

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Juegos y herramientas para trabajar con distintos niveles de aprendizaje

en grupos multigrado y unigrado

“Cada alumno trabaja con un reto suficientemente desafiante para generar aprendizaje, pero suficientemente cercano a sus posibilidades para poder avanzar.”

Maestro: Francisco Alexis Jiménez Guevara

1. ¿De dónde nace esta propuesta?

La idea de estas herramientas nace de algo que vemos todos los días en el salón: aunque los niños estén en el mismo grado, no todos aprenden al mismo ritmo ni necesitan exactamente el mismo tipo de actividad. Algunos todavía necesitan reforzar ciertos aprendizajes, otros ya pueden trabajar con mayor independencia y algunos están listos para resolver retos un poco más difíciles.

Por eso, mi intención no es que todos hagan exactamente lo mismo al mismo tiempo, sino que todos puedan trabajar sobre un aprendizaje importante desde un punto que les permita avanzar. Las herramientas buscan facilitarle al maestro esa tarea, ofreciendo diferentes opciones dentro de una misma actividad.

Aunque fueron pensadas especialmente para apoyar el trabajo en escuelas multigrado, también pueden ser útiles en un grupo de un solo grado, porque dentro de cualquier salón existe diversidad en los procesos de aprendizaje.

2. ¿Por qué organizar las actividades en tres niveles?

Decidí organizar muchas de las actividades en tres niveles porque necesitaba una forma sencilla de cambiar la dificultad sin tener que crear un juego completamente diferente para cada alumno. El contenido o la dinámica puede ser la misma, pero cambia el reto que se le presenta al estudiante.

Estos niveles no buscan poner una etiqueta a los niños ni dividirlos de manera permanente. No significa que un alumno sea “de nivel 1” o “de nivel 3”. El nivel corresponde a la actividad que necesita en ese momento y puede cambiar según el aprendizaje que se esté trabajando.

Nivel 1 - Consolidación y mayor acompañamiento

Está pensado para cuando un alumno necesita reforzar bases, trabajar con cantidades más pequeñas, textos más sencillos, instrucciones más directas o actividades que le permitan comprender y practicar antes de aumentar la dificultad. La meta sigue siendo avanzar; simplemente se parte de un reto más cercano a lo que el niño puede hacer en ese momento.

Nivel 2 - Desarrollo y aplicación

Está pensado para alumnos que ya tienen una base suficiente sobre el aprendizaje y pueden resolver actividades con un grado intermedio de dificultad y con mayor autonomía. Aquí se busca practicar, aplicar lo aprendido y fortalecer estrategias.

Nivel 3 - Profundización y mayor desafío

Está pensado para cuando el alumno ya domina buena parte del aprendizaje y puede enfrentarse a cantidades mayores, textos más complejos, más pasos para resolver un problema o actividades que le exijan pensar un poco más. La intención es que quien puede avanzar tenga también algo nuevo que aprender y no se quede solamente repitiendo ejercicios que ya domina.

Idea importante: los niveles describen la dificultad de la actividad, no la capacidad ni el valor del alumno.

3. La idea del “reto alcanzable”

La base de esta forma de trabajar es buscar un reto alcanzable. Para mí, una actividad debe representar un esfuerzo para el niño, pero también debe estar dentro de sus posibilidades. Si es demasiado fácil, probablemente no le ayude a avanzar; si es demasiado difícil, puede convertirse en una tarea que todavía no tiene las herramientas para resolver.

Por eso la intención es encontrar un punto intermedio: que el alumno tenga que pensar, intentar, equivocarse, recibir apoyo y volver a intentar, pero que tenga una posibilidad real de lograrlo.

Esta idea se relaciona con el concepto de zona de desarrollo próximo de Lev Vygotsky. De manera sencilla, este planteamiento explica que hay aprendizajes que el niño todavía no puede realizar completamente solo, pero que puede alcanzar con orientación, ayuda o apoyos adecuados. Conforme aprende, esos apoyos pueden disminuir y el reto puede aumentar.

De ahí surge la frase que resume la intención de las herramientas: “Cada alumno trabaja con un reto suficientemente desafiante para generar aprendizaje, pero suficientemente cercano a sus posibilidades para poder avanzar.”

4. Los niveles son flexibles, no permanentes

Un punto que considero muy importante es que los niveles pueden cambiar. Un alumno puede necesitar una actividad de Nivel 1 en determinado contenido de matemáticas y, al mismo tiempo, trabajar en Nivel 2 o Nivel 3 en lectura. También puede comenzar el ciclo necesitando mayor apoyo y después avanzar a actividades de mayor dificultad.

