

Aprendizaje visual

■ ■ Claudia Janeth Hernández Cardona*

En la actualidad existen muchas aplicaciones que se han caracterizado por su poder visual y creativo para ordenar conceptos e ideas que resultan efectivos para fortalecer el aprendizaje de los alumnos. A través de estas herramientas o aplicaciones y la utilización de un conjunto de organizadores gráficos se pone en práctica el aprendizaje visual.

e ideas, refuerce su comprensión, integre nuevo conocimiento (organizando, procesando y priorizando información nueva o ya conocida) e identifique conceptos erróneos y recuerde más fácilmente.

A continuación, se describen algunas estrategias más utilizadas en procesos educativos que favorecen el aprendizaje visual:

¿Qué es el aprendizaje visual?

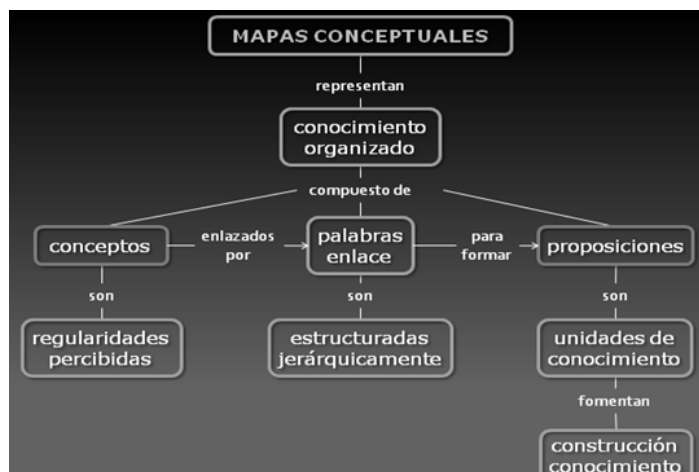
El **aprendizaje visual**, como estrategia de enseñanza-aprendizaje, es aquél que utiliza un conjunto de organizadores gráficos tanto para representar información como para trabajar con ideas y conceptos, que al utilizarlos ayudan a los estudiantes a encontrar y hacer evidentes las relaciones entre ideas, conceptos y acontecimientos de un tema particular.

Es una de las mejores estrategias para enseñar las habilidades del pensamiento, busca que el estudiante, mediante la representación gráfica de información

1. Mapas conceptuales:

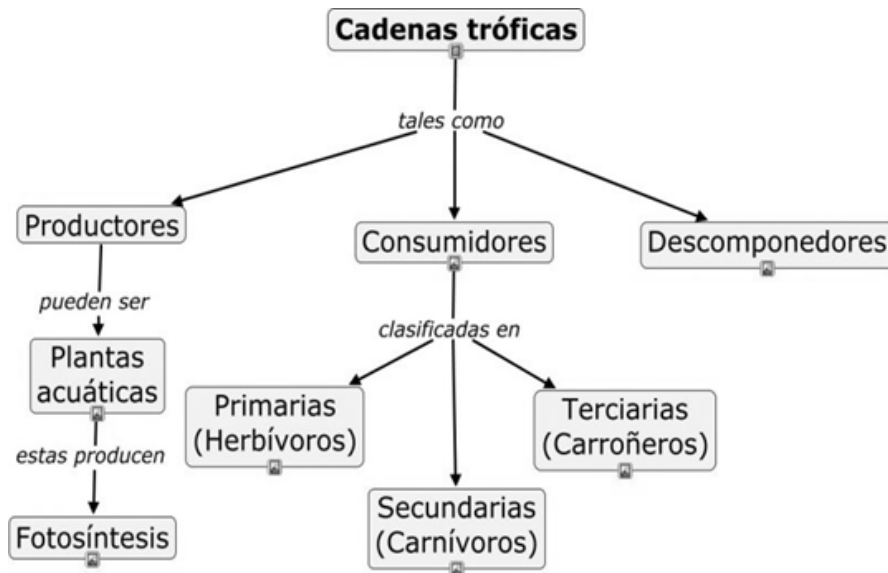
Recurso gráfico que permite visualizar las relaciones entre conceptos y explicaciones (preposiciones) sobre una temática o campo de conocimiento declarativo particular. Son valiosos para construir conocimiento y desarrollar habilidades de pensamiento de orden superior, ya que permiten procesar, organizar y priorizar nueva información, identificar ideas erróneas y visualizar patrones e interrelaciones entre diferentes conceptos.

