

# **ORGANIZADORES GRÁFICOS Y MAPAS MENTALES**

**Importancia de llevarlos al aula de clase.**

**Por: Mg. Alba Enit Pulido Díaz**

**Tutora: Programa Todos a Aprender 2.0 - 2016**

# ORGANIZADORES GRÁFICOS

- Los **organizadores gráficos** son representaciones que organizan la información a través de esquemas, mapas conceptuales y semánticos, diagramas de flujo, matrices de comparación y contraste, etc. Es decir, la representación visual se convierte en un recurso para organizar la información.



# MAPAS MENTALES

## ¿Qué son los mapas mentales?

- Los mapas mentales son una técnica que permite la organización y la representación de información en forma sencilla, espontánea y creativa para que sea asimilada y recordada por el cerebro. Este método permite que las ideas generen a su vez otra y estas se cohesionen para adquirir realmente un aprendizaje significativo.



# IMPORTANCIA DE LLEVAR LOS MAPAS MENTALES AL AULA DE CLASE:

## ¿Por qué utilizar los mapas mentales en el aula de clase?

- Porque el cerebro humano trabaja de forma asociativa no lineal, comparando, integrando y sintetizando a medida que funciona. Tomando en cuenta esto, los mapas mentales establecen asociaciones entre ideas ya conocidas y nuevas sin recurrir al proceso lineal.
- Al desarrollar y utilizar los mapas mentales se usan ambos hemisferios cerebrales, estimulando el desarrollo equilibrado del mismo.
- Fomentan la creatividad, la retención de conceptos y el aprendizaje en general. Un estudiante que usa mapas mentales es, en promedio, 75% más efectivo que la norma.
- y porque se hace más fácil visualizar cómo se conectan las ideas, se relacionan y se expanden fuera de las restricciones de la organización lineal tradicional.



# MAPAS MENTALES

## ¿Cuándo conviene hacer uso de ellos?

- Cuando se requiere...
- • Tomar notas
- • Recordar información
- • Resolver problemas
- • Planear
- • Realizar presentaciones

## Características de un mapa mental

- Una imagen central
- Lluvia de ideas
- Detalles
- Letra Scrip
- Colores
- 3-D
- Íconos, símbolos
- Sin límites
- Creatividad
- **Share this:**



# MAPAS MENTALES

## INTRODUCCIÓN:

- La enseñanza es un proceso muy complejo en el que se expone las habilidades y competencias comunicativas del docente, permitiéndole así alcanzar el objetivo común de todos los que nos dedicamos a esta labor, el de lograr el aprendizaje en nuestros alumnos.
- Es por lo anterior que el docente tiene el deber de buscar los métodos y las técnicas que le permitan avanzar en el proceso de enseñanza – aprendizaje considerando las aportaciones L.S. Vigotsky, quien fundamentó el papel de la actividad y la comunicación en la socialización del individuo.
- En la actualidad existen muchas técnicas de enseñanza - aprendizaje que permiten tratar de alcanzar dicho proceso, dentro de las cuales están: conferencia, exposición, panel, mesa redonda, lectura comentada, seminario, estudios de casos, foro, lluvias de ideas, discusión dirigida, juegos de papeles, experiencia estructurada y los mapas mentales que es la estrategia que abordaremos para lograr el aprendizaje en nuestros alumnos.



# MAPAS MENTALES

## ***DESARROLLO:***

- Las técnicas de enseñanza – aprendizaje son diversas y han cumplido con su propósito a través del tiempo, en la actualidad se están utilizando algunas técnicas esquemáticas y creativas que nos ayudaran a conocer y desarrollar nuestro potencial cerebral.
- Estas técnicas esquemáticas también llamadas mapas mentales creadas por el Ingles Tony Buzan, investigador de los procesos de la inteligencia, el aprendizaje, la creatividad y la memoria, es el creador del concepto educativo de "alfabetismo mental" y de los mapas mentales han desarrollado otra manera de leer y escribir nuestros pensamientos.



# MAPAS MENTALES

- El mapa mental está considerado como, una de las técnicas con mejores resultados dentro de las técnicas de aprendizaje acelerado en los Estados Unidos, los mapas mentales son aplicables a cualquier ámbito de la vida, desde el estudio de una asignatura, hasta la preparación de una ponencia o la resolución de conflicto personal, organizacional o empresarial.
- Un Mapa Mental no se enfoca únicamente en la detección lógica de los conceptos y su jerarquización por medio de asociaciones: ese es del dominio del mapa conceptual o en la configuración de secuencias como en el caso de un cuadro sinóptico.
- Por otra parte, el Mapa Mental se enfoca en la diagramación de la percepción que una persona tiene acerca de un tema, en el cómo lo comprende.



# MAPAS MENTALES

- Los mapas mentales son la forma revolucionaria de plasmar el pensamiento en un papel.
- La mente trabaja en círculos en torno a una idea central. El mapa mental coloca a la idea principal en el centro, en lugar de arriba del todo. De ella se deriva una serie de ideas secundarias que se interrelacionan y subdividen en otras nuevas.
- Según su creador, Tony Buzan, los Mapas Mentales (MM) "son una expresión del pensamiento irradiante (Es el proceso de pensamientos asociados que proceden de un punto central y se conectan con él), por lo tanto, una forma natural de la mente humana. Son una poderosa herramienta gráfica que nos ofrecen una llave para acceder al potencial del cerebro."



# MAPAS MENTALES

- Los conceptos fundamentales son:
- **Organización**
- **Palabras Clave**
- **Asociación**
- **Agrupamiento**
- **Memoria Visual:** Escriba las palabras clave, use colores, símbolos, iconos, efectos 3D, flechas, grupos de palabras resaltados.
- **Enfoque:** Todo Mapa Mental necesita un único centro.
- **Participación consciente**
- Lo que tenemos: palabras, imágenes, símbolos. Las flechas relacionan conceptos; los asteriscos, signos de admiración, de interrogación y las cruces pueden colocarse para indicar conexiones. Las figuras geométricas (cuadrados, rectángulos, círculos y elipses) se pueden utilizar para marcar los conceptos similares, para indicar las zonas de solución de un determinado problema o para indicar un orden de importancia...; las figuras tridimensionales representan los niveles de complejidad de una idea; el color está relacionado con conceptos como la creatividad, la memoria, y ayuda a jerarquizar concepto.

