



LA COMUNIDAD DEL ANILLO

¿CÓMO MAPEAR RECURSOS Y ESTABLECER ALIANZAS

PARA NUESTRA COMUNIDAD EDUCATIVA?

Conchi Fernández

Profesora de Tecnología y TIC,
A Coruña

María Álvarez Suárez

Profesora de Educación Especial
en IES, Adeje

Alejandro Gallardo Lozano

Profesor de ESO en Colegio
Rafaela Ybarra, URJC,
Móstoles

Juan Alfonso Belmontes García

Profesor de ESO en GSD,
Madrid

Mentor: Isidro Vidal

INTRO

UNA INICATIVA DE

COTEC COMISIÓN
NACIONAL
PARA LA INNOVACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

Desde el profesorado surge la necesidad de generar un cambio global en la educación, en todos los niveles de enseñanza y es, a la vez, una demanda social. Este cambio debe ir, entre otras cosas, hacia un modelo de enseñanza y de aprendizaje competencial en el que el alumnado sea el protagonista de su proceso.

Surge también la necesidad de la integración de la escuela en la sociedad y de la sociedad en la escuela, siendo la tendencia que debemos seguir: transformar nuestros centros en auténticas comunidades de aprendizaje, con estructuras abiertas y transparentes.

Por todo ello, con este proyecto se ofrece al profesorado un andamiaje en la selección de recursos para que podamos desarrollar nuestra labor como docentes, junto con otros compañeros y compañeras, en la transformación educativa de cada centro hacia ese aprendizaje competencial deseado.

El reto que pretendemos abordar es demasiado extenso por lo que creemos que es necesario acotarlo. Así, hemos dirigido la mirada, con el objetivo de potenciar un aprendizaje basado en el desarrollo de las competencias, a estos tres puntos clave:

- El fomento de la autonomía personal.
- El desarrollo de la competencia de aprender a aprender.
- La mejora de la relación con el entorno.

A partir de estas ideas, siempre teniendo presente la transformación de la educación y la mejora de la práctica educativa, definimos claramente el sub-reto: **¿Cómo MAPEAR recursos abiertos para el aprendizaje competencial?**

¿QUÉ ES?

El producto diseñado es una guía de trabajo en forma de mapa visual de los recursos educativos del propio centro y de la localidad.

En este mapa se van a recoger, debidamente categorizados, los recursos próximos o lejanos que la comunidad educativa puede tener a su disposición. Debe tener el poder de comunicar la estructura organizativa de un vistazo por lo que podríamos emplear cualquier herramienta digital o aplicación web que permita un diseño impactante, como por ejemplo coogle, Mindmap, Genially, etc.

OBJETIVOS

1. Queremos optimizar la utilización de recursos (humanos, tecnológicos, espaciales, de infraestructura, materiales e inmateriales) del centro y del entorno para que estén a disposición del diseño de situaciones de aprendizaje basadas en un enfoque competencial.
2. Queremos una creación de comunidades de aprendizaje para compartir y generar más recursos. Pensamos que este sub-reto se puede escalar creando una red de mapas visuales de los distintos centros educativos.

UNA INICIATIVA DE

COTECC
COMUNIDAD DE ORGANISMOS
TÉCNICOS PARA LA INNOVACIÓN

COLABORADORES

escuela21

#LAESCUELALO PRIMERO

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

El mapa visual va dirigido a los claustros de los centros educativos de cualquier etapa educativa y su diseño es compatible con cualquier escenario educativo.

RECURSOS y ALIANZAS

El mapa visual es un proyecto colectivo que vincula al propio centro con su entorno. Podría ser abordado por un claustro de forma colaborativa, o bien por un grupo de docentes que coordine un grupo de alumno/as.

A disposición del centro siempre estarán los recursos institucionales educativos: bibliotecas, museos, aulas de cultura, etc. Pero es necesario abrir la mirada y ser capaces de encontrar nuevas oportunidades educativas en las familias, en las empresas o en iniciativas ciudadanas que el alumnado necesita conocer para una visión más completa de su propio entorno:

- **Familiares o personas afines al centro** que ofrezcan, por su profesión, por sus aficiones o dedicación, oportunidades de enseñar al alumnado otras realidades. El hecho de que la relación con el centro sea directa, ofrecerá a las propias familias la oportunidad de conocer y dar reconocimiento a la labor educativa de los docentes.
- **Empresas y negocios locales** que puedan dar una visión completa de aspectos laborales, productivos, de vinculación con la población.
- **Instituciones** (Consejerías, Diputaciones, Juntas de Distrito, Concejalías) que den soporte al entorno, con los que interesa mantener un vínculo activo para que el mapa visual cuente con información actualizada sobre los recursos y oportunidades que ofrece.

- **Personas** que, por su profesión, historia familiar, influencia o por los conocimientos que atesoren puedan ofrecer una perspectiva particular sobre la localidad o la región (jueces de paz, mediadores, ancianos, artistas...).
- **Asociaciones y representantes de la sociedad civil** (asociaciones de vecinos, juveniles, redes de voluntariado, ONGs, asociaciones profesionales), que muestren, no sólo su trabajo, sino su propósito y compromiso con el entorno.

Todos estos agentes forman parte del mapa visual, pero necesitamos también de ellos para mantenerlo vivo y activo. Considerando que ellos pueden aportar de manera activa (proponer actividades, facilitar documentación, identificar a personas de interés...) podemos lograr que el