

RESEÑA DE UN JUEGO DE BARAJA CONCEPTUAL DIGITAL PANAMÁ-ITALIA: CONSTRUCCIÓN COLABORATIVA DE UN MAPA CONCEPTUAL

Norma L. Miller, Universidad Tecnológica de Panamá Juvenal Nieto & María Carballeda, Proyecto Conéctate al Conocimiento, Panamá, Antonietta Lombardi, Direzione Didattica Primo Circolo Novi Ligure (Al, Italia) - WWMAPS norma.miller@utp.ac.pa, antonietta.lombardi@gmail.com

Abstract. La necesidad de encontrar formas efectivas de enseñar a construir mapas conceptuales llevó a facilitadores del Proyecto Conéctate al Conocimiento a explorar metodologías lúdicas, como la baraja conceptual. Este breve documento es un recuento del uso de una versión digital de la baraja conceptual en un juego entre estudiantes de una primaria de Panamá y una de Italia. El juego consistió de dos partidos, donde se creó un mapa inicial que luego se retomó en el segundo encuentro. El resultado es un mapa altamente interconectado y en el que más de la mitad de sus proposiciones son dinámicas. Aunque no se pudo constatar la persistencia en el tiempo de los beneficios del juego para los estudiantes panameños, informaciones anecdóticas sugieren que la experiencia tuvo un impacto sobre la concepción de los mapas que tenían los estudiantes italianos.

1 Introducción

En el Proyecto Conéctate (Tarté, 2006) se exploraron diversas maneras de introducir los mapas conceptuales (Novak & Gowin, 1984) a docentes y estudiantes. Las metodologías lúdicas, aquellas basadas en el juego, representaron una alternativa interesante y promisoría, ya que permitían a los docentes obviar hasta cierto punto los aspectos teóricos de los mapas conceptuales, sobre los que se sentían inseguros después de apenas dos semanas de capacitación, y concentrarse en la utilización de la herramienta de una manera más relajada y natural, en el contexto de actividades de juego que les son ampliamente familiares.

En el 3er Congreso de Mapas Conceptuales se presentó la *baraja conceptual* (Giovanni et al., 2008), un juego de cartas desarrollado en Conéctate, donde las cartas llevan en una de sus caras un concepto sobre determinado tema, y se mostraron algunos ejemplos que sugerían que dicho juego conducía naturalmente a mapas más complejos estructuralmente y ricos semánticamente del común de mapas hechos por aprendices.

Surgió durante aquella conferencia la idea de realizar un partido de la baraja conceptual internacional, entre estudiantes de ambos lados del Atlántico. Simultáneamente, en Panamá, un facilitador del Proyecto Conéctate había tomado la iniciativa de digitalizar la baraja. La creación de la baraja conceptual digital facilitó la materialización del juego tras-atlántico. En lo que sigue narramos la experiencia vivida.

2 ¿Quiénes jugaron?

El juego se realizó entre estudiantes de una escuela primaria de una pequeña ciudad de Italia y una escuela de la Ciudad de Panamá; en ambos casos se trataba de escuelas públicas y los participantes eran de 5º grado. El equipo de Italia contaba con 8 estudiantes, mientras que por Panamá participaron 10. No está de más mencionar que los estudiantes italianos no hablaban español, ni los panameños italiano. La comunicación se hizo posible gracias a que la maestra italiana tenía algo de conocimiento del español.

El grupo de estudiantes de Italia era multiétnico: había italianos claro, pero también estudiantes de Ecuador, Marruecos, Albania y Grecia. Algunos de estos niños eran hijos de profesionales, pero la mayoría provenían de familias de obreros o trabajadores manuales. Por su parte, los estudiantes panameños provienen de una escuela urbana localizada en uno de los barrios populares más antiguos de la Ciudad de Panamá, donde edificaciones históricas sobreviven – apenas – al tiempo y la naturaleza, en un barrio que en otro tiempo fuera uno de los más aristocráticos de la ciudad pero que hoy día se encuentra en franca decadencia, con una población grande de marginados sociales. Muchos de estos chicos provienen de hogares rotos o disfuncionales; sus familias tienen niveles bajos de educación y de ingresos; y seguramente son pocas las probabilidades de que lleguen a tener un nivel de vida mejor que el de sus padres.

3 ¿Cuál fue el tema del juego?

El tema de la baraja lo definieron de común acuerdo los docentes. Dadas las evidentes diferencias entre los dos grupos, se buscó un tema académico que fuese más o menos universal y que apelara también a sus conocimientos cotidianos. Se llegó así al consenso de elaborar la baraja en torno al tema de *los alimentos*, generándose una lista de 20 conceptos relacionados con este tema. La baraja digital con la que se jugó la conformaban por tanto 20 cartas, cada una de las cuales presentaba el concepto escrito tanto en español como en italiano.

4 ¿Cómo se jugó el juego?