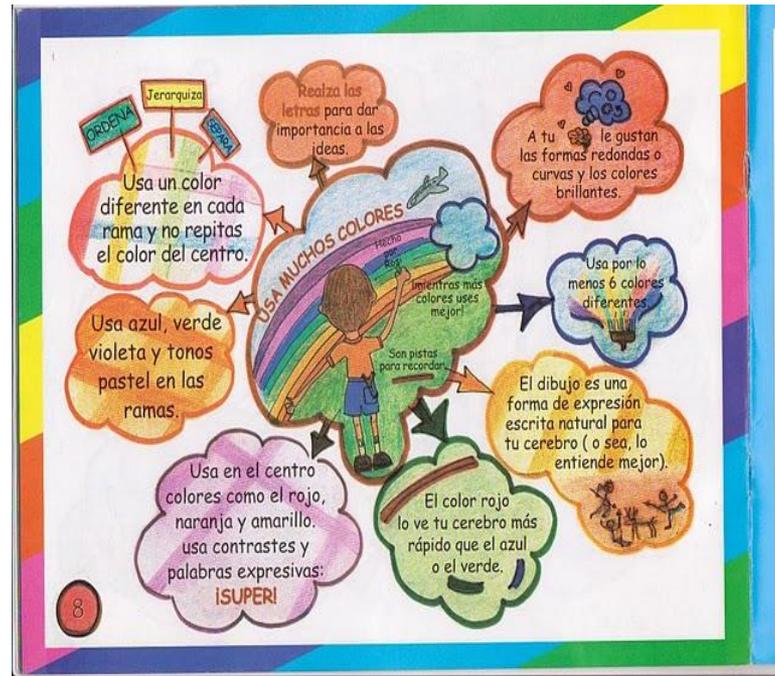
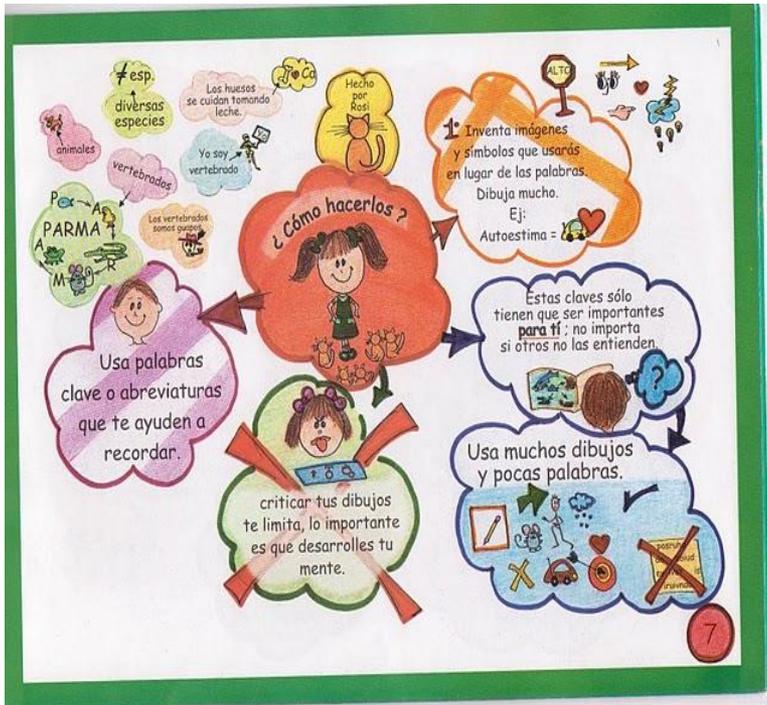


# MAPAS MENTALES

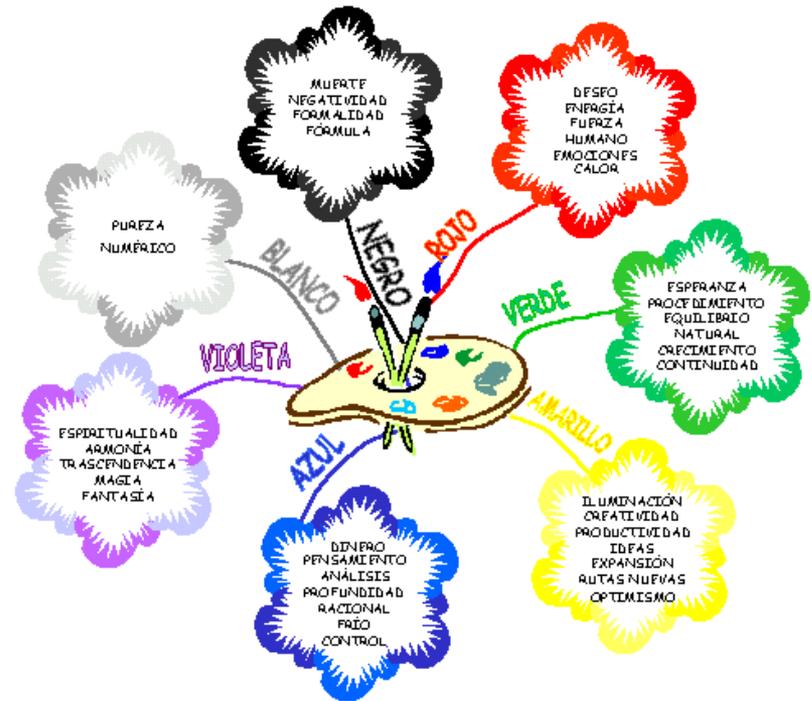
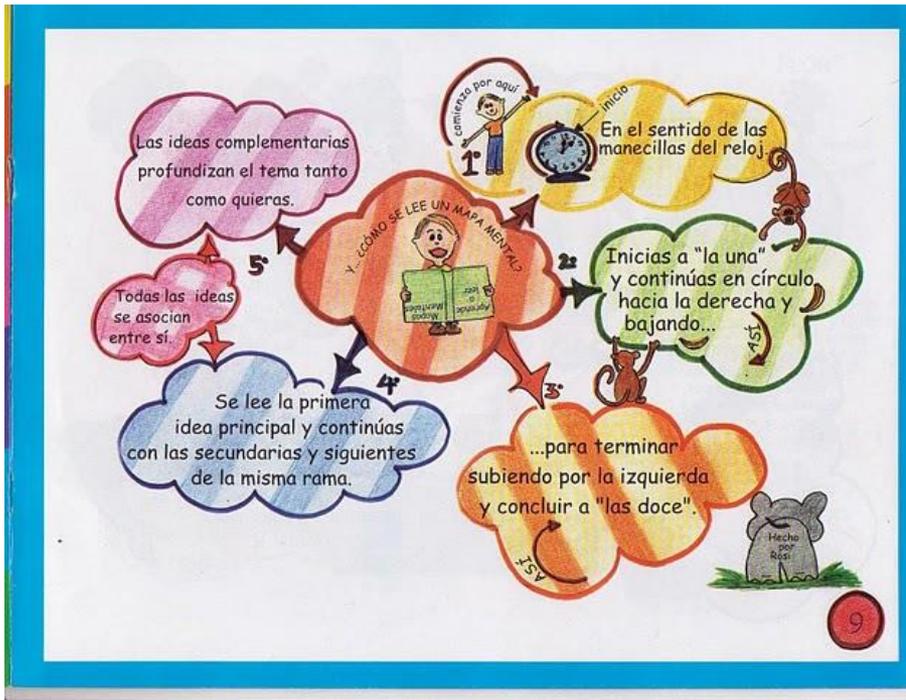
- Cuando inventé los Mapas Mentales, mi mayor deseo era el de crear la herramienta clave para el pensamiento humano que estuviera al alcance de cualquier persona, y que se pudiera utilizar en miles de situaciones distintas y sirviera como ayuda en cualquier aspecto de la vida; en otras palabras, una herramienta aplicable a la vida misma.
- Además esta herramienta tenía que servir para expresar la singularidad de todos los individuos y para divertir. (Buzan, Tony, 1996)
- El uso total del cerebro en el compromiso de aprendizaje y en los compromisos de vida, estimulan el desarrollo y la eficiencia del funcionamiento mental, propiciándose entonces una inteligencia total, una inteligencia multidimensional, inteligencias múltiples o inteligencia exitosa como la llamaría Robert J. Sternberg. (Sambrano Jazmín- Steiner Alicia, 2000).



