CONSTRUYENDO MI PROYECTO DE VIDA MEDIANTE ITINERARIOS DE APRENDIZAJE BASADOS EN MAPAS CONCEPTUALES

Gloria Cecilia Ríos Muñoz & Nancy Camacho Guerrero
I.E. Gabriel García Márquez, Medellín, Colombia
r.gloriacecilia@gmail.com

Abstract. En la institución educativa Gabriel García Márquez se viene implementando una propuesta de uso de itinerarios de aprendizaje basados en mapas conceptuales, que potencian el desarrollo de las competencias del diseño curricular, siendo este el caso No. 4 de aplicación sobre estudios y trabajo de investigación de la tesis doctoral de Olga Lucía Agudelo., donde se implementa inicialmente y como prueba piloto con estudiantes de grado 9° y posteriormente se vinculan a los estudiantes del grado 8°, nivel de educación básica del ciclo secundaria. Los itinerarios de aprendizaje con un diseño basado en mapas conceptuales proporcionan flexibilidad para que el alumno ejerza cierta autonomía en su proceso de aprendizaje, resuelva situaciones de la realidad mediante la construcción y creación de nuevos esquemas y formas organizativas del aprendizaje.

1 Introducción

Los itinerarios de aprendizaje basados en Mapas conceptuales en la Construcción del Proyecto de vida, han sido una guía para los estudiantes sobre cómo estudiar o aprender un tema en particular. El itinerario ofrece alternativas para que el estudiante elija la forma de proceder a través de las actividades previstas. Un itinerario no describe el tema, recomienda cómo el tema puede ser estudiado, por lo que es diferente de un mapa descriptivo tradicional. En este contexto, los mapas conceptuales pueden ser utilizados para generar procesos de aprendizaje autorganizado, procesos no lineales, orientados al desarrollo de distintas competencias. Orientada por la pregunta ¿Cómo los mapas conceptuales pueden apoyar el desarrollo de competencias en itinerarios de aprendizaje flexibles?, donde se describe una experiencia piloto en una institución de educación básica, buscando determinar características clave del diseño instruccional.

2 Diseño de la Propuesta

Se diseñó con las docentes un itinerario orientado a las áreas de Tecnología e informática y Emprendimiento: “Construir mi proyecto de vida”, para estudiantes de los grados 8° y 9°, con el cual se busca utilizar herramientas informáticas y aplicar el ciclo de gestión de la información. Ver Diseño en el siguiente enlace: <http://mapas.futurodigital.org:8080/rid=1N8FL60HK-K0W9SD-MP/Proyecto%20de%20vida.cmap>

Dentro del área de Tecnología e informática se trabaja en torno a la competencia (Ministerio de Educación Nacional, 2008): Apropriación y uso de la tecnología, centrado en los siguientes estándares: Utilizar eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas (artes, educación física, matemáticas, ciencias). Utilizar responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo. Desde el área de emprendimiento se trabaja en torno a la construcción de un proyecto de vida, con guías incluidas en el itinerario y los objetos de aprendizaje son aportes de las docentes que tienen experiencia en la orientación de esta área. Además, se retoman elementos de áreas como español y ética.

2.1 Implementación de la propuesta

Descripción del ecosistema de aprendizaje que rodeó la implementación.

2.1.1 Contenidos: Centrado en elementos del ciclo de gestión de la información, el itinerario orienta el trabajo en torno a herramientas ofimáticas así: Buscar y validar información, requiere procesos como aplicar técnicas de búsqueda en internet, que luego se evidencian en la búsqueda de información para el proyecto de vida. De esta misma manera se trabajan los demás estándares de competencias.

2.1.2 Metodología: Teniendo en cuenta que el proceso se dirige hacia la construcción del proyecto de vida, el trabajo se hace generalmente de manera individual y da total flexibilidad al estudiante para avanzar a su ritmo, incluso en tiempo extra ya que tienen acceso a la institución en tiempo extracurricular para trabajar en los equipos de cómputo. Se cuenta además dentro del itinerario con apoyo en línea y otros elementos como cuadros de autocontrol que surgieron de la primera experiencia con este itinerario.

