te proporcionamos unvideo y varios enlaces de interés: Ministerio de Educación, Educación 3.0, y ejemplos de gamificación en Educación Primaria.

Aplicabilidad en aulas rurales multigrado

Una de las principales ventajas de la gamificación radica en la creación de **una narrativa que motiva a los estudiantes**, **independientemente de su edad**. Además, permite la **creación de diferentes roles** de juego que abarcan las diversas características de los estudiantes que tenemos en el aula. Por ejemplo:

Si somos superhéroes y superheroínas, cada uno tendrá un poder.

Si somos piratas, pueden ser el capitán, timonel, contramaestre, guardián del tesoro…

Pueden identificarse con algún personaje cinematográfico que les guste.

Por otro lado, estas narrativas permiten **introducir desafíos relacionados con cualquier saber o competencia**. Con imaginación,es posible relacionar cualquier contenido curricular con una narrativa general. También se puede diseñar varias narrativas específicas por área de conocimiento o por temas.

Unos invasores quieren robar todas las chucherías del mundo. Podemos tratar cuestiones matemáticas, geográficas, escribir un texto solicitando colaboración a las niñas y niños de todo el planeta, conseguir que los villanos se atiborren de golosinas y analizar qué efectos tendrá en su organismo…

Siguiendo un enfoque similar a los videojuegos, se pueden diseñar **diferentes niveles y tareas de diversa complejidad** que permitan a cada estudiante enfrentarse a desafíos adecuados a su nivel de habilidad. Esto facilitará la creación de diferentes itinerarios dentro de ese mundo fantástico.

Copyright 2026

> En un enfrentamiento contra un villano basado en la escritura y la cifra de los números, unos tienen que descubrir la contraseña de 4 dígitos de la entrada a su fortaleza, mientras que otros han de desactivar la bomba descubriendo el número de 6 cifras.

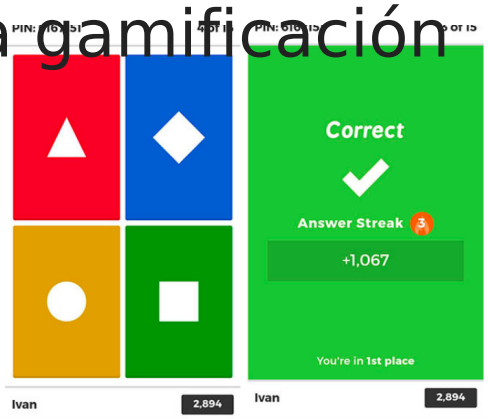
Estos retos pueden tener una naturaleza común o diferenciada, individual o grupal. Incluso, implicar a toda la clase. Todo formaría parte de una misma narrativa, pero no es necesario que todos tengan que enfrentarse al mismo reto.

Ejemplos

En este vídeo te presentamos algunos ejemplos aplicados en el aula.

https://www.youtube.com/embed/0XoDdVoiYfQ

Algunas consideraciones sobre el uso de la gamificación



Fuente: https://4.bp.blogspot.com/-HChPQp9ui_g/WjSxrgtgXZI/AAAAAAAAAHw/_WoUXSuLQYQDbIMa7utzV5nXkxlBxVBLwCLcBGAs/s1600/Captura%2Bde%2Bpantalla%2B2017-12-15%2Ba%2Blas%2B10.32.17%2Ba.m..png

En ocasiones, en el ámbito de la gamificación, los árboles no dejan ver el bosque. A menudo, **detrás de herramientas atractivas, se esconden prácticas conductistas que fomentan la**

memorización o ejecución mecánica sin promover la reflexión.

Tomemos como ejemplo el juego "comecocos" que mencionamos anteriormente. Si no prestamos atención a cómo planteamos las preguntas, esa actividad puede convertirse en una **prueba de tipo texto disfrazada con animaciones, música y colores**. Lo mismo puede llegar a ocurrir al diseñar un breakout educativo (resumiendo, una especie de escape room digital).

En estas actividades, **debemos cuidar las preguntas o retos a realizar**, ya que si todas las propuestas son de respuesta cerrada se limitan las posibilidades de **construir personalmente el conocimiento**. Quizá podamos intercalar preguntas tipo 2+2 con otras más abiertas que exijan la reflexión del aprendiz.

Por otro lado, también hemos de **manejar el impulso competitivo de nuestro alumnado**. La competición es un extraordinario agente motivador. Sin embargo, cuando el interés por ganar se impone a lo demás, se convierte en un problema. Nervios, respuestas instintivas sin reflexión, frustración, bloqueos... Como docentes, debemos **canalizar ese espíritu competitivo para aprovechar sus beneficios y reducir sus déficits**.

Prueba a quitar el tiempo de respuesta, los puntos por acertar, introducir dinámicas de intercambio de opiniones, técnicas del aprendizaje cooperativo (lápices al centro)... De esta manera, los estudiantes seguirán disfrutando del aspecto lúdico del juego, pero **estarás integrando principios del constructivismo en la práctica educativa.**

Copyright 2026

Tarea intermedia Módulo 5

Edpuzzle es una herramienta muy útil para trabajar en ARM. Como te decíamos, puedes generar vídeos enriquecidos que funcionen como materiales de autoaprendizaje. Para el flipped o para otro tipo de estrategia.

Vamos a pedirte que diseñes un vídeo enriquecido con esta herramienta. Además, deberás explicar su uso en una sesión de tu programación en red, como un recurso de autoaprendizaje que permita desarrollar una atención pedagógica indirecta más eficiente. Es decir, tú estarás haciendo otra cosa y pedirás que un itinerario trabaje este material.

Condiciones del vídeo

- No es necesario que crees un vídeo propio. Puedes emplear un vídeo existente en Youtube o en la propia Edpuzzle.
- Debe tratar una de las temáticas que incluiste en tu programación en red. Te recomendamos que continúes con el mismo nodo que has ido desarrollando en anteriores tareas, pero tú decides.
- Dado que se recomienda que la duración de estos recursos no sea excesiva, queremos que edites un vídeo con una duración máxima de 4 minutos.
- Has de incluir:
  - Un mínimo de tres preguntas. ¡Por favor, recuerda lo que dijimos de usar la tecnología solo de modo conductista! Intenta que alguna de las preguntas no se limite a un mero ejercicio memorístico. Tienes preguntas de elección múltiple, pero también hay de respuesta abierta.
  - Una nota de voz. En el botón de preguntas, puedes cambiar a NOTAS y ahí grabar una explicación complementaria, si crees que hay algo que no se entiende bien.