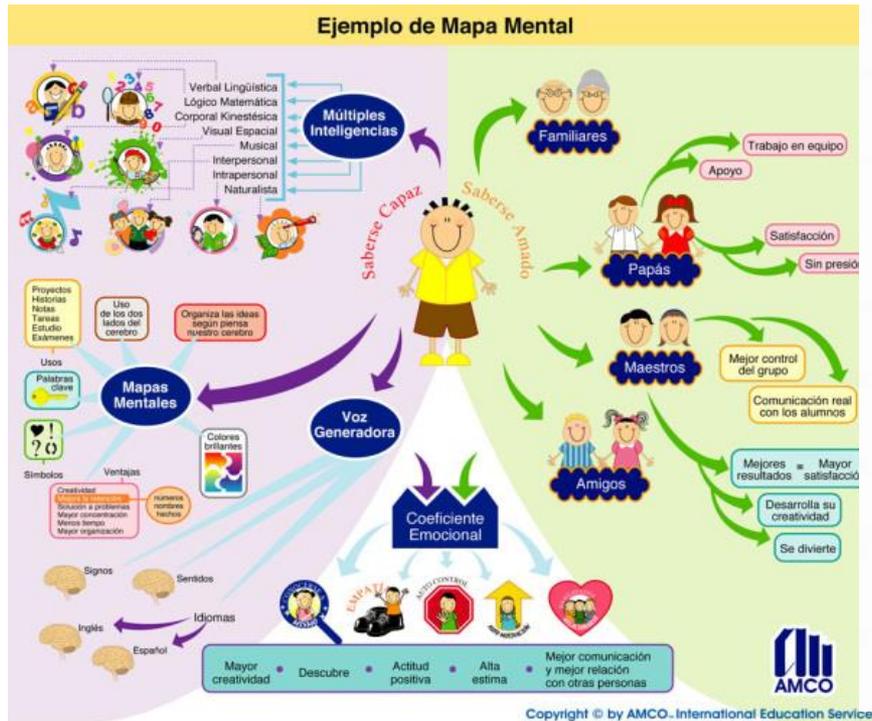
# MAPAS MENTALES



# MAPAS MENTALES



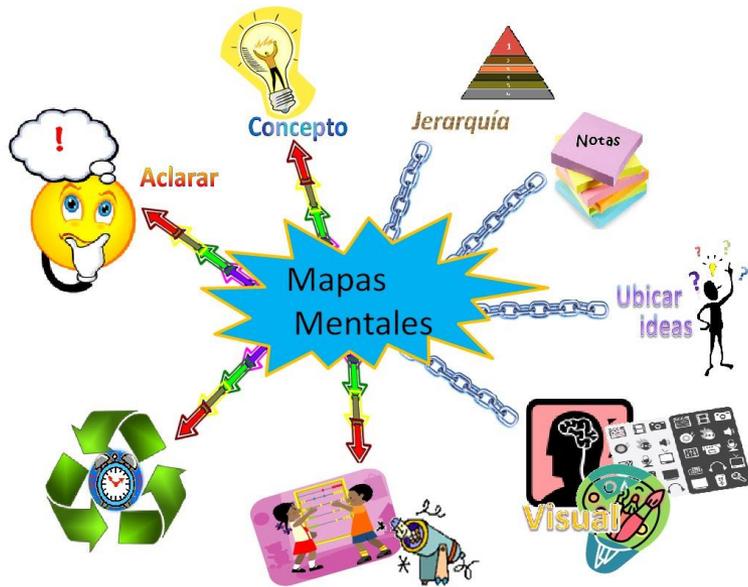
# MAPAS MENTALES



Mapa mental "La fruta"- Tony Buzan



# MAPAS MENTALES



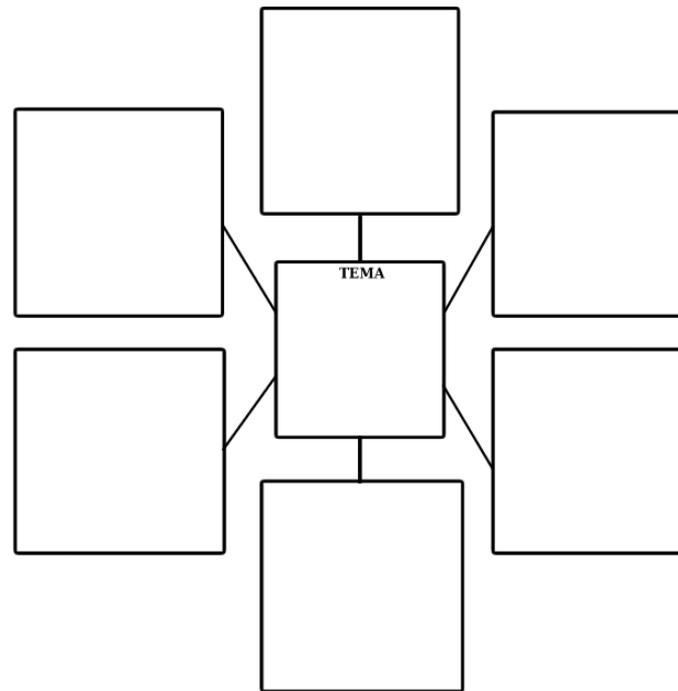


# AGRUPACIÓN DE PALABRAS

- Mapa conceptual para organizar un tema agrupando las palabras claves de dicho tema en cuadros añadidos alrededor del concepto o la idea principal.

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

AGRUPACIÓN DE PALABRAS No. 1  
Escriba el tema en el centro y detalles en cada cuadro.

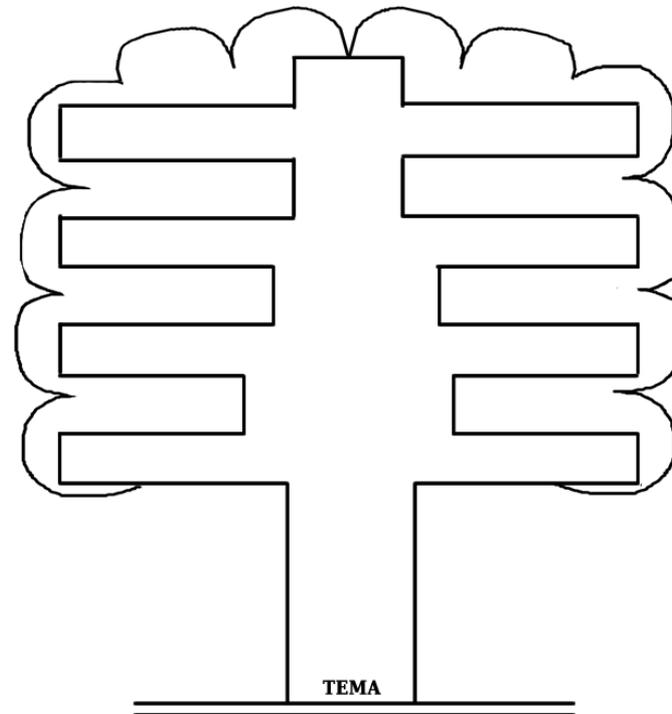


# ÁRBOL GRÁFICO

- Mapa conceptual en forma de árbol que ayuda a organizar un tema puesto en el tronco del árbol con los detalles en cada rama.

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

**ÁRBOL GRÁFICO**  
ESCRIBA ALGO SOBRE EL TEMA EN LAS RAMAS DEL ÁRBOL

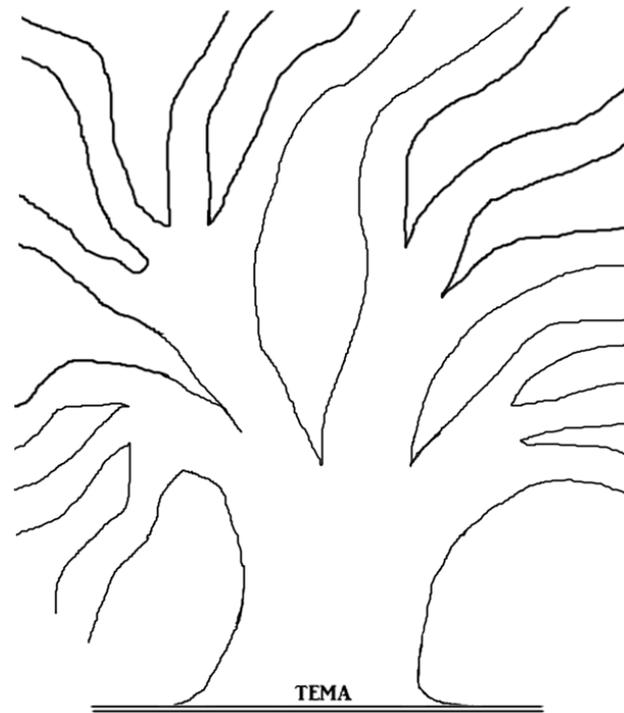


# ÁRBOL CONCEPTUAL

- Organizador gráfico con forma de árbol. El tronco es el tema principal. Los subtemas y detalles se ponen en las ramas.

