

# ESTRATEGIAS PARA AYUDAR A ORGANIZAR LA INFORMACIÓN NUEVA Y POR APRENDER



# ORGANIZADORES GRÁFICOS

- Son de gran utilidad cuando se requiere resumir u organizar *corpus* significativos de conocimiento.

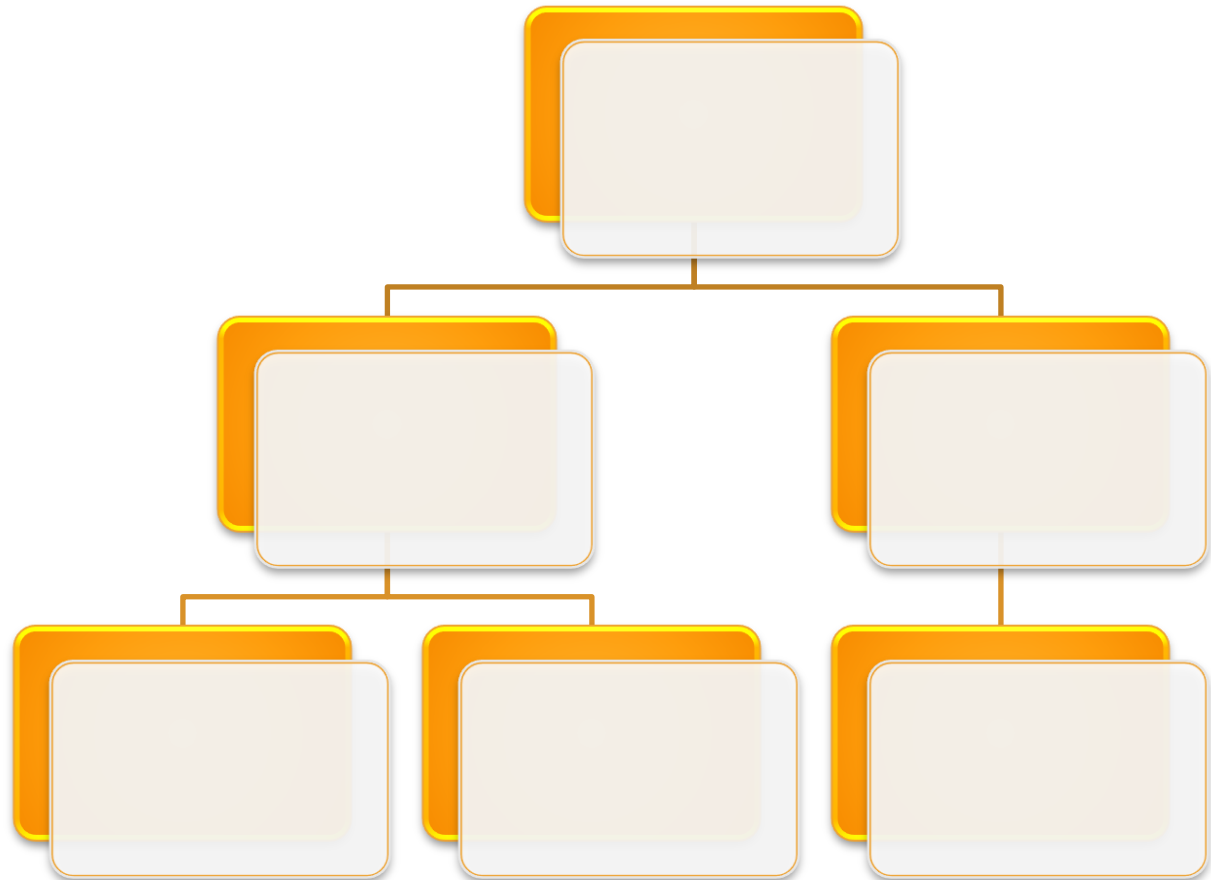
- Puede emplearse como estrategia de enseñanza o aprendizaje.

- Proceso:

RECUERDO-COMPREENSIÓN-APRENDIZAJE.

