

Organizadores Gráficos

¿Qué son y para qué sirven?

Los organizadores gráficos, son formas visuales para representar la información importante de un tema. Permiten apreciar las partes principales de un todo, ayudando a simplificar las ideas. Como representan en forma gráfica, solo las partes primordiales, permiten visualizar la relación de unas con otras.

Para poder representar la información de un tema, en un organizador gráfico, es necesario que la persona que lo hace desarrolle las siguientes habilidades:

- Comprensión de lectura
- Interacción con el tema
- Leer y extracción de la idea principal
- Comprensión de las relaciones entre una idea y otra
- Pensamiento analítico, crítico y creativo
- Memoria
- Comprensión del vocabulario
- Construcción del pensamiento
- Clasificación de conceptos

No hay nada obligatorio a la hora de hacer un organizador gráfico, sin embargo, con fines de facilidad de visualización y estética, se acostumbra usar un solo tipo de letra, usar colores que sean fáciles de visualizar, resumir los contenidos, hacer anotaciones breves (no se trata solo de eliminar conectores) llevar un orden lógico de presentación, siempre es mejor hacer dos gráficos, que hacer uno muy recargado.

Antes de empezar debes:

- Leer y comprender el tema
- Ordenar conocimientos
- Identificar las ideas principales
- Resumir las ideas principales
- Analizarla,
- Organizar la información,

TIPOS DE ORGANIZADORES GRÁFICOS

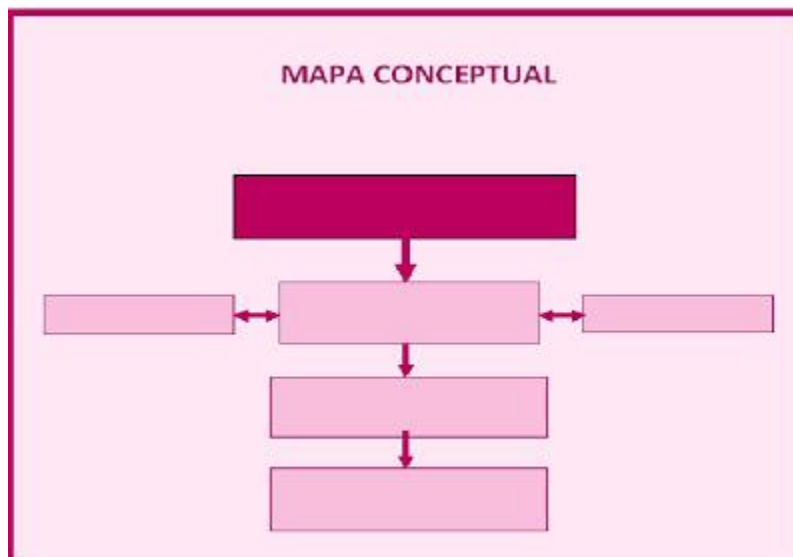
Vienen en diferentes formas físicas y cada uno de ellos se usa para representar diferentes

tipos de información. A continuación, describimos algunos de los Organizadores Gráficos (OG) más utilizados en procesos educativos:

- Mapas conceptuales
- Mapas de ideas
- Telarañas
- Diagramas Causa-Efecto
- Líneas de tiempo
- Organigramas
- Diagramas de flujo
- Diagramas de Venn