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

MAPA CONCEPTUAL EN FORMA DE ÁRBOL  
ESCRIBA EL TEMA EN EL TRONCO PRINCIPAL Y LOS SUBTEMAS EN LAS RAMAS

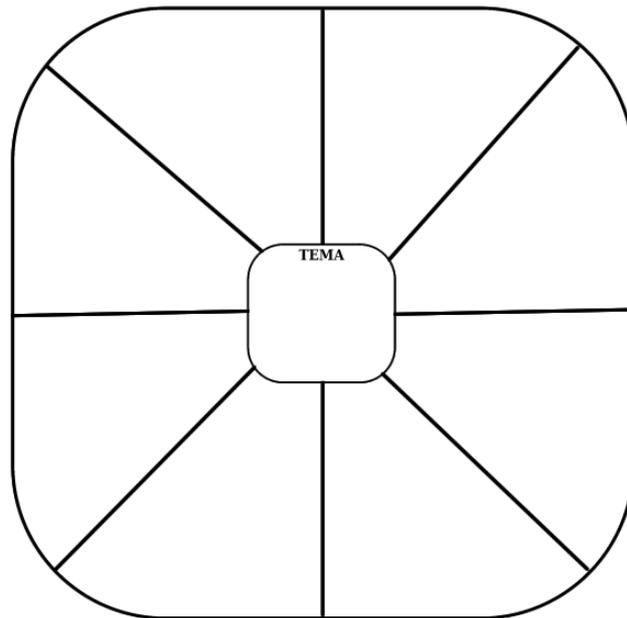


# CUADRO DESCRIPTIVO

- El cuadro descriptivo tiene 2 partes principales. El tema central que va en la mitad de la pagina y los detalles que se colocan en las casillas a los alrededores del tema.

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

CUADRO DESCRIPTIVO  
Coloque el tema en el centro y en cada fracción del cuadro escriba frases que describan ese tema.



# CUADRO DE TIEMPOS

- Organizador gráfico de cuadro de tiempos para organizar los eventos dentro de un tema en orden cronológica. La línea de tiempo tiene cuadros para cada fecha donde se le colocan los detalles o eventos ocurridos.

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

CUADRO DE TIEMPOS

Escriba el tema en la parte superior. Luego en cada cuadro, detalles según el orden en que fueron sucediendo los eventos a que se refiere el tema.

TEMA \_\_\_\_\_

The form consists of seven vertically stacked, rounded rectangular boxes. Each box is intended for a date and event. A small arrow points downwards from the top center of each box, indicating the chronological flow. The boxes are currently empty.

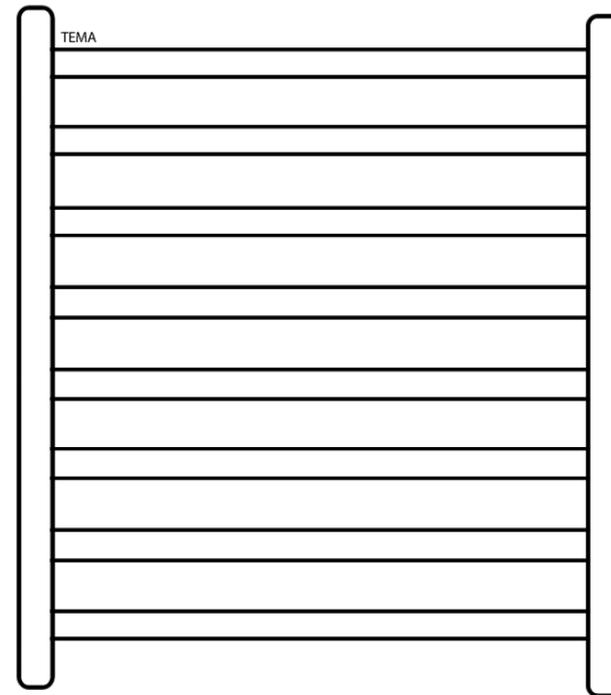


# ESCALERA DE DETALLE

- Organizador gráfico con forma de escalera con los detalles puestos en cada paso.

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

ESCALERA  
Escriba el tema sobre la parte superior de la escalera. Agregue detalles en cada barra.

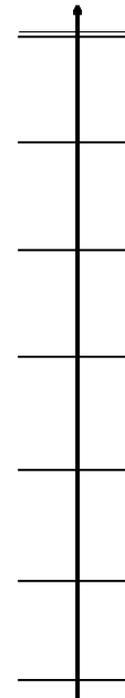


# LÍNEA DEL TIEMPO

- Este organizador grafico en formato de línea de tiempo te permite organizar los eventos dentro de un tema específico en orden cronológica. Se puede trabajar tanto en clases de Sociales, como en otras materias incluyendo Español, ingles, etc.

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

LÍNEA DE TIEMPO CRONOLÓGICO PARA EVENTOS  
Escriba la fecha de cada evento en orden cronológico sobre la línea que cruza la flecha, luego agregue detalles en cada segmento. Comenzar del mas cercano al mas lejos.



Derechos Reservados de [www.organizadoresgraficos.com](http://www.organizadoresgraficos.com)



# RELOJ CRONOLÓGICO

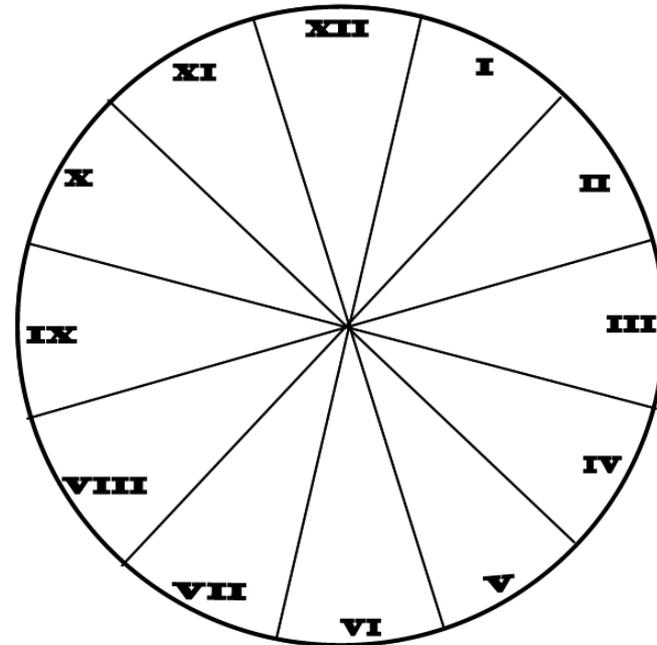
- Este organizador gráfico es como una línea de tiempo pero en vez de poner los detalles en orden cronológica a lo largo de la línea de tiempo, se colocan en las casillas de cada hora. Es decir, el primer evento se coloca en la casilla de la 1 de la tarde, el segundo quedara a las dos de la tarde, etc.

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

RELOJ

Escriba los detalles en el orden del tiempo en cada sección.  
No necesariamente deberá llenarlas todas.