Condiciones de la explicación

Has de explicar:

- En qué momento lo vas a usar
- Con qué alumnado (itinerario).
- Qué estarás haciendo tú mientras el alumnado lo trabaja.
- Cómo se lo vas a presentar (lo prepararás en el ordenador o se lo enviarás por mail, por Classroom, Aeducar, etc).

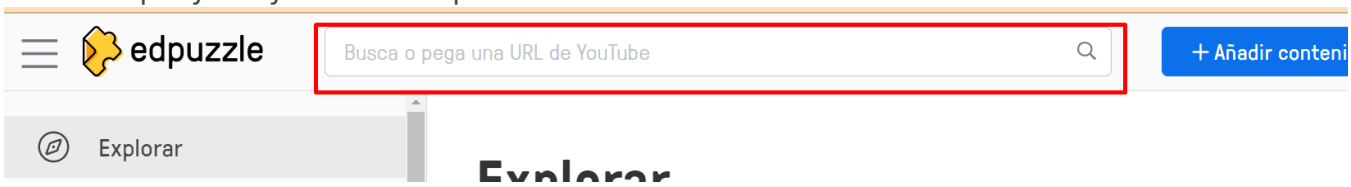
No es necesario que te explayes, pero debes demostrar que sabrás cómo aplicarlo.

Copyright 2026

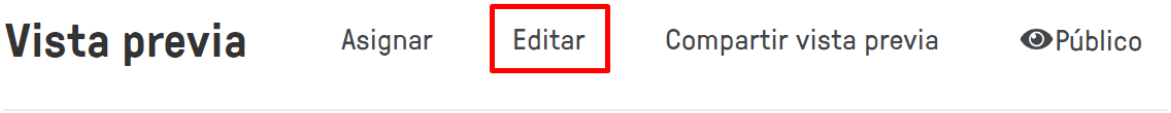
Finalmente, incluye el enlace del vídeo en el texto (como te explicamos a continuación) y entrégalo en un PDF.

Cómo utilizar *Edpuzzle*

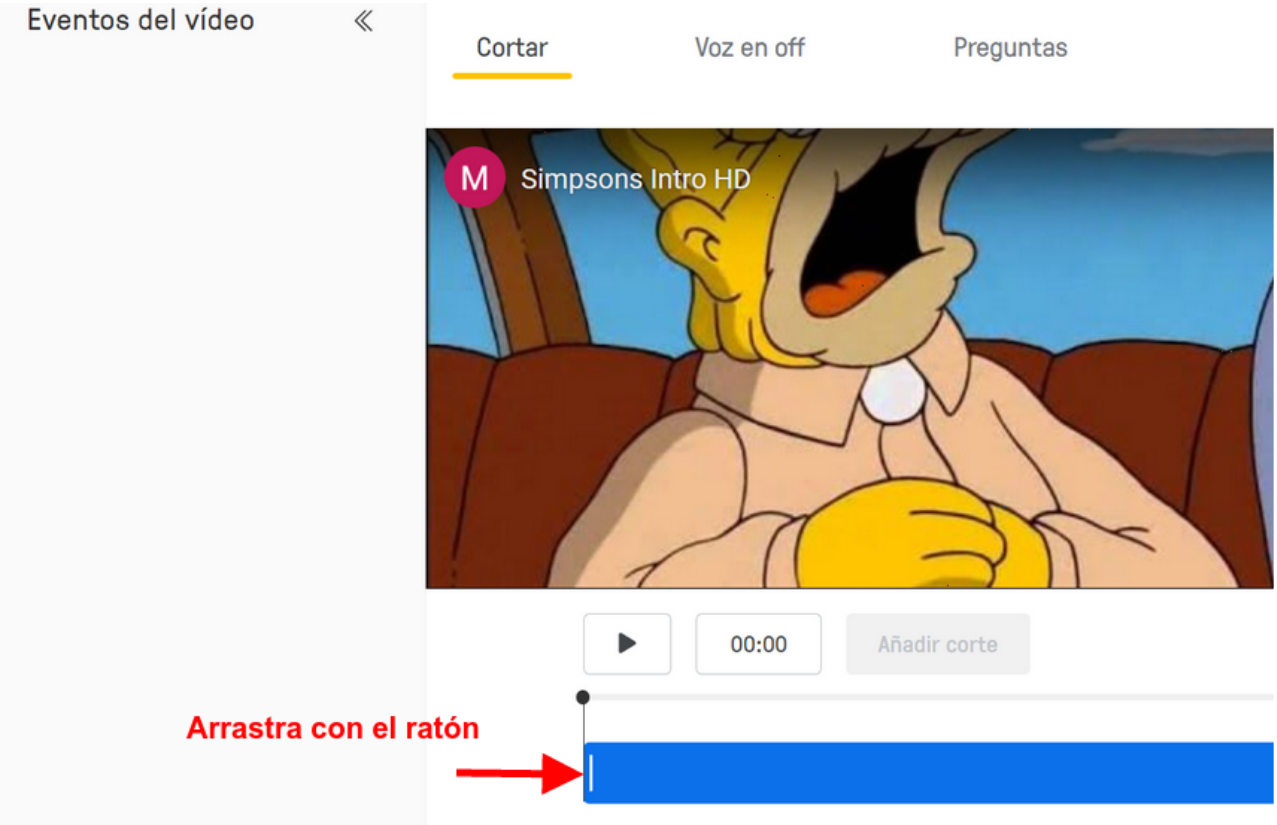
- Accede a ***Edpuzzle*** ***https://edpuzzle.com/***
- **Regístrate** y escoge tu **rol como profesor**. (el idioma de la plataforma se puede cambiar a castellano)
- Utiliza el buscador para buscar un vídeo o pega directamente en él la URL de un video de Youtube que ya hayas buscado previamente.