2.1.3 Rol del docente: La situación de las docentes de este caso es especial, pues hicieron parte de la primera experiencia con itinerarios (Agudelo O. L., 2013), por lo cual ya habían vivido la implementación de esta metodología. El itinerario aplicado ya está en una tercera versión y son ellas mismas las que han ido reorganizándolo. Las guías y objetos de aprendizaje y otros recursos como la zona de recreo son aportes realizados por ellas a través de su propia experiencia.

2.1.4 Rol del estudiante: Los estudiantes aprovechan la flexibilidad que les brinda este ambiente de aprendizaje asumiendo el control de su propio aprendizaje dentro del itinerario. La colaboración y asesoría entre pares es más evidente y también la participación en espacios virtuales.

2.1.5 Recursos: Igual que en el caso anterior, como recursos físicos se dispuso de un aula de computadores y un video proyector para apoyar el trabajo en el aula, momentos de asesoría grupal y socializaciones. El trabajo dentro del itinerario estuvo enriquecido por objetos de aprendizaje conformados por guías, herramientas ofimáticas, herramientas en línea, espacios virtuales, videos, documentos y fichas, elaborados o seleccionados por las docentes quienes tuvieron en cuenta la evaluación de las implementaciones anteriores. Ver Link de algunas Guías:

2.1.6 Interacciones: Las interacciones en el aula estuvieron marcadas por los procesos de asesoría entre los compañeros y algunas veces con su profesora. Se utilizaron mucho los espacios virtuales para la asesoría con las docentes y para la coevaluación de los trabajos de los demás estudiantes.

3 Datos

3.1 *Participantes:* Ver los participantes en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/file/d/0B1MKbDd8DF0PdDhYOVh4VmJFMmc/view?usp=sharing>

3.2 *Evaluación:* La evidencia de las competencias adquiridas se centró en la construcción del proyecto de vida, es decir: Encontrar información sobre el proyecto de vida, definir el perfil profesional, consolidar su proyecto de vida y socializar la construcción del proyecto de vida.

Durante el desarrollo del itinerario se realizó un proceso de coevaluación y de autoevaluación, este último a través del cuadro de autocontrol (Ver Cuadro en el siguiente Link: https://docs.google.com/spreadsheets/d/15YOWF-XkkAjEEV_e8-NCs7PA9ruhX1aY624HxlUjnoU/edit?pref=2&pli=1#gid=3

3.3 Aspectos Significativos y Reacción

La flexibilidad del diseño permitió que los estudiantes tuvieran acceso a diversidad de herramientas que fueron enriqueciendo desde el apoyo entre pares para aconsejar por donde ir avanzando, qué herramienta usar o cómo desarrollar una guía. El diseño de su proyecto de vida como un primer acercamiento a la definición de un futuro personal y profesional marcó el aspecto más significativo del proceso

3.4 Transferencia y uso Futuro

Como se enunció en el caso anterior, en esta institución se ha logrado hacer un trabajo con mapas conceptuales y con itinerarios desde diferentes grados y áreas, Con este caso se evidencia totalmente el modelo SAM2. Una de las docentes está trabajando su tesis de maestría en torno a los itinerarios para el desarrollo de la lógica.

4 Agradecimiento

La tutora, compañera y amiga, Olga Lucía Agudelo Velásquez, por permitir implementar esta experiencia innovadora en nuestras aulas. A los creadores y desarrolladores, Joseph D. Novak, David Ausubel, y Alberto Cañas, y a la Institución educativa brindar los recursos técnicos.

Referencias

- Agudelo, O. L, & Salinas, J. (2013). Diseños Curriculares Flexibles basados en Mapas Conceptuales para apoyar Procesos de Formación. In XVI Congreso Internacional EDUTEC 2013. doi:10.13140/RG.2.11578.7045.
- Cañas, A. J., Ford, K. M., Coffey, J., Reichherzer, T., Carff, R., Shamma, D., & Breedy, M. (2000). Herramientas para Construir y Compartir Modelos de Conocimiento basados en Mapas Conceptuales. *Revista de Informática Educativa*, 13(2), 145-158.
- Ministerio de Educación Nacional 2008, Guía No. 30. Orientaciones Generales para la Educación en Bogotá: Ministerio Nacional.
- Novak, J. D. (1998). *Learning, Creating, and using Knowledge: Concept Maps as Facilitative Tools in Schools and Corporations*. Mahweh, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.