TEMA \_\_\_\_\_

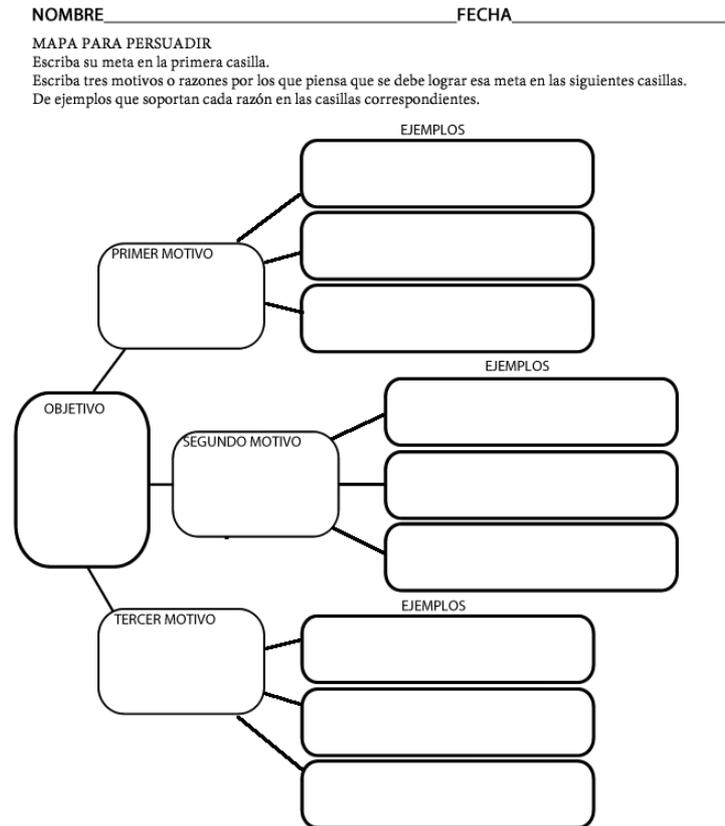


Derechos Reservados de [www.organizadoresgraficos.com](http://www.organizadoresgraficos.com)



# MAPA MENTAL PARA PERSUADIR

- Este organizador grafico es un mapa conceptual que permite organizar ideas, razones, y motivos, para lograr un objetivo especifico. Tiene casillas para poner ejemplos sustentando porque una meta o idea se debe llevar a cabo o cumplir. Es una herramienta esencial para organizar sus pensamientos de como persuadir.





# FORMULARIO QUE, QUIEN, COMO, CUANDO, Y DONDE

- Este formulario, en inglés conocido como las "5 Ws," es un organizador gráfico que permite estructurar un tema para ayudar a mejorar la comprensión del alumno por medio de 5 preguntas básicas. 1. ¿Qué ocurrió? 2. ¿Quién participo o quién estuvo ahí? 3. ¿Cómo paso? 4. ¿Cuándo fueron los hechos? 5. ¿Dónde pasaron los hechos?

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

QUE, QUIEN, COMO, CUANDO Y DONDE  
Escriba en cada espacio los detalles de cada pregunta

QUE

QUIEN

COMO

CUANDO

DONDE



# LOS CINCO SENTIDOS

- Este organizador grafico permite organizar una idea, tema o historia usando los 5 sentidos. Se puede usar para pedirle a los alumnos que se pongan en el lugar de un personaje de una historia y visualicen lo que están viendo, oliendo, escuchando, sintiendo, y saboreando.

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

LOS CINCO SENTIDOS  
Escriba en cada column lo que percibes con cada sentido.



# MAPA CONCEPTUAL PARA ORGANIZAR UNA HISTORIA

- Este organizador grafico nos ayuda a trabajar una historia, drama, o cuento ya que nos permite organizar las diferentes partes de la historia de una forma significativa.

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

MAPA PARA UNA HISTORIA / CUENTO / DRAMA  
Llene cada cuadro con su respectivo contenido.

Lugar	Tiempo en que acontece	Esenario
↓		
Personajes		
↓		
Problemas		
↓		
Trama y desarrollo		↔ ↓
↓		
Soluciones		



# MAPA DE DRAMA

- Este organizador grafico es otra versión de nuestro organizador para historias, cuentos o dramas. También puede servirle la [version 1 del mapa conceptual](#). Este organizador grafico nos permite trabajar un drama, historia, o cuento ya que nos ayuda a organizar las numerosas partes de un cuento de una forma efectiva.

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

MAPA PARA UNA HISTORIA / CUENTO / DRAMA  
Llene cada cuadro con su respectivo contenido.

Lugar	Tiempo en que acontece	Escenario	
Personajes Principales		Personajes Secundarios	
Problemas / Trama			
Escena I	Escena II	Escena III	Escena VI
Resultados			



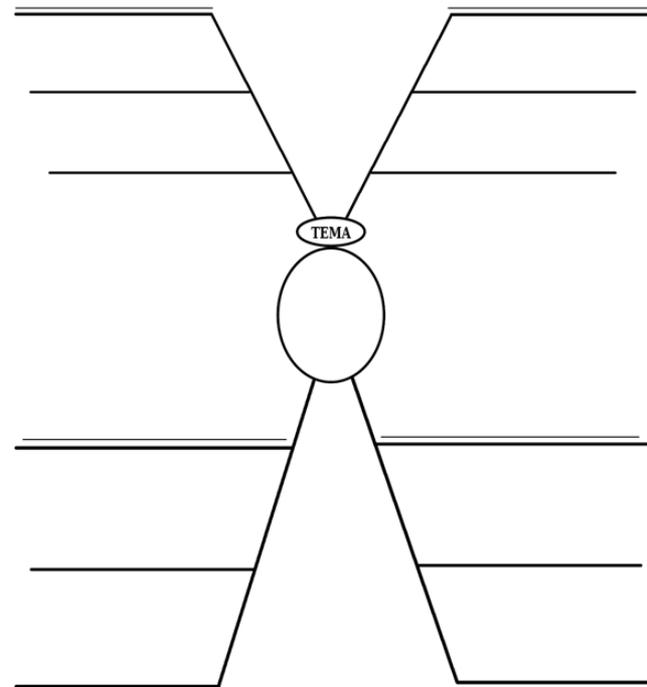
# ORGANIZADOR ARAÑA

- Este organizador grafico tiene el cuerpo como tema central, las patas como ideas principales y los soportes de las patas como sub-detalles o ejemplos que aportan a las ideas principales.

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

## MAPA CONCEPTUAL ARAÑA

Escriba las ideas principales sobre las líneas superiores de las patas de la araña, luego detalles sobre las líneas de las otras patas.



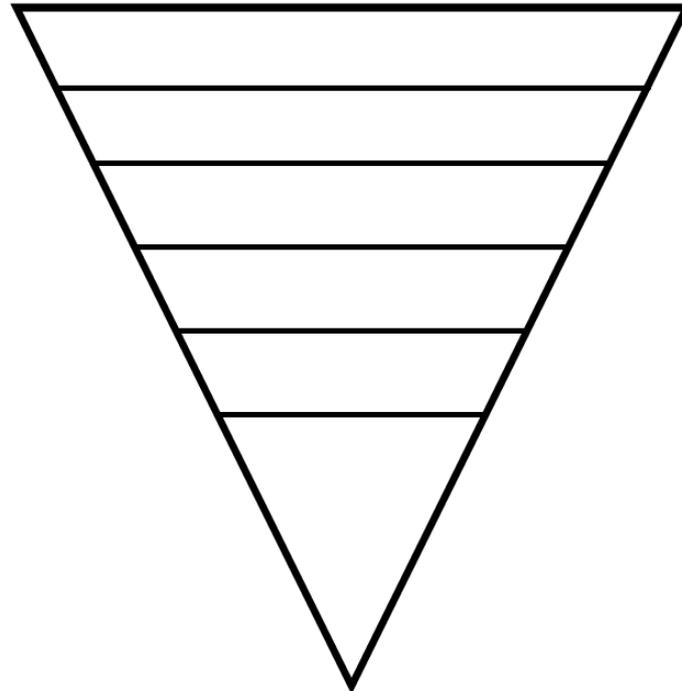
# TRIANGULO INVERTIDO

- Este organizador grafico o mentefacto con forma de una pirámide al revés, ayuda a definir cual es el punto mas especifico dentro de un tema con mayor generalidad.
- Es decir, permite llegar a algo bien específico comenzando con algo muy universal.

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_  
TRIANGULO INVERTIDO  
Colocar un tema general arriba y hacerlo más especifico en cada casilla inferior.