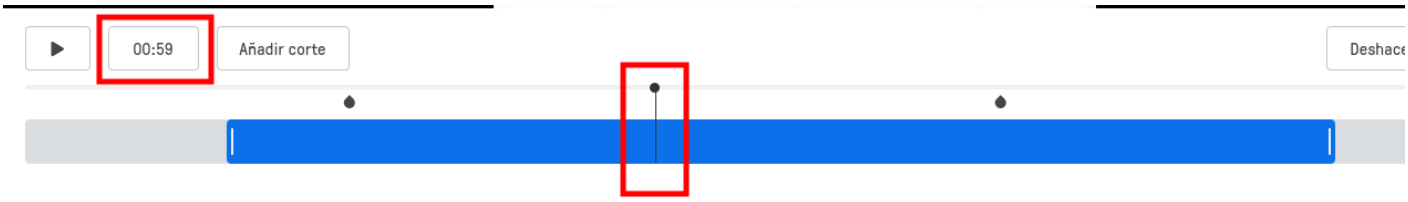
- Una vez buscado y seleccionado, pulsa en **Editar para añadirle interactividad.**

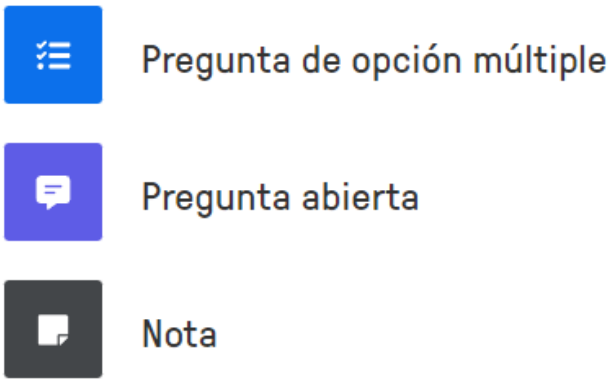


- Una vez estés en el panel de edición, podrás **Cortar** (si es un video muy largo) y **añadir preguntas** (la opción de Voz en off, sólo se puede utilizar con videos subidos por ti, no con videos sacados de Youtube).
- Para **acortar** la duración del video, solo tienes que arrastrar el inicio y el final hasta el punto que quieras.



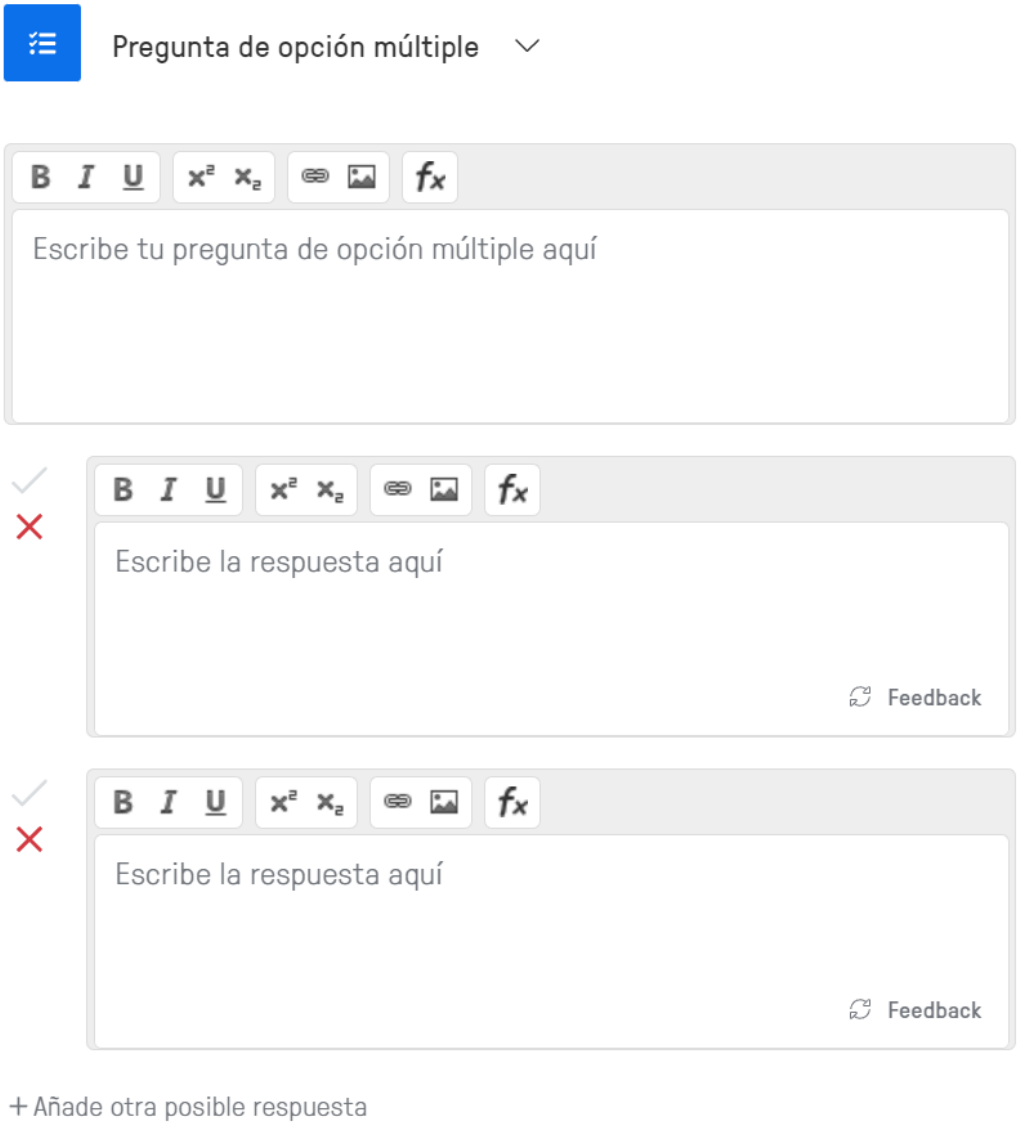
- Añádele las preguntas. Para ello colócate primero en el punto del video donde quieras insertar la pregunta y luego ve a la **pestaña Preguntas.**



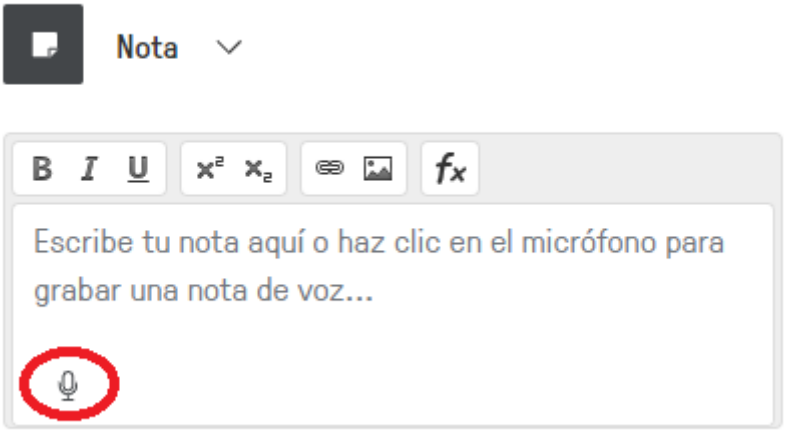


Recuerda que en las preguntas de opción múltiple, tienes que indicar cual es la opción correcta (en el tick y la cruz de la izquierda)