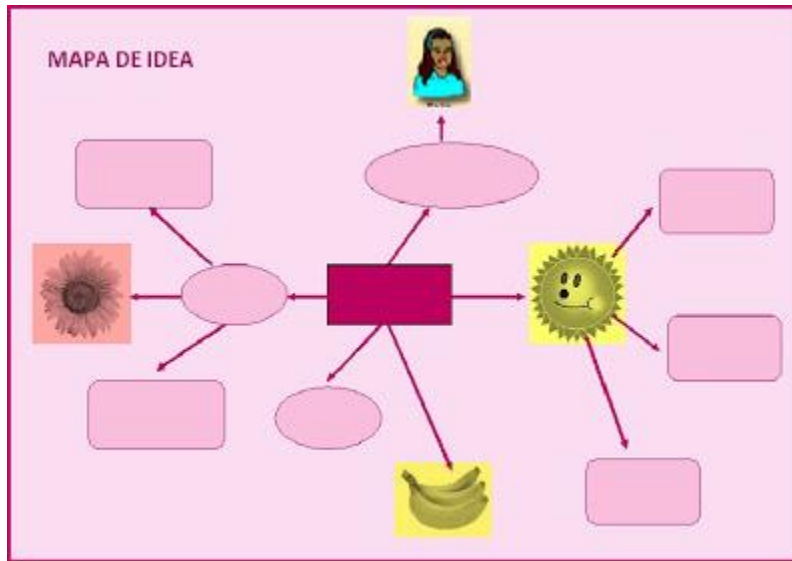
MAPAS CONCEPTUALES

Se usan para organizar y representar información visualmente, incluye conceptos y relaciones. Pueden ser lineales como diagramas de flujo, de sistemas con información de entrada y de salida, jerárquicos que lleva la información de la más a la menos importante.



MAPA DE IDEA

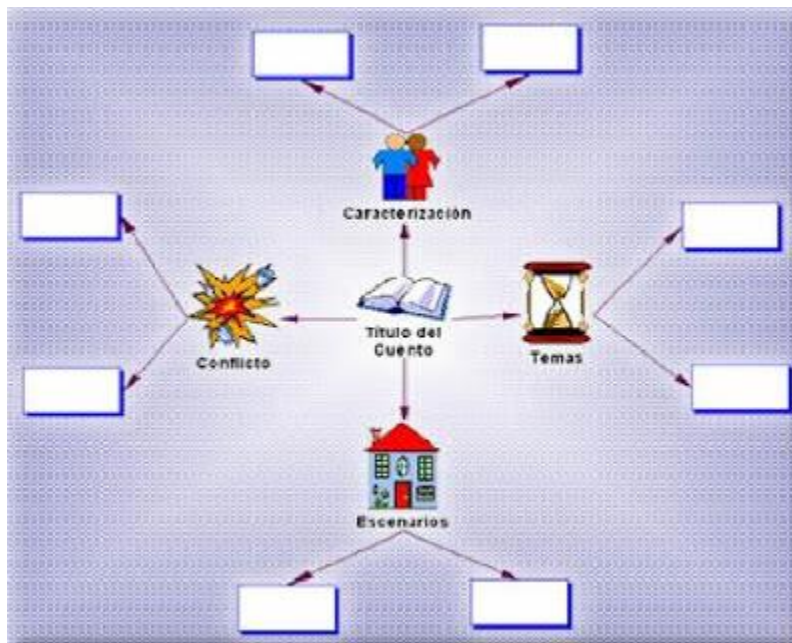
Las ideas se organizan de tal forma que permite visualizarlas sin establecer jerarquías. Se usan para poner las ideas en claro, para asociar palabras que llevan a concretar una idea o pensamiento. Los mapas conceptuales llevan palabras de enlace entre los conceptos, mientras que los mapas de idea, no llevan nada. Se usan en lluvias de ideas, planes y análisis de problemas.



TELARAÑAS

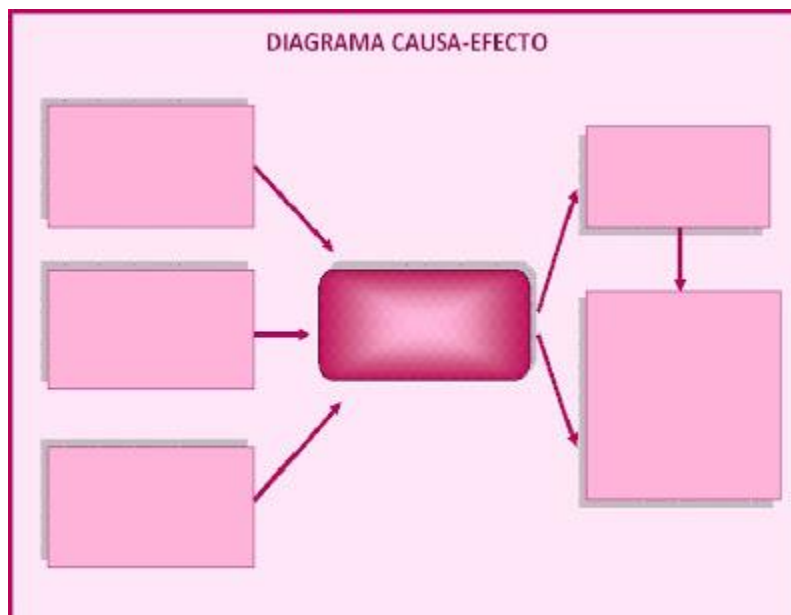
Muestra las relaciones que existen entre categorías y subcategorías de información. Da una estructura para aprender a priorizar información. El concepto principal se coloca en el centro y los enlaces en el lado de afuera. No incluyen palabras de enlace. Muestran relaciones jerárquicas.