Ejemplos:



Definición de mapa conceptual

* Lic. en Pedagogía y maestra en administración educativa. Actualmente se desempeña como arquitecta pedagógica; algunas de sus funciones son la innovación de modelos, acompañamiento a profesores, asesoramiento y colaboración en los diferentes proyectos estratégicos del Modelo Tec21.



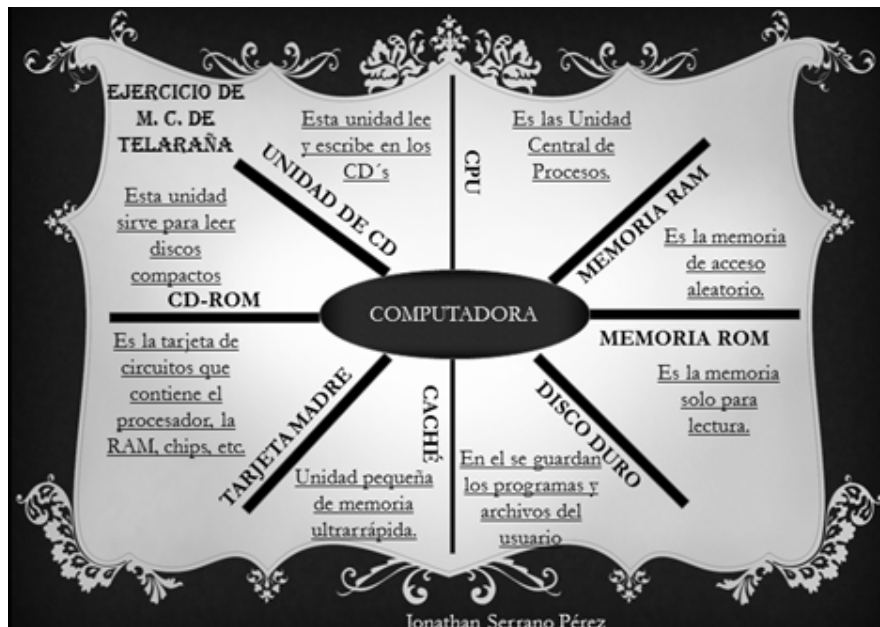
Ejemplo de mapa conceptual

2. Telarañas

Muestra de qué manera unas categorías de información se relacionan con sus subcategorías. Proporciona una estructura para ideas y/o hechos elaborada de tal manera que ayuda a los estudiantes a aprender cómo organizar y priorizar información.

El concepto principal se ubica en el centro de la telaraña y los enlaces hacia afuera vinculan otros conceptos que soportan los detalles relacionados con ellos. Se diferencian de los Mapas Conceptuales porque no incluyen palabras de enlace entre conceptos que permitan armar proposiciones.

Ejemplo:



Jonathan Serrano Pérez

3. Diagrama de causa y efecto

Es un método para crear y clasificar ideas o hipótesis sobre las causas de un problema de manera gráfica.

Además, organiza gran cantidad de datos mostrando los nexos existentes entre los hechos y las posibles causas.