Por eso, la decisión de qué nivel utilizar debe partir de lo que el maestro observa: qué sabe el alumno, cómo resuelve, dónde se equivoca, qué apoyo necesita y qué tan preparado está para avanzar. No se trata de asignarle un nivel para todo el ciclo escolar.

5. Relación con la evaluación formativa

Esta forma de trabajar también se relaciona con la evaluación formativa. Evaluar no solamente significa obtener una calificación; también significa observar lo que está sucediendo durante el aprendizaje y utilizar esa información para decidir qué hacer después.

Si un alumno resuelve una actividad con mucha facilidad, puede ser momento de aumentar el reto. Si todavía presenta dificultades, quizá necesite otra explicación, más práctica o una actividad más cercana a sus conocimientos actuales. De esta manera, los niveles ayudan al maestro a hacer ajustes a partir de las evidencias que va obteniendo.

Los resultados que generan algunos juegos -por ejemplo, nombre del alumno, puntuación o respuestas- pueden servir como una evidencia más. No sustituyen la observación ni el juicio del docente, pero sí pueden facilitar la revisión y ayudar a detectar avances o dificultades.

6. ¿Cómo se puede utilizar en un grupo unigrado?

En un grupo de un solo grado todos pueden estar trabajando el mismo tema o propósito, pero no necesariamente con la misma dificultad. Por ejemplo, si se trabaja resolución de problemas, algunos alumnos pueden necesitar cantidades menores y una estructura más sencilla; otros pueden trabajar con el rango esperado para la actividad; y quienes ya

dominan ese tipo de problemas pueden recibir una variante que implique números mayores o más pasos.

Así se conserva un propósito común para el grupo, pero se evita pensar que una sola hoja, un solo ejercicio o una sola cantidad de dificultad necesariamente responde a todos por igual.

7. ¿Cómo se puede utilizar en una escuela multigrado?

En el multigrado esta flexibilidad puede ser todavía más útil. Un maestro puede tener estudiantes de primero, segundo y tercero, o incluso atender varios grados en un mismo salón. En lugar de preparar actividades completamente separadas desde cero, puede partir de una misma dinámica y cambiar la dificultad, las cantidades, los textos, las consignas o el producto esperado.

Por ejemplo, todos pueden participar en un mismo juego matemático, pero cada grupo o cada alumno puede trabajar con rangos de cantidades diferentes. De la misma forma, una actividad de lectura puede mantener el mismo tema y cambiar la extensión, el tipo de palabras o el nivel de comprensión que se solicita.

Los tres niveles no buscan sustituir los grados escolares ni las fases del Plan de Estudio. Son una forma práctica de organizar la dificultad para que el docente pueda adaptarla a la realidad de su grupo. En algunos casos los niveles podrán coincidir con ciertos grados; en otros, será más conveniente agrupar a los alumnos por el aprendizaje que necesitan fortalecer.

8. ¿Qué aportan las herramientas?

Las herramientas buscan ahorrar parte del trabajo repetitivo y darle al maestro más posibilidades para adaptar una actividad. Dependiendo del juego, se pueden utilizar en celular Android, en computadora, con el grupo mediante modo proyector o para generar materiales imprimibles.

Otra ventaja es que el contenido puede variar. A diferencia de una hoja fija que siempre presenta los mismos ejercicios, una herramienta puede generar nuevas cantidades, palabras, preguntas o actividades. Esto permite reutilizarla durante el ciclo escolar y ajustar el reto conforme los alumnos avanzan.

En matemáticas, por ejemplo, se pueden cambiar rangos numéricos, operaciones o dificultad. En lectoescritura se puede trabajar con palabras, sílabas, oraciones o textos de diferente complejidad. La intención es que el recurso sea flexible y no dependa de una sola actividad cerrada.

9. El papel del maestro sigue siendo fundamental

Estas herramientas no pretenden decidir por el maestro ni sustituir su planeación. El docente es quien conoce a sus alumnos y puede decidir qué actividad tiene sentido, qué nivel utilizar, cuándo aumentar la dificultad, cuándo dar apoyo y cuándo cambiar de estrategia.

El Plan de Estudio 2022 reconoce la autonomía profesional del docente y la importancia de contextualizar la enseñanza según la realidad de los estudiantes. Desde esa idea, las aplicaciones funcionan como un recurso que ofrece opciones, pero la decisión pedagógica sigue estando en manos del maestro.