Se pueden usar para generar lluvias de ideas, organizar información y analizar contenidos de un tema o de una historia.



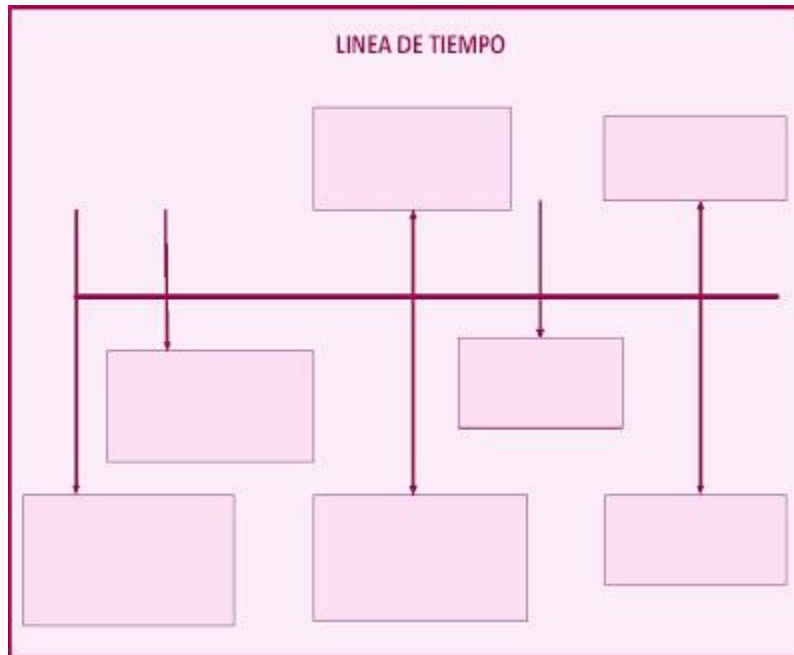
DIAGRAMAS CAUSA-EFECTO

Su nombre original es diagrama de “Ishikawa”, por el apellido de su creador; también se conoce como “Diagrama Espina de Pescado” por su forma similar al esqueleto de un pez. Está compuesto por un recuadro (cabeza), una línea principal (columna vertebral) y 4 o más líneas que apuntan a la línea principal formando un ángulo de aproximadamente 70° (espinas principales). Estas últimas poseen a su vez dos o tres líneas inclinadas (espinas), y así sucesivamente (espinas menores), según sea necesario de acuerdo a la complejidad de la información que se va a tratar.



LINEA DE TIEMPO

Permite ordenar una secuencia de eventos o de sucesos sobre un tema, de tal forma que se visualice con claridad la relación temporal entre ellos. Para elaborar una Línea de Tiempo sobre un tema particular, se deben identificar los eventos y las fechas (iniciales y finales) en que estos ocurrieron; ubicar los eventos en orden cronológico; seleccionar los hitos más relevantes del tema estudiado para poder establecer los intervalos de tiempo más adecuados; agrupar los eventos similares; determinar la escala de visualización que se va a usar y, por último, organizar los eventos en forma de diagrama.



ORGANIGRAMAS

Sinopsis o esquema de la organización de una entidad, de una empresa o de una tarea. Cuando se usa para el Aprendizaje Visual se refiere a un organizador gráfico que permite representar de manera visual la relación jerárquica (vertical y horizontal) entre los diversos componentes de una estructura o de un tema.