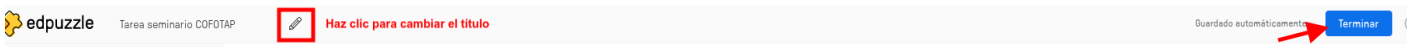
Copyright 2026



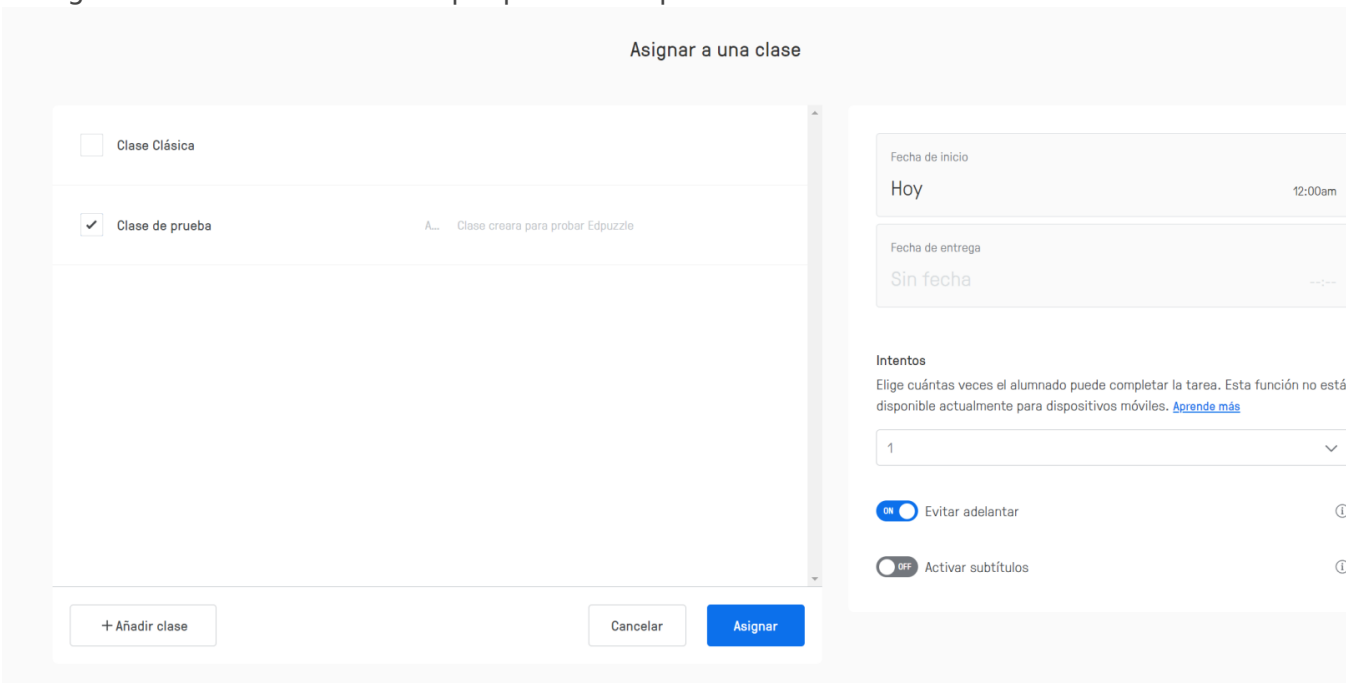
- Inserta la nota de voz. Cortita, no es necesario que te extiendas.



Una vez insertadas las preguntas, nos aseguramos de haberlo renombrado con el título que queremos y le damos a **Terminar**

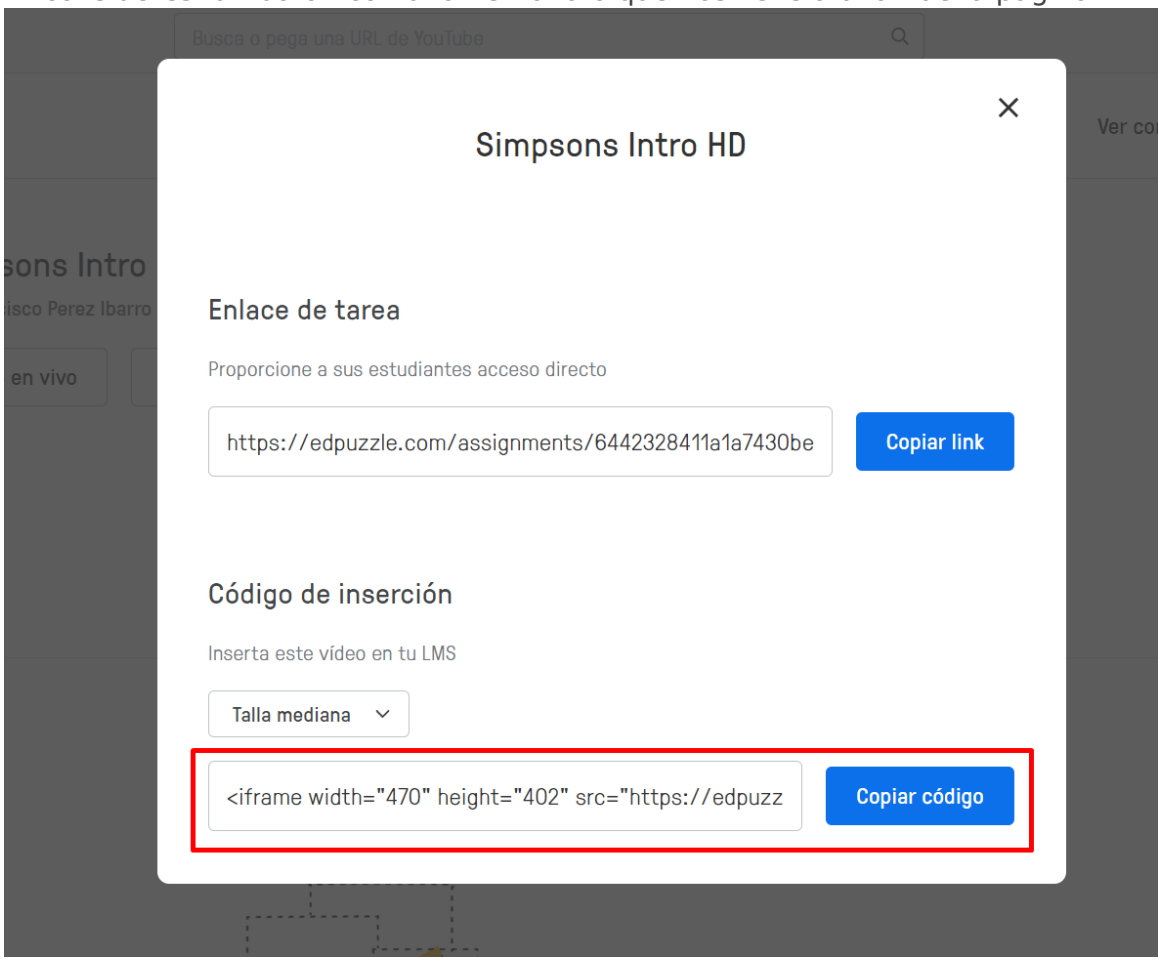


- Después haremos clic en el botón **Asignar** para asignarlo a una clase (tendrás la opción de una **clase de prueba**). Al tratarse de una tarea, tendrás que indicar el plazo que tienen para contestarla (no pongas fecha de entrega). En esa misma pantalla podrás escoger el número de intentos que puede completar el alumnado.