Ejemplo:



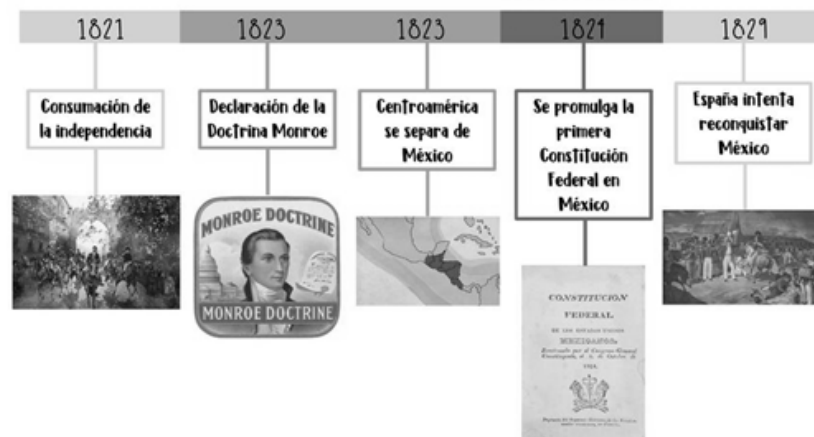
4. Línea del tiempo

Herramienta visual que permite ordenar una secuencia de eventos o de hitos y para explicar

cronológicamente procesos o acontecimientos que han ocurrido a lo largo de un período.

Ejemplo:

LÍNEA DEL TIEMPO DE 1820 A 1920



El proceso cognitivo en el que indican estas estrategias es proveer una organización global más adecuada de la información nueva a aprender (mejorar conexiones internas).

¿Cómo funcionan?

Estas estrategias pueden emplearse en los distintos momentos de las etapas de una secuencia didáctica. Sin embargo, es importante que tú como docente guíes y modeles a los alumnos antes de pedirles que lo hagan de forma autónoma.

A continuación, los aspectos importantes a considerar para seleccionar el tipo de estrategia recomendada para utilizarse en cualquier momento de la secuencia didáctica:

1. Intencionalidad que se desea lograr, además de las actividades que debe de realizar el alumno.
2. Considerar las características generales de los alumnos y los conocimientos previos.
3. Considerar el contenido curricular en particular que se va a abordar.
4. Valorar cada una de las estrategias para decidir por qué utilizar y de qué modo hacer uso de ellas.

Beneficios

- Permite visualizar patrones y relaciones entre conceptos e ideas de forma más rápida.
- Clarifica el organizar o agrupar la información y los nuevos conceptos son fácilmente comprendidos.
- Refuerza la comprensión de los conceptos.
- Permite integrar nuevo conocimiento con el previo.
- Desarrolla competencias digitales.

Consideraciones o recomendaciones

- Asegura que los alumnos comprendan el sentido básico de estas estrategias.
- Muestra ejemplos del cómo elaborar cualquier estrategia que requiera organización entre ideas, conceptos y acontecimientos de un tema particular.
- Aprovecha situaciones para elaborar este tipo de estrategias frente a los alumnos, de esta forma ellos aprenden a elaborarlos y de esta manera, ellos puedan utilizarlos como estrategias de aprendizaje.
- Utiliza variedad de estas estrategias, pues al utilizar solo una, los alumnos les resultaría tedioso y por tanto perderían su sentido pedagógico.
- Utiliza aplicaciones que ayuden a tener una mejor presentación visual de estas estrategias.

Conclusión

El aprendizaje visual se basa en estrategias de enseñanza-aprendizaje dirigidas a organizar la información nueva por aprender. Además, estimula el lado intelectual ayudando al estudiante a tener una comprensión lectora, sé es más creativo y favorece el desarrollo de habilidades del pensamiento.

Recursos de apoyo

Herramientas para diseñar gráficos:

- CmapTools, mapas conceptuales, telarañas, mapas de ideas y diagramas causa-efecto.

Referencias

- Cidre, AJ. (2005). Reseña de organizadores gráficos. <http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=4&idSubX=86>
- Díaz Barriga, F. y Hernández Rojas, G. (2002). Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. McGrawHill.
- Silva, JC. (2004). Aprendizaje Visual, otro Aporte de las TICs a la Educación. <http://www.eduteka.org/profeinvidad.php3?ProflnVID=0011>