Ejemplo

Tema General: El Reino Animal  
Tema más específico 1: Los Vertebrados  
Tema aun más específico 2: Los Mamíferos  
Tema aun más específico 3: Terrestres  
Tema aun más específico 4: Insectívoros  
Tema aun más específico 5: Los Topos

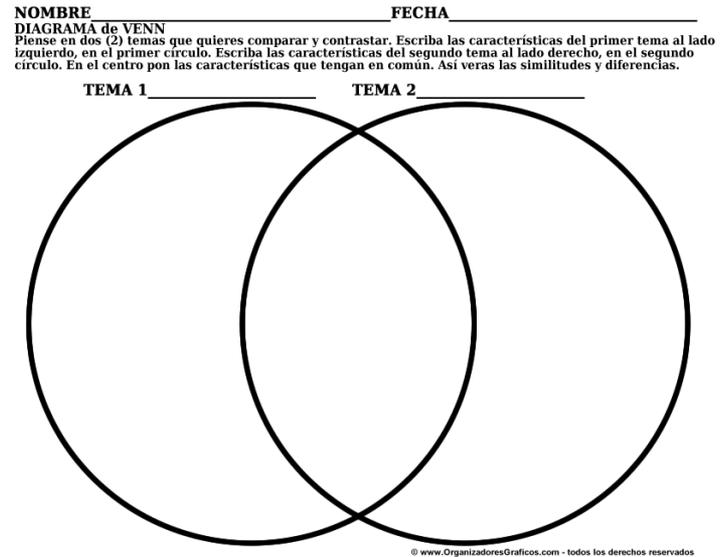


© www.OrganizadoresGraficos.com - todos los derechos reservados



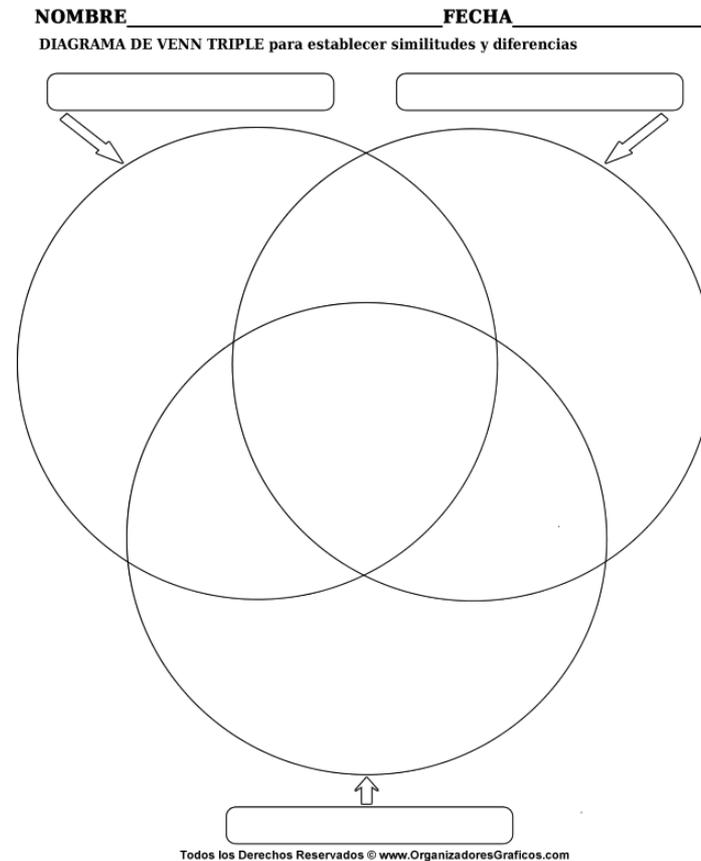
# DIAGRAMA DE VENN DOBLE

- Múltiples estudios, incluyendo los del respetado educador Robert Marzano demuestran que la tarea de comparar y contrastar o encontrar similitudes y diferencias entre diferentes items o temas incrementan el aprendizaje significativo que perdurara en la mente de un alumno. Comparar y contrastar es una tarea que organiza los pensamientos del alumno de tal manera que lo obligan a analizar aspectos de temas que de otra forma el alumno pudiera haber omitido.
- Una herramienta efectiva para comparar y contrastar similitudes y diferencias es el diagrama de Venn (conocida en ingles como el Venn Diagram).



# DIAGRAMA DE VENN TRIPLE

- El Diagrama de Venn de 3 círculos permite definir todas las relaciones lógicas que puedan existir entre 3 diferentes temas, conceptos, palabras, etc. Ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento de orden superior e incrementa el aprendizaje significativo.

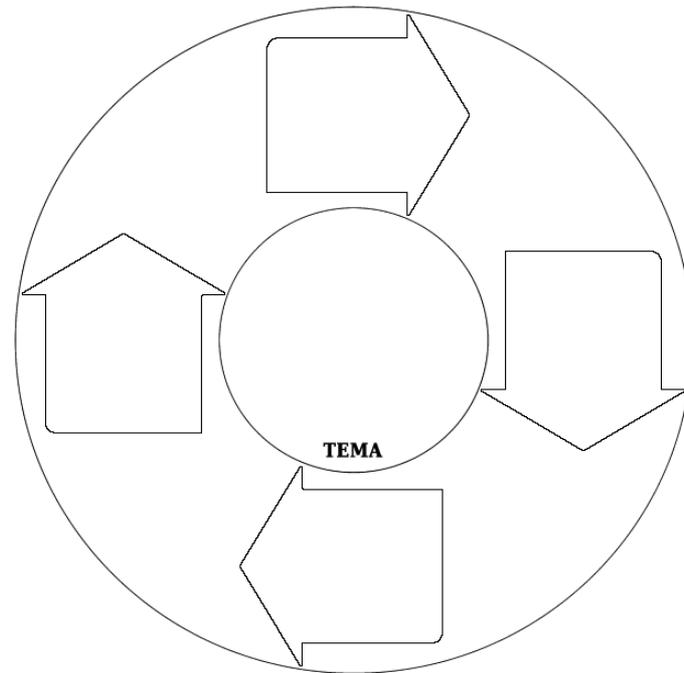


# ORGANIZADOR DE CICLOS QUE SE REPITEN

- Muchos procesos se repiten o son cíclicos. Se componen de una serie de pasos que se repiten y no tienen un comienzo ni un fin definido. Un ejemplo de tal ciclo es el del ciclo del agua: 1. El agua se evapora por medio del calor. 2. La evaporación constante causa la acumulación de agua en las nubes. 3. La condensación ocurre por factores de temperatura. 4. Esto produce lluvia. Se repite el proceso indefinidamente.

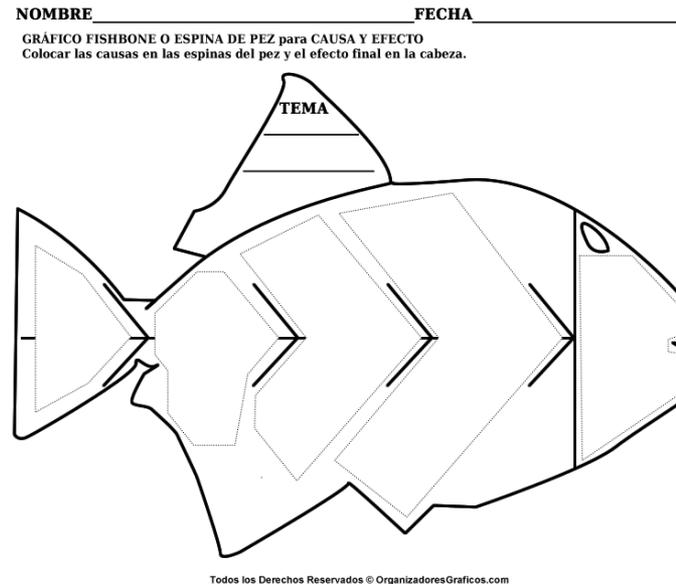
NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

ORGANIZADOR DE CICLOS  
Escriba el tema en el centro. En cada flecha al rededor circulo, coloca los procesos que se repiten dentro de la serie de pasos que estas trabajando.