El juego consistió de dos partidos, jugados con dos semanas de separación uno de otro durante el mes de noviembre 2008. Para el primer encuentro, los estudiantes desconocían el tema de la baraja. La idea de esto era obtener un primer mapa basado únicamente en conocimientos previos. Para el segundo encuentro, los estudiantes tuvieron la oportunidad de pensar sobre el tema, buscar información, y prepararse mejor para el partido.

La manera en que funciona la baraja digital es similar a un juego de dados: en la pantalla se muestran la totalidad de las cartas bocabajo; haciendo clic en “tirar” se van destapando aleatoriamente dos cartas de la baraja cada vez.¹ El equipo de turno debe entonces formar una relación con estas cartas. Si lo logra – el éxito lo determina el equipo contrario, aceptando como válida la proposición planteada – recibe 1 punto, y tiene derecho a un segundo turno. Para este turno, debe vincular la proposición que acaba de formar a cualquier concepto del mapa previamente colocado.² Si lo logra, gana otro punto y se hace acreedor a un tercer y último turno, donde tiene la opción de crear un nuevo concepto sobre el tema y unirlo mediante una proposición a cualquier concepto del mapa, ganando otro punto en caso de lograrlo. Las reglas del juego, como puede verse, están encaminadas a que no queden “cabos sueltos” y resulte un mapa altamente interconectado.

Para el segundo encuentro, se partió del mapa anterior. Al tirar la baraja, si una o ambas cartas no habían salido en el juego anterior, el equipo de turno debe establecer una relación entre ellas; en caso de que ambas cartas ya hayan salido anteriormente, debe mejorar la relación existente o proponer una segunda relación enteramente nueva. Hacer esto conlleva un punto, y el derecho a un segundo turno. En éste tiene la opción de crear un nuevo concepto sobre el tema de la baraja y unirlo mediante una proposición a cualquier concepto ya en el mapa, para así ganar otro punto.

Los mapas se construyeron en CmapTools (Cañas et al., 2004) utilizando la modalidad de colaboración sincrónica. El programa de la baraja digital estaba instalado en una computadora en el salón donde se encontraban los estudiantes panameños; la imagen de la baraja, proyectada sobre una pantalla, se transmitía vía Skype a una computadora en el salón de los estudiantes italianos. Durante la construcción del mapa conceptual los estudiantes utilizaron principalmente el chat de CmapTools para comunicarse, más que nada para emitir una opinión sobre la validez de la proposición del equipo contrario, o para verificar de quién era el turno y los conceptos que les correspondía unir, como se ve en el siguiente extracto tomado del chat del segundo encuentro:

- Toca el turno a Italia...
- Italia: vitamine e nutricion?
- Panamá: su conceptos son vitaminas y desnutrición
- Italia: he intendido nutricion!
- Panamá: es desnutrición
- Después de construir su proposición...
- Italia: es bueno?
- Panamá: no sabemos
- Después de alguna deliberación...
- Panamá: es correcto
- Italia: ok

¹ Una vez destapadas, las cartas permanecen así para la duración del juego.

² Evidentemente esto no aplica para el primer equipo en tirar.

7 Agradecimientos

Nuestra gratitud a los estudiantes y docentes de Panamá e Italia que participaron en esta bella experiencia de colaboración internacional. Un agradecimiento especial a la maestra Marcia Prados, por su apoyo y entusiasmo por esta actividad.

Referencias

- Cañas, A. J., Hill, G., Carff, R., Suri, N., Lott, J., Gómez, G., Eskridge, T., Arroyo, M., & Carvajal, R. (2004). CmapTools: A knowledge modeling and sharing environment. In mia madre è a riposo, & F. M. González (Eds.), *Concept Maps: Making Learning Meaningful. Proceedings of the First International Conference on Concept Mapping*, Vol. I, pp. 125 – 133. Pamplona, Spain: Dirección de Publicaciones de la Universidad Pública de Navarra.
- Giovanni, M., Carballeda, M., Miller, N., Lezcano, G., Ramos, C., & Chang, A. (2008). The Conceptual Card Deck. In A. J. Cañas, P. Reiska, M. Ahlberg, & J. D. Novak (Eds.) *Concept Mapping – Connecting Educators. Proceedings of the Third International Conference on Concept Mapping*, Vol. II, pp. 618 – 625. Tallinn, Estonia & Helsinki, Finland.
- Miller, N. L. & Cañas, A. J. (2008). A semantic scoring rubric for Concept Maps: Design and reliability. *Concept Mapping – Connecting Educators. Proceedings of the Third International Conference on Concept Mapping*, Vol. I, pp. 60 – 67. Tallinn, Estonia & Helsinki, Finland.
- Novak, J. D., & Gowin, D. B. (1984). *Learning How to Learn*. New York: Cambridge University Press.
- Tarté, G. (2006). Conéctate al Conocimiento: Una estrategia nacional de Panamá basada en mapas conceptuales. In A. J. Cañas & J. D. Novak (Eds.) *Concept Maps: Making Learning Meaningful. Proceedings of the Second International Conference on Concept Mapping*, Vol. I, pp. 144 – 152. San José, Costa Rica: Universidad de Costa Rica.