# LOS MÁS USUALES.....

- MAPAS CONCEPTUALES:



# Sugerencias p/elaborarlo

1. Haga un listado de los conceptos involucrados
2. Clasifíquelos por niveles
3. Identifique el concepto nuclear
4. Intente construir un primer mapa conceptual con organización jerárquica, vinculación y líneas rotuladas
5. Valorar la posibilidad de enlaces cruzados y ejemplos
6. Acompañarlos siempre de una explicación.

# Funciones

- Permite presentar gráficamente los conceptos y la relación que hay entre ellos.
- Facilita la exposición y explicación de los conceptos.
- Permite la negociación de significados entre el profesor y el alumno.

# Recomendaciones

- Procure incluir los conceptos principales en una cantidad no mayor a 10 conceptos.
- Pueden presentarse para la clase o bien elaborarlos durante la misma.
- Enriquecerlo con comentarios y explicaciones.
- Pueden ser utilizados para el nivel necesario (clase, tema, unidad, etc.)
- Relacionar micro mapas, para construir un macromapa o bien un mapa progresivo.
- Pueden usarse con organizadores previos, analogías o como resúmenes o recapitulaciones.
- No haga uso excesivo de este recurso.


# Uso

- Presentarlos incompletos (Novak, 1984)
- Elaborar uno de lo que ya sabían y después establecer conexiones explícitas con la IN por aprender.
- Antes de presentar el IN presentar el mapa elaborado por el maestro.

# Permite:

1. La profundización y reflexión sobre los conceptos implicados y las relaciones jerárquicas.
2. Tomar conciencia de lo que sabe y de qué forma se sabe.
3. La contrastación de la experiencia actual o reflexión de la acción al ir construyendo el mapa.





*“ A medida que los alumnos incrementaban su habilidad y experiencia para construir mapas conceptuales, comenzaban a informar que estaban aprendiendo a aprender; se les daba mejor aprender de modo significativo y se daban cuenta que disminuía o desaparecía su necesidad de aprender de memoria.”  
(Novak 1998a)*

- Mapas conceptuales electrónicos.

# CUADROS C-Q-A

## ESTRUCTURA Y FUNCION.

- a) En 1er lugar, se introduce la temática que constituye la IN.
- b) Se pide que se prepare el cuadro C-Q-A con 3 columnas y 2 filas.
- c) La 1<sup>a</sup> columna: *lo que ya se conoce (C)*.,
- d) La 2<sup>a</sup> columna: *lo que se quiere aprender o conocer (Q)*.
- e) la 3<sup>a</sup> columna: *lo que se ha aprendido (A)*.

<b>C</b> <b>(lo que se conoce)</b>	<b>Q</b> <b>(lo que se quiere)</b>	<b>A</b> <b>(lo que se aprendió)</b>
<p>(Anotar en forma de listado lo que ya se sabe en relación con la temática)</p>	<p>(Tomar nota sobre lo que se quiere aprender)</p>	<p>(Anotar lo que se aprendió)</p>

# Función

- Un enlace mas claro entre los conocimientos previos y reconocimiento de la IN.
- Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje.
- Fuente de autoevaluación.

# CUADROS SINÓPTICOS

- Proporciona una estructura global de una temática y sus múltiples relaciones.
- Pueden ser: *SIMPLES, DE DOBLE COLUMNA O SOLUCIÓN-PROBLEMA.*

## *SIMPLE:*

- La información central: *temas o conceptos principales.*
- Desarrollo: *variables o características.*

	Capacidad	Duración de almacenamiento	Modo de almacenaje	Perdida de la información
MEMORIA SENSORIAL	Grande o limitada	Breve (0.5 s para la información visual)	Exacto y sensorial	Desvanecimiento temporal
MEMORIA DE CORTO PLAZO	Limitada, $7 \pm 2$ chunks de inf.	Relativa (18 s sin reposo de la inf.)	Repetición y repaso de material	Por falta del repaso del material o por desplazamiento de la nva. Información.
MEMORIA A LARGO PLAZO	limitada	Permanente	Organizado y significativo	Fallos en la recuperación o interferencia de otra información.