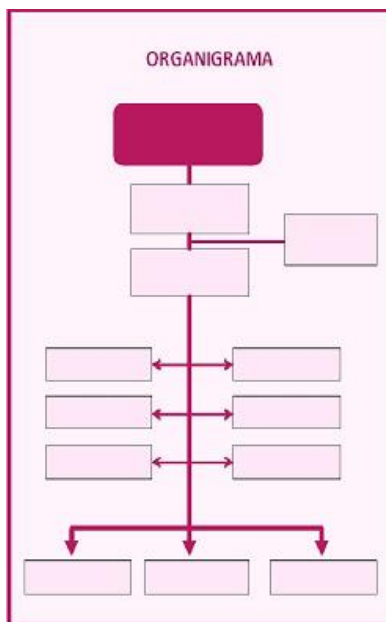


DIAGRAMA DE FLUJO

Se conocen con este nombre las técnicas utilizadas para representar esquemáticamente bien sea la secuencia de instrucciones de un algoritmo o los pasos de un proceso. Un algoritmo está compuesto por operaciones, decisiones lógicas y ciclos repetitivos que se representan gráficamente por medio de símbolos estandarizados: óvalos para iniciar o finalizar el algoritmo; rombos para comparar datos y tomar decisiones; rectángulos para indicar una acción o instrucción general; etc. Son Diagramas de Flujo porque los símbolos utilizados se conectan en una secuencia de instrucciones o pasos indicada por medio de flechas.

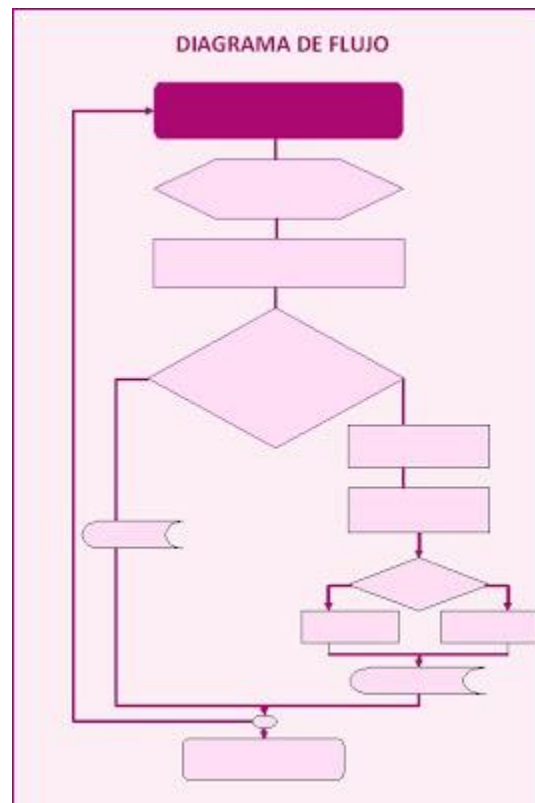
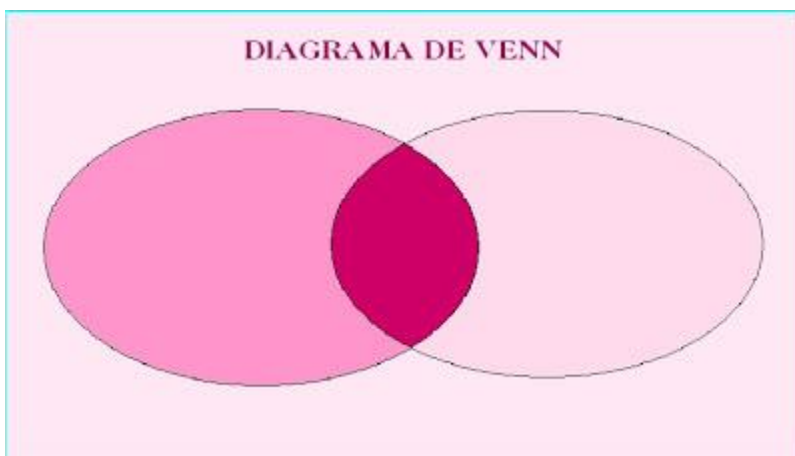


DIAGRAMA DE VENN

Un típico Diagrama de Venn utiliza círculos que se superponen para representar grupos de ítems o ideas que comparten o no propiedades comunes. Su creador fue el matemático y filósofo británico John Venn. Se usa para representar la relación matemática o lógica existente entre diferentes grupos de cosas (conjuntos),

representando cada conjunto mediante un óvalo, círculo o rectángulo. Al superponer dos o más de las anteriores figuras geométricas, el área en que confluyen indica la existencia de un subconjunto que tiene características que son comunes a ellas; en el área restante, propia de cada figura, se ubican los elementos que pertenecen únicamente a esta.



Referencias:

<http://craig.com.ar/biblioteca/9/Organizadores%20Graficos.pdf>

<http://organizadoresgraficos-isped.blogspot.com/>

<http://tic.sepdf.gob.mx/micrositio/micrositio3/comprehensionTextos.html#c>