- Finalmente, debes hacer dos acciones para compartirlo.

- En primer lugar, en **"Compartir tarea",** aparecerá un código de inserción. Cópialo y embébelo en Genially, como hicimos con la evaluación. Sitúalo en el lugar que consideres: un botón con una ventana o que nos lleve a una nueva página.



- Además, copia el enlace que aparece en "Vista previa" y lo pegas en el documento de entrega de esta tarea.

Si necesitas más ayuda, hay numerosos tutoriales en Youtube. Puedes guiarte con uno de ellos.

Unidad 18. Metodologías adaptadas a las aulas rurales multigrado 3/3

En este apartado vamos a revisar superficialmente otras estrategias que pueden ser interesantes, en las que la tecnología potencia la propuesta.

Peer instruction

El peer instruction es una estrategia que **se basa en el diálogo entre estudiantes para resolver una pregunta o problema**. Esta es su secuencia básica:

Aproximación individual al problema > discusión por pares > nueva aproximación individual o grupal al problema.

> PARA SABER MÁS. Si quieres conocer mejor esta estrategia, te presentamos dos recursos: web y vídeo.

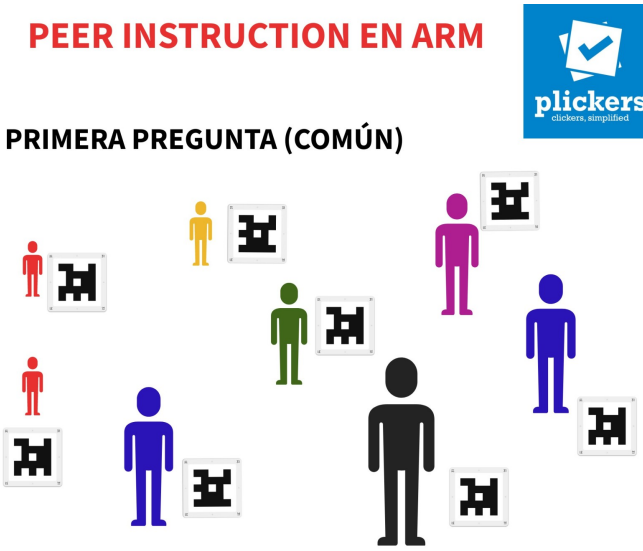
En ARM encontramos dos fórmulas para aplicarla empleando Plickers. Esta herramienta no requiere mucha dotación tecnológica y nos permite ver las respuestas del alumnado sin que sepan si han acertado o fallado.

> PARA SABER MÁS. Si quieres conocer mejor esta herramienta te presentamos este vídeo.

Te explicamos ambas opciones mediante las siguientes imágenes.

Copyright 2026

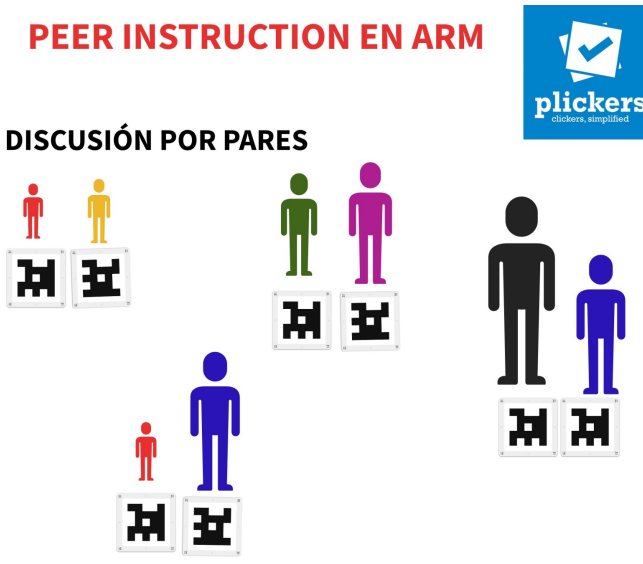
Opción A. Preguntas comunes a toda la clase.



esponden de manera individual con sus tarjetas

Fuente: elaboración propia.

Observamos sus respuestas y los organizamos por parejas. En primer lugar, juntamos a quienes tienen respuestas diferentes. Los que sobran, también por parejas aunque tengan la misma



inutos, intercambien argumentos explicando a su

Fuente: elaboración propia.

Volvemos a lanzar la misma pregunta. Podemos plantearlo de forma individual o grupal. Observamos los cambios y realizamos una puesta en común con toda la clase. Analizamos sus



n les preguntamos por los motivos de su cambio

Fuente: elaboración propia.

Opción B. Preguntas diferenciadas (tutoría entre iguales).



e iguales. Se lanza una pregunta a los miembros
nta y piensa su respuesta, sin intervenir.

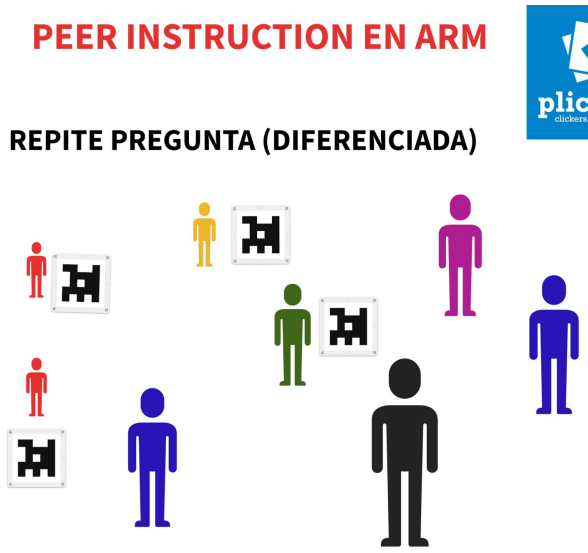
Fuente: elaboración propia.