# *CUADRO DE DOBLE COLUMNA*

- Son de análisis:
  - Causas/Consecuencias (causalidad).
  - Gusto/Disgusto.
  - Teoría/Evidencia.
  - Problema/Solución.
  - Antes/Después (secuencia).
  - Acciones/Resultados.

# Causas y consecuencias del movimiento de independencia mexicano.

	<b>CAUSAS</b>	<b>CONSECUENCIAS</b>
Económicas		
Políticas		

# Teorías evolutivas que explican el juego infantil.

	<b>TEORIA</b>	<b>EVIDENCIA</b>
Psicogenética (piagetiana)		
Histórico- cultural (vigotskiana)		



# SOLUCIÓN- PROBLEMA

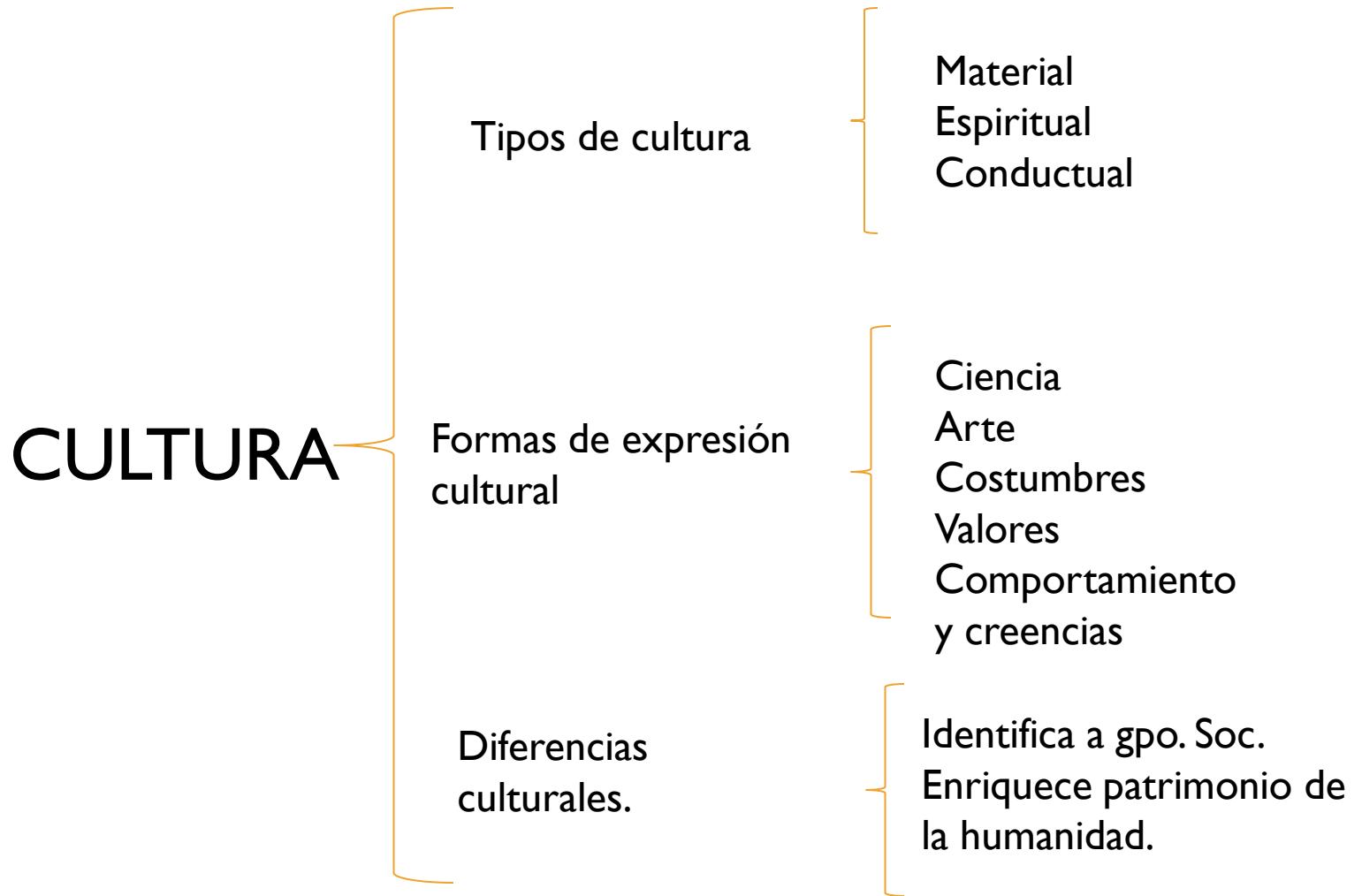
PROBLEMA	SOLUCIÓN
Enunciar el problema:	Enunciar solución posible:
Resultado de la situación:	
Causa del problema:	

