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.

Copyright 2026

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.

Copyright 2026

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 un video 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

Copyright 2026

fantástico.

> 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.

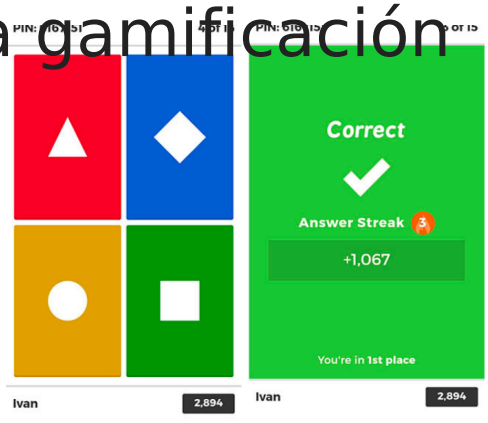
Estos retos pueden tener una naturaleza común o diferenciada, individual o grupal. Incluso, implicar a toda la clase. Todo formaría parte de una misma narrativa, pero no es necesario que todos tengan que enfrentarse al mismo reto.

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.**

Revision #10
Created 2023-11-03 17:29:14 CET by Javier Castillo López
Updated 2023-11-05 11:12:48 CET by Javier Castillo López

Copyright 2026