Organizamos por parejas. El estudiante con mayor nivel de conocimiento explica el contenido, intentando no decir cuál es la respuesta que piensa que es la correcta. Se limita a aportar información.



Fuente: elaboración propia.

Se repite la pregunta para los más jóvenes. Se hace una puesta en común y se preguntan argumentos y explicacion mayores para que expongan sus argumento



Fuente: elaboración propia.

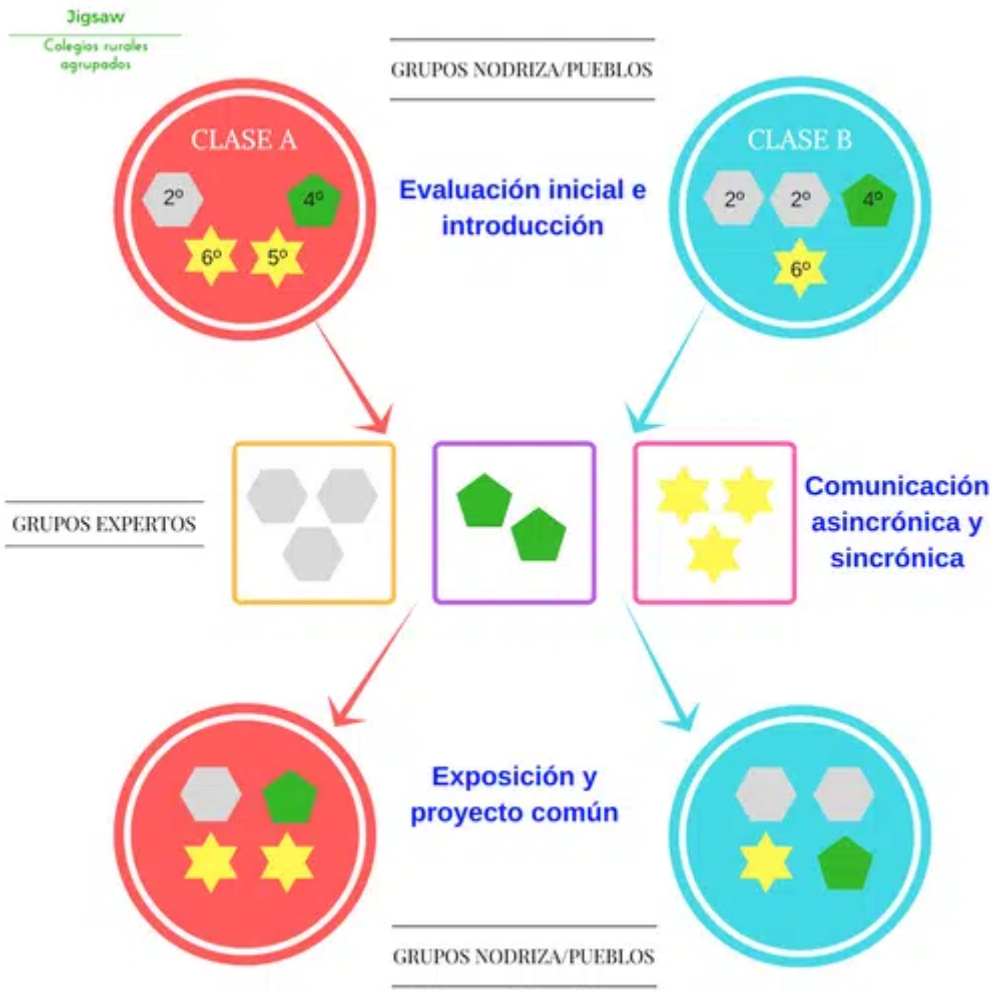
Aprendizaje cooperativo entre aulas de varias localidades

Una de las técnicas de aprendizaje cooperativo más efectivas es el **puzzle de Aronson**, también conocido como jigsaw o puzzle de expertos. Consiste en crear varios **grupos nodriza** (de base). A cada miembro del grupo se le asigna una temática a investigar. Posteriormente, se une en un **grupo de expertos** junto a los miembros de otros grupos que tienen el mismo cometido, para trabajar de forma cooperativa. Finalmente, vuelven a su grupo nodriza, **exponen al resto de miembros** lo que han aprendido y escuchan lo que han descubierto otros.

Sin embargo,**aplicar esta técnica en ARM puede presentar ciertos desafíos**. La heterogeneidad del alumnado facilita unas cuestiones, pero dificulta otras. Si no contamos con varios estudiantes del mismo curso o con conocimientos similares, la efectividad de esta técnica puede disminuir.

Gracias a las herramientas de Google podemos implementar el puzzle de Aronson, uniendo a estudiantes de varias localidades. Como muestra la siguiente imagen, el grupo nodriza se genera en cada localidad y se distribuyen temáticas. El grupo de expertos, formado por miembros de diferentes localidades, trabaja mediante **documentos digitales compartidos de Google** y **encuentros virtuales mediante Google Meet**.

Copyright 2026



Fuente: elaboración propia. También disponible en https://www.theflippedclassroom.es/wp-content/uploads/2017/05/JIgsaw-CRA.png.webp

Para organizar este trabajo en la práctica, los docentes de ambas localidades deben estar bien organizados. Recomendamos que dividáis las sesiones semanales en: **trabajo presencial, cada uno en su clase** y **sesiones de encuentro**. Una de las opciones pasa por dividir los días de encuentro virtual de los diferentes itinerarios. En un día de la semana, dos grupos de expertos trabajan en su propia clase, investigando y sintetizando información en el espacio compartido. Mientras, otro grupo realiza el encuentro virtual. En otro día de la semana, se invierten los roles. La otra opción consiste en realizar los encuentros virtuales el mismo día, de manera consecutiva. Todo depende de las posibilidades horarias que tengáis, aunque quizá debáis romper el horario oficial. Comentadlo con el equipo directivo o incluso, con inspección.

Finalmente, una vez que el proceso de investigación de los expertos ha concluido, **se procede a exponer lo aprendido**. Existen varias opciones:

- Primero se expone todo personalmente al grupo nodriza y luego se realiza una exposición junto al resto del grupo de expertos, mediante videollamada a todos los miembros de

ambas clases.
- Directamente, la exposición colectiva mediante videollamada.

> PARA SABER MÁS. Puedes obtener más información de esta opción con el ejemplo recogido en la web theflippedclassroom.es.

Descripciones colaborativas con realidad virtual

Esta estrategia, además del valor pedagógico que presenta, es especialmente motivadora para el alumnado. Consiste en crear **dinámicas de descripción colaborativa de diferentes objetos, construcciones o partes del cuerpo, mediante el uso de gafas de realidad virtual**.