# ORGANIZADORES DE CLASIFICACIÓN

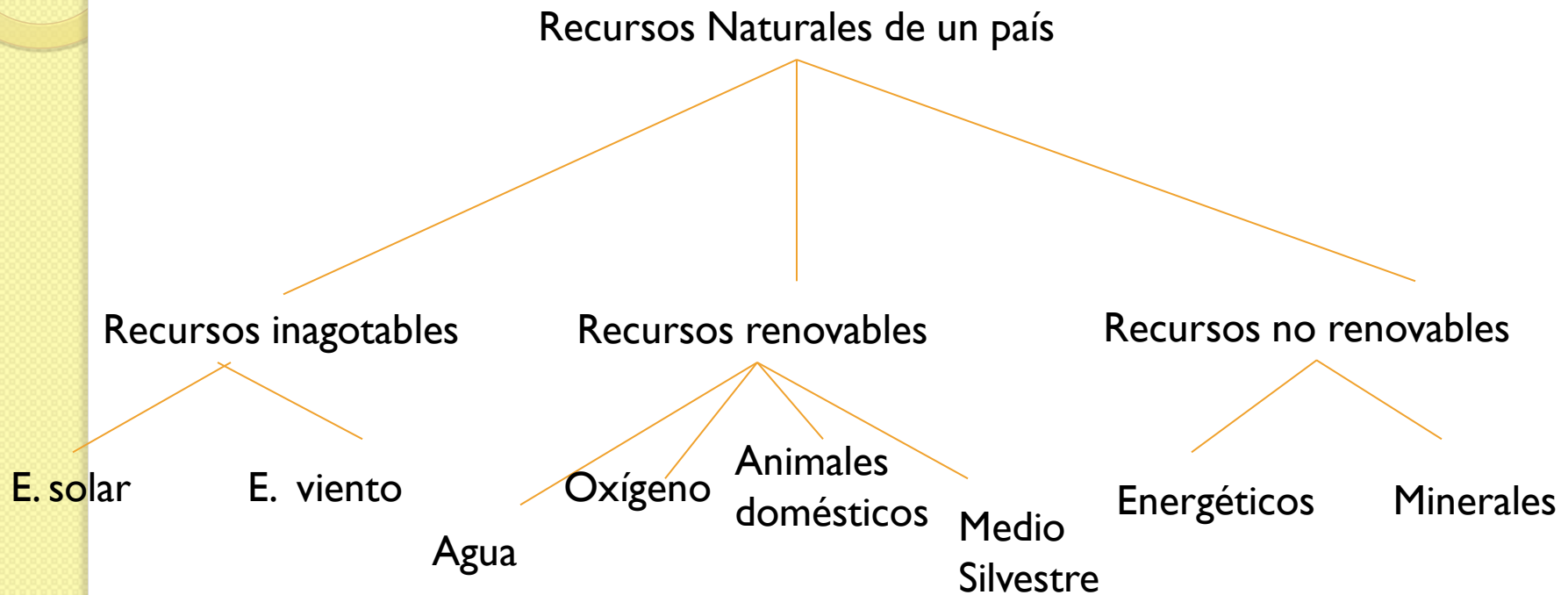
- Diagramas de llaves.
- Diagramas de arboles.
- Círculos de conceptos.