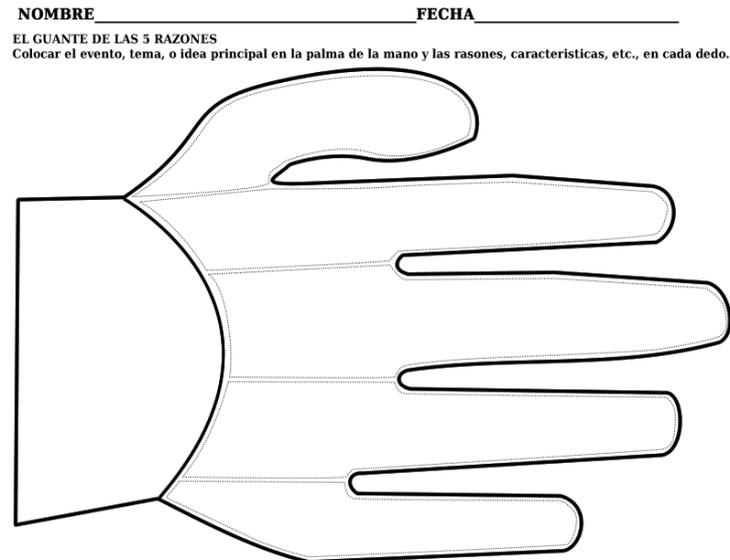
# ESPINA DE PEZ (CAUSA - EFECTO)

- Este organizador gráfico es una variación del diagrama de Ishikawa que se utiliza para trabajar relaciones de causa y efecto. En inglés es conocido como "Fishbone" que traduce espina de pez y fue nombrado así por su similitud a las espinas de un pescado. El diagrama de Ishikawa inventado en el año 1943 por el Dr. Kauro Ishikawa de Japón (licenciado en química) tiene el propósito de servir como una herramienta para trabajar causa y efecto, y/o analizar problemas con sus respectivas soluciones.
- Se puede utilizar de varias maneras. Se recomienda trabajar la cola del pez como la causa primaria y colocar las causas secundarias en su cuerpo o en las espinas centrales (los "fishbones"). Estas causas llevan a un efecto que se coloca en la cabeza del pez.
- También se puede usar para trabajar una lluvia de ideas (brainstorming) y así identificar posibles causas para un evento. Este es un organizador gráfico para niños o adultos muy divertido.



# EL GUANTE DE LAS CINCO RAZONES

- El uso más común para este organizador gráfico de 5 dedos es para listar 5 razones por lo cual ocurre algo. Lo ocurrido se coloca en la palma de la mano y las 5 razones en cada dedo.
- Otra forma de utilizar el guante gráfico es colocando un tema en la palma y en el primer dedo se pone el "quien". En el segundo dedo se pone el "cuando." El tercer dedo es para el "porque." El cuarto dedo se utiliza para el "donde." Y el quinto y último dedo se usa para el "que" o el "como."
- Puede utilizarse también para hacer un diagrama de una historia de la siguiente forma: La idea principal de la historia se pone en la palma y los detalles argumentativos en cada dedo.
- También puede trabajarse para hacer lluvias de ideas (brainstorming) donde se colocan posibles razones para algo que ocurrió. El guante de las 5 razones es una buena alternativa para trabajar originadores gráficos con niños.
- Los usos para este tipo de organizador gráfico en forma de mano para niños está limitada solo por la imaginación del docente o padre.



Todos los Derechos Reservados © OrganizadoresGraficos.com



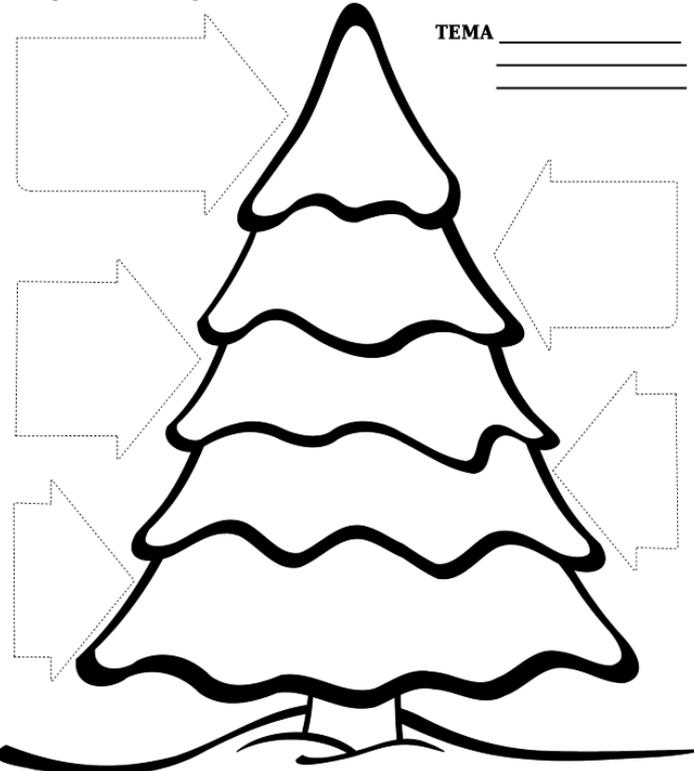
# EL ARBOL DE JERARQUIAS

- El Árbol de la Jerarquía es un organizador gráfico o visual diseñado para trabajarle a los niños la habilidad de determinar la importancia o el valor que tiene un ítem dentro de un rango de varios ítems. Con esta ayuda didáctica visual, el alumno se ve obligado a pensar y descartar ítems, solo dejando los más importantes y en un orden específico. Además, el alumno debe justificar su decisión de incluirlos en la lista y explicación.

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

**ÁRBOL de la JERARQUÍA**  
Evalúa la importancia de eventos, reglas, ideas, propuestas etc., colocando el punto más importante arriba hasta llegar al menos importante abajo. En cada flecha justifique la importancia de cada punto.

TEMA \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



© OrganizadoresGraficos.com - Derechos Reservados



# ESTRUCTURA HAMBURGUESA

- La estructura sandwich o hamburguesa ayuda a los alumnos a organizar sus ideas de una forma eficaz permitiéndoles escribir párrafos que expresan ideas completas. Forzan al alumno a pensar en una estructura coherente, antes de comenzar a escribir.

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

Párrafo tipo HAMBURGUESA

Oración con idea Principal

Oración de apoyo

Oración de apoyo

Oración de apoyo

Oración que Concluye

Todos los Derechos Reservados © [www.OrganizadoresGraficos.com](http://www.OrganizadoresGraficos.com)



# ORGANIZADOR DE CONCEPTOS CLAVES

- Este organizador para trabajar o resumir conceptos o vocabulario clave (esencial) se basa en el modelo Frayer y las enseñanzas de Robert Marzano y en su metodología llamada Dimensiones del Aprendizaje o DOL. También toma en cuenta la inteligencia artística o espacio visual.

**NOMBRE** \_\_\_\_\_ **FECHA** \_\_\_\_\_

**MODELO FRAYER para trabajar CONCEPTOS O VOCABULARIO IMPORTANTE**

Significado (de acuerdo a un texto)	Características (Fundamentales)
Significado (usando mis propias palabras)	Características (No Fundamentales)
Ejemplos	No-ejemplos (ejemplos negativos)
Dibujo o ilustración del concepto	

Palabra o Concepto Clave



# ANALOGIAS

- Este organizador cognitivo para trabajar analogías, brinda un marco didáctico visual que permite analizar las relaciones que existen entre conceptos recién introducidos (nuevos para el alumno) con conceptos que el alumno ya domina (conceptos familiares) y puede servir como base para que un alumno mejor comprenda conceptos nuevos, complejos o difíciles.