El estudiante que tiene puestas las gafas **va describiendo lo que ve, mientras otro estudiante lo va apuntando**. Posteriormente, se intercambian los roles, bien para completar con mento. Incluso, se puede aprovechar para escritura por parte de algunos estudiantes.



Fuente: elaboración propia.

Quizá pienses que esto es inviable, debido al precio de algunos de estos recursos. Sin embargo, en el mercado existen **alternativas de cartón**, que solo requieren la incorporación de un teléfono móvil equipado con aplicaciones de realidad virtual.

PARA SABER MÁS. Si quieres probar esto, te presentamos una de las opciones de lasgafas de cartón, así como algunas aplicaciones de realidad virtual que podrás instalar en el móvil: Google Cardboard, Arts & Culture, Sites in VR, Within, YouTube VR.

Copyright 2026

Unidad 19. Educación conectada al territorio local

En el ámbito de la didáctica multigrado, la multigraduación es abordada mediante la programación multigrado y la estrategia multigrado. Sin embargo, **la didáctica en las ARM, también debe considerar la conexión de estas aulas con el territorio en el que se encuentran**. Por ese motivo, se puede establecer que **la educación conectada al territorio local** es el tercer pilar de la didáctica multigrado (Castillo, nd).

Todo proceso educativo debe promover el conocimiento de la comunidad en la que vive el estudiante (Smith, 2002). No obstante, como vimos en el primer módulo, el sistema educativo no siempre tiene en cuenta las peculiaridades del territorio rural.

Esta defensa de la conexión con el territorio no es arbitraria. **Diversos autores constructivistas**, entre ellos Dewey, defienden que **la educación debe partir del estudio del entorno inmediato**, como vía para estudiar fenómenos abstractos difícilmente abordables en las primeras edades del ser humano. Por otro lado, Ausubel defendió que, además de **conocer características psicológicas del estudiante, es necesario comprender las circunstancias sociales y culturales** que lo rodean, para poder ofrecer un proceso educativo adaptado a sus posibilidades y



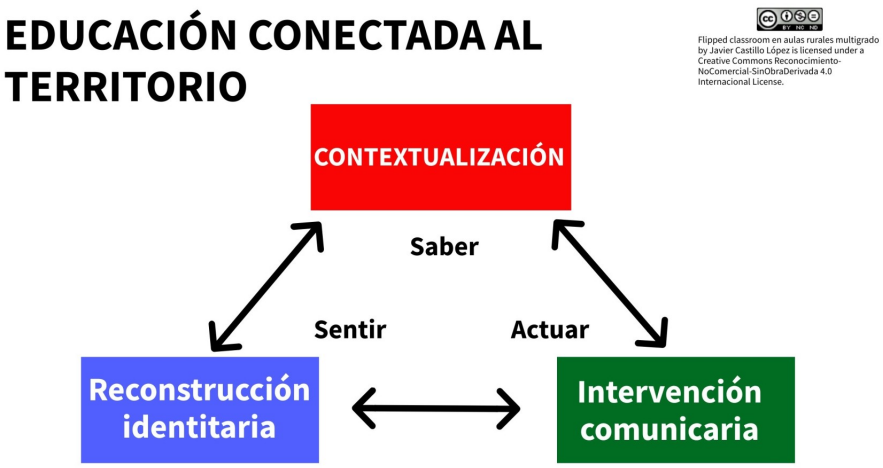
Fuente: https://www.gettingsmart.com/wp-content/uploads/2016/10/Place-based-education-field-trip-feature-image.jpg

Uno de los enfoques que ha intentado desarrollar esta idea de conectar la educación con la comunidad local es el **Place-Based Education** (PBE). Parafraseando a Sobel (2004), uno de sus principales representantes, podemos definirlo como:

> Enfoque pedagógico que analiza problemáticas del entorno inmediato con el objetivo de transferir estos aprendizajes a otros contextos.

Es un enfoque que **fomenta la adquisición de conocimientos teóricos, un sentimiento de pertenencia a la comunidad y que realiza una llamada a la acción, contribuyendo a la mejora de la sociedad en la que se reside**.

Teniendo en cuenta sus principios, proponemos que la **educación conectada al territorio se componga de tres grandes elementos interrelacionados**, como refleja la siguiente imagen.



Fuente: elaboración propia.

Contextualización del proceso educativo

Con el objetivo de no ejercer un efecto desruralizador, podemos realizar dos grandes actuaciones: conocer el territorio en el que educamos y, posteriormente, conectarlo con el currículo oficial.

Conocimiento e implicación del docente en el territorio

Es importante destacar que este enfoque **no defiende que el docente deba vivir en el territorio**. De la misma manera en que no es necesario vivir en diferentes lugares del mundo para defender los derechos humanos de las personas que sufren en esos lugares. Ahora bien, **es fundamental conocer su idiosincrasia, su gente, historia, valores, oficios, su riqueza natural, pero también sus desafíos**.

Profundizar en estas cuestiones nos convierte en **agentes bilingües** (Duston, como se citó en Bustos, 2007). Profesionales que conocen el currículo, pero también el lugar en el que se debe aplicar.

Glocalización curricular

> La *glocalización* curricular es el ejercicio que permite conectar la cultura local y el currículo oficial. No se trata de ofrecer una educación totalmente parroquiana, pero tampoco intentar conocer el mundo saltando por encima de la cultura inmediata.

Esta conexión tiene **justificación psicológica**, como mencionamos anteriormente. El aprendizaje se vuelve más significativo transitando **de lo concreto a lo abstracto**. El currículo local como medio para lograr un objetivo superior.

Por otro lado, también hay una clara **justificación ideológica**. La **glocalización curricular es una defensa de lo local** frente a la puesta en marcha de experiencias educativas que están contribuyendo a la homogeneización de los territorios. Por tanto, este **currículo local también es un fin en sí mismo**. Es una vía para que las nuevas generaciones conozcan el territorio en el que habitan.

¿Qué podemos hacer como docentes? La respuesta, pensamos, es sencilla: **reflexionar sobre lo que estamos enseñando** (una vez más). Si seguimos programaciones o libros de textos descontextualizados, estamos siendo cómplices de esta homogeneización.

Para justificar esto, siempre ponemos un ejemplo real. Trabajando en un pueblo de la Comunidad de Teruel, comprobamos que en un tema dedicado a la flora, su libro de texto incluía imágenes de

diversas especies de árboles: pinos, robles, encinas... El pino, incluso, con una gran ilustración reflejando sus partes. En el núcleo urbano, creemos, no había ningún pino. Sin embargo, esta localidad forma parte de una de las reservas de chopo cabecero más grandes de Europa. Un tipo de árbol que está en riesgo de desaparecer. Desgraciadamente, nunca les habían hablado de los chopos cabeceros y no conocían sus peculiaridades. ¿Te parece coherente?