La diferencia con los mapas conceptuales:  
no se especifican las relaciones entre  
conceptos, no incluyen relaciones  
cruzadas, etc.

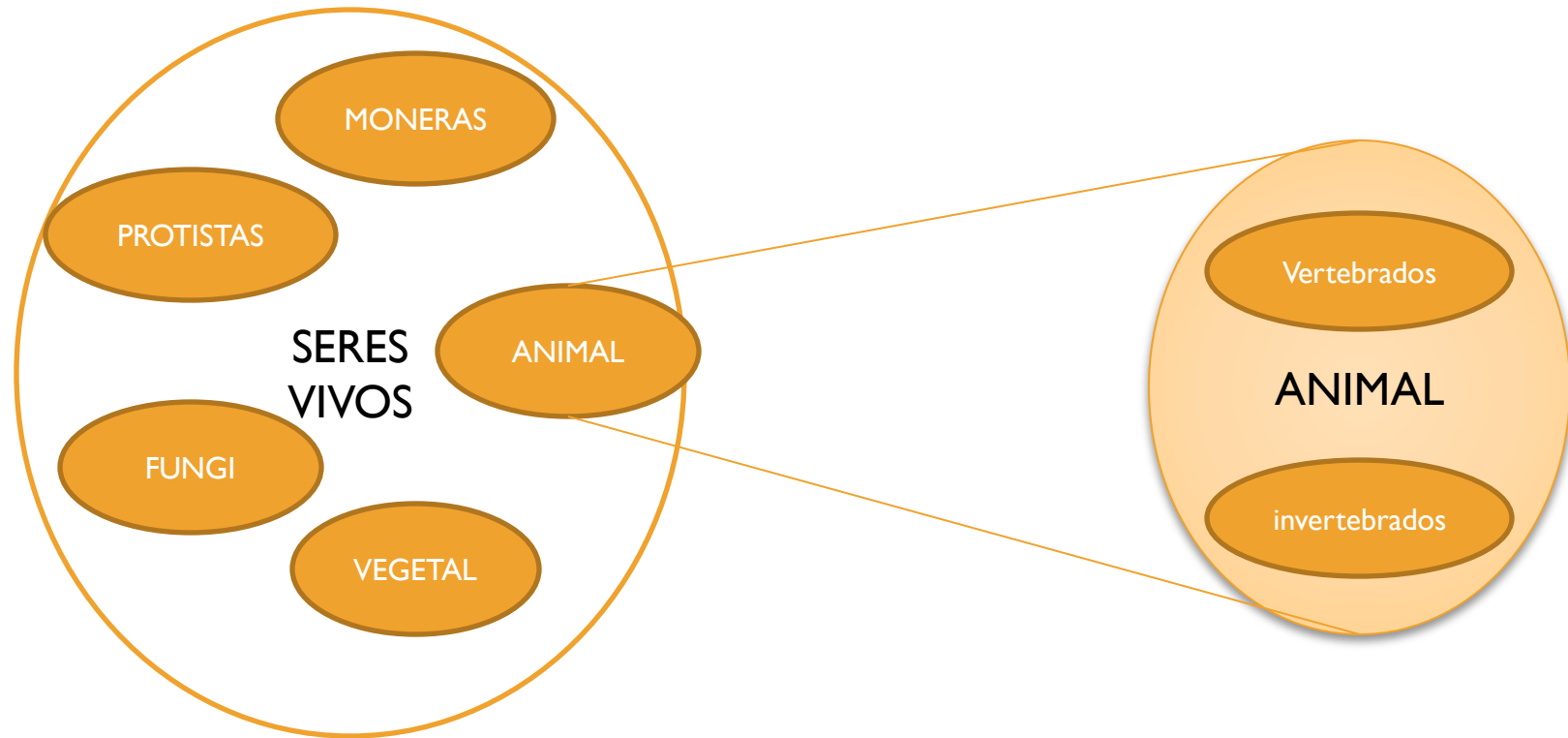