**NOMBRE** \_\_\_\_\_ **FECHA** \_\_\_\_\_

Organizador Gráfico para producir ANALOGÍAS

Concepto Nuevo	Vs.	Concepto Conocido
Similitudes		Diferencias
Resumen del Nuevo Concepto utilizando sus Propias Palabras		

Ahora, usando el trabajo de arriba, intente formular 2 nuevas analogías clarificando el nuevo concepto:

<i>A</i>	es a	<i>B</i>
Relación: _____		
COMO <i>e</i>	es a	<i>D</i>

<i>A</i>	es a	<i>B</i>
Relación: _____		
COMO <i>e</i>	es a	<i>D</i>



# LLUVIA DE IDEAS

- Hay muchas formas de trabajar tormentas de ideas (también conocidas como lluvias de ideas o Brainstorm en ingles). Sin embargo, usar una estructura predefinida para ayudar con el proceso permite manejar una mejor experiencia que casi siempre resulta en mejores resultados.

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

Lluvia de Ideas Tipo Alfabeto - Desde La **A** Hasta La **Z** Sobre:

TEMA:

INSTRUCCIONES: Escriba una palabra o frase relacionado al tema a trabajar para cada letra del alfabeto.

Todos los Derechos Reservados © www.OrganizadoresGraficos.com



# PAJARO PARA SOLUCIONAR PROBLEMAS

- Este organizador gráfico avanzado ayuda al alumno a definir un problema específico, determinar sus causas, y comparar la viabilidad de las diferentes posibles soluciones. Para cada posible solución el estudiante debe definir pros y contras (beneficios y riesgos) y esto lo ayuda a determinar cual decisión es la más favorable.

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

*Pájaro para Solucionar Problemas*

CAUSAS

Posible Solución 1

Posible Solución 2

PROBLEMA

Pros 1

Pros 2

Contras 1

Contras 2

SOLUCIÓN FINAL, Razones por Escogerla y Conclusiones



# ORGANIZANDO MIS PASOS

- Este organizador gráfico didáctico puede utilizarse de varias maneras. Una de las formas más comunes de usarlo es pedirle a los alumnos que escriban instrucciones muy claras tipo manual o instructivo (e.g. especialmente útil para experimentos o demostraciones en clase o laboratorios de ciencias naturales). También se puede usar para describir los pasos que tomaron los alumnos para llegar a alguna decisión o conclusión y explicar las razones por las cuales dieron cada paso.

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

*Organizando mis Pasos*

Paso 1	Detalles / Explicación	Paso 2	Detalles / Explicación
Detalles / Explicación	Paso 4	Detalles / Explicación	Paso 3
Paso 5	Detalles / Explicación	Paso 6	Detalles / Explicación

Todos los Derechos Reservados © OrganizadoresGraficos.com



# BALÓN DE VOCABULARIO

- Este organizador cognitivo didáctico y divertido permite trabajar con vocabulario de una manera efectiva y significativa. Exige al alumno no solo pensar en significados sino también en usos reales. Analiza sinónimos, antónimos y definiciones de libros y además obliga al alumno a volver a escribir la definición usando sus propias palabras. Para afianzar el conocimiento el alumno también debe crear una representación gráfica no lingüística con el término que se está estudiando

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

*Balón del Vocabulario* para visualizar la relación entre las palabras y sus significados

The diagram is a soccer ball with several sections labeled for vocabulary work:

- Top-left section: *Definición del Diccionario o Glosario*
- Top-right section: *Significado con mis propias palabras*
- Center section: **Palabra** (with a blank space for writing)
- Bottom-left section: *Sinónimos*
- Bottom-right section: *Antónimos*
- Bottom section: **Dibujo o Ilustración**

Oración \_\_\_\_\_



# METODO CORNELL

- ¿Por qué se debe tomar apuntes en clase o mientras se lee, ve un video, escucha una charla, etc.?

- Si no tomamos apuntes, nuestro cerebro tiende a olvidar la mayoría de la información que vemos o escuchamos durante una clase. De hecho, existen investigaciones que afirman que comenzamos a olvidar parte de la información que recibimos a los 20 segundos después de haberla recibido y que tan solo una hora más tarde ya hemos olvidada cerca de la mitad.

- **La buena noticia:** Investigaciones hechas por educadores como [Robert Marzano](#) muestran que por el simple hecho de tomar apuntes y hacer resúmenes se puede mejorar el desempeño académico en un sorprendente 34%. Si combinamos esto con otras prácticas didáctica educativas, la mejora puede ser aun más grande. El método Cornell nos ayuda a alcanzar estos logros al darnos una herramienta simple y eficiente para tomar apuntes y hacer resúmenes.

- **¿Como Usar el Método Cornell?**

- Esta plantilla del Método Cornell tiene 3 secciones principales y una casilla para el título o la pregunta esencial. Se debe trabajar en la siguiente orden, de la siguiente manera:

- **La columna de las notas (DURANTE LA CLASE)** Aquí se toman todos los apuntes que se consideran importantes.

- Usar oraciones o fragmentos de texto cortos.
- Abreviar lo más posible.
- Usar listas
- Incluir representaciones gráficas no lingüísticas (dibujos, diagramas, etc.) cuando se requieren.
- Importante! Dejar un espacio de 2 a 3 líneas entre cada punto o idea principal (esto te permite agregar información mas adelante).
- Debajo de cada idea principal colocar detalles importantes.
- Separar sus ideas principales en secciones (no agrupar todo desordenadamente).

- **Columna de preguntas o palabras claves (DESPUÉS DE CLASE)** Trate de llenar esta sección inmediatamente después de la clase o máximo 24 horas mas tarde si es imposible. Esta sección te ayudará a estudiar más adelante.

- Mirar cada sección en la columna de las notas una por una.
- En la columna de preguntas, (a la izquierda de cada sección de la columna de las notas) se debe crear una pregunta cuya respuesta sea la información en la sección de notas. Por ejemplo, si en la columna de las notas tienes una sección que dice:

*"Los delfines tienen 3 bases principales de alimentación: 1. Peces, 2. Calamares e invertebrados, 3. Crustáceos".*

La pregunta en la columna de la derecha puede ser:

*"¿Qué comen los delfines?"*

Una alternativa (en vez de usar una pregunta) es usar una palabra o frase clave. Esto se puede hacer siempre y cuando usemos frases que al solo mirarlás nos permita recordar el punto escrito en las notas a la derecha. Un ejemplo de esto sería:

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

*El Método Cornell* para la toma de notas o apuntes.

Título o Pregunta Esencial:

Preguntas o Palabras Claves

Notas / Apuntes

Resumen (usando mis propias palabras):



# ALCANZANDO LA META

- **La destreza de poder definir metas claras, razones por lo cual deben lograrse y un plan de acción viable es una habilidad que todos debemos poseer.**
- Muchas veces fallamos en conseguir lo que nos proponemos por falta de claridad en nuestros objetivos y el no tener un plan de acción. Todos tenemos deseos, metas u objetivos que queremos lograr. Sean metas escolares, metas personales o metas de la vida diaria siempre hay algo por lo cual debemos esforzarnos. Pero alcanzar una meta no es siempre fácil.
- **Lo alentador:** Cuando las metas se definen con estructura y se analizan a profundidad, las posibilidades de alcanzarlas son mucho más viables. También es importante preguntarnos el porque queremos lograr cierta meta. Esta pregunta nos permite refinar nuestras metas para que estén acordes con nuestros verdaderos objetivos y deseos.

**NOMBRE** \_\_\_\_\_ **FECHA** \_\_\_\_\_

Alcanzando la META - Organizador Gráfico para diseñar un plan de acción.

¿Por qué es importante?		¿Cómo lo logro? (¿Qué haré?)	
Indicadores ¿Cómo se si se logro la meta?		Meta	
		¿Plazo Máximo?	
		¿Qué haré despues de lograr la meta?	