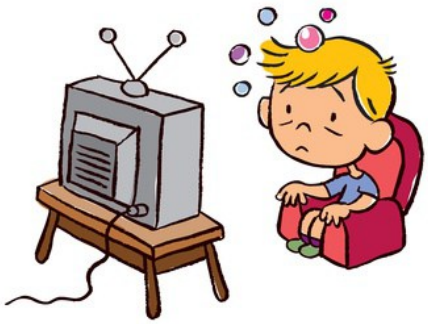
¿Significa esto que no tienen que conocer lo que es un pino? No. Pero tal vez sea preferible que conozcan los árboles de su entorno, especialmente si tienen una característica casi única, como en este caso.

Este ejemplo se relaciona con una de nuestras frases favoritas de la literatura sobre la escuela rural:

> "**¿Tiene lógica no conocer los cultivos de la zona y encerrarse en un aula para estudiar la flora de Oceanía?**" (Santos Guerra, 2002, p.110).

Reconstrucción identitaria

Como vimos en la imagen introductoria, además de conocer el territorio, es crucial que **facilitemos que nuestro alumnado sienta un vínculo con él**. Te pedimos que dediques un minuto a reflexionar sobre el tipo de sociedad que aparece en los medios, películas, libros... Piensa, también, sobre el tipo de lugar en el que residen las personas que dichos medios nos



Fuente: https://www.quiropracticaagote.com/wp-content/uploads/2015/10/Fotolia_60669416_XS.jpg

Nuestro alumnado se enfrenta constantemente a este bombardeo. Ven el mundo que aparece en sus pantallas. Después, miran por la ventana y a menudo, no ven nada parecido. Por ello, es

probable que **se centren en las carencias de su medio, idealizando las condiciones de otros territorios**. Es una actitud comprensible, ya que quizá nadie les contó la otra cara: lo



stentes en otros.

Fuente: https://elefanteenlared.com/wp-content/uploads/2018/11/emprender-1080x675.jpg

De nuevo, ¿qué podemos hacer como docentes?

Promoción del sentimiento de pertenencia

Por un lado, podemos **ayudarles a que vean las posibilidades de su comunidad**. Tratarlo en la escuela ayudará a que comprendan que su territorio merece ser estudiado, al igual que cualquier otro (Smith, 2002).

También podemos la **comunicación intergeneracional**, ya que otras generaciones pueden transmitir conocimiento, pero también sentimiento.

¿Y si otorgamos relevancia al **arte y folclore local**?. La música, el folclore, el vocabulario de algunos territorios corre peligro de desaparecer. Al conocerlas facilitamos que nuestro alumnado **valore su singularidad**.

Aproximación crítica e intercultural al territorio

Es importante que no entendamos este planteamiento como una forma de nacionalismo xenófobo. Al incorporar elementos locales en la educación formal, **también debemos mantener una perspectiva crítica**, ya que no todo lo local es positivo por el hecho de serlo.

¿Y desde qué punto de vista analizamos lo local? Es importante **no caer en un relativismo cultural**. Hay determinadas cuestiones que son contrarias a los derechos humanos, el derecho de los animales y la vida misma del planeta.

Por otro lado, también hemos de pensar críticamente sobre qué entendemos por “lo local”, en pleno siglo XXI. **Las nuevas ruralidades** se están conformando con **personas que han migrado a estas zonas**, por diversos motivos. Por ello, la cultura local ya no es autoreproductiva, sino que **puede enriquecerse por nuevos habitantes** con otro anclaje cultural.

Intervención comunitaria

Conocer, sentir… y actuar. El trabajo que estamos proponiendo tiene como objetivo motivar al alumnado para que quiera influir en su territorio. Según Amiguinho (2011), esta intervención comunitaria implica **darle un nuevo significado a la educación en estos entornos**.

Preservación y desarrollo del patrimonio territorial

Desde una perspectiva metodológica, el **aprendizaje-servicio** permite reorientar el aprendizaje basado en proyectos para que el conocimiento adquirido por los estudiantes **genere mejoras en la comunidad**. Pudimos haber introducido este método en el apartado dedicado a las metodologías. Sin embargo, quisimos presentarlo en este punto por su fomento del **compromiso social**.

Consideramos que la mejor manera de defender su idoneidad es escuchar a Roser Batlle, una de las principales impulsoras.

Copyright 2026

https://www.youtube.com/embed/6NxUcO7A9c8

> PARA SABER MÁS. Si quieres profundizar un poco más, eres libre de acceder a estos recursos: web aprendizajeservicio.net, vídeo.

No pretendemos ahondar en la estructura del aprendizaje-servicio, sino en su aplicación. Algunas temáticas abordables mediante este enfoque, son:

- **Estudios culturales**. Documentar dichos, refranes y leyendas transmitidos habitualmente de forma oral.
- **Estudios naturales**. Proyectos que analicen problemáticas medioambientales a nivel local.
- **Resolución de problemas de la vida cotidiana**. ¿Cómo podemos restaurar el parque para no cortarnos con los toboganes?
- **Oportunidades de emprendimiento local**. Podemos conocer las formas de ganarse la vida en el territorio. Tanto las existentes, como las viables.
- **Proyectos de introducción a los procesos comunitarios**. Orientados a conocer problemáticas específicas de la comunidad. Por ejemplo, la despoblación.

Promoción de la bidireccionalidad en las relaciones escuela-territorio

Territorio y escuela se influyen mutuamente (Rubio, 2021). Sin embargo, las evidencias muestran que **muchas escuelas trabajan de espaldas al territorio**, con las puertas cerradas a la comunidad educativa.

Entre otros motivos, hay dos fenómenos a destacar:

- El olvido o negación del impacto de la escuela en el territorio.
- La infravaloración de los aportes educativos que puede ofrecer la comunidad.

En relación con este segundo factor, son más habituales las experiencias escolares que se centran en un ***hacer para*** la comunidad, olvidando las enormes posibilidades de un ***hacer con*** la comunidad.

En la escuela pueden contribuir las familias, pero también diferentes agentes de desarrollo local o los propios vecinos. Se trata de abrir las puertas y darles un cometido. **Establecer nexos reales no consiste en crear situaciones puntuales, sino en hacerles sentir parte de una**

comunidad de aprendizaje.

> PARA SABER MÁS. Si quieres conocer mejor el funcionamiento de una comunidad de aprendizaje, te recomendamos que busques información sobre el colegio de Alpartir.