# DIAGRAMA DE LLAVES



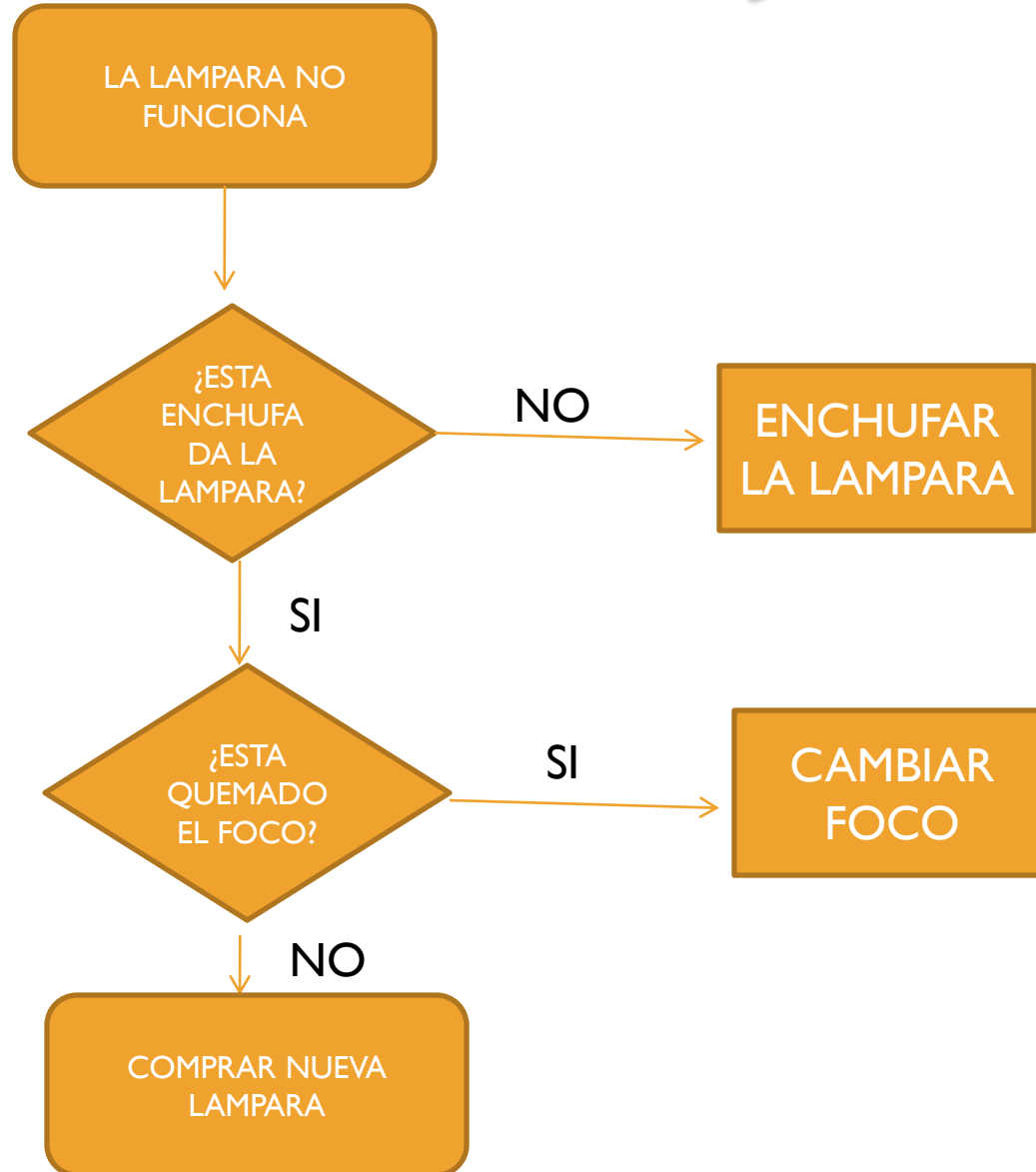
# DIAGRAMA DE ÁRBOL



# DIAGRAMA DE CÍRCULO



# DIAGRAMAS DE FLUJO



# LÍNEAS DEL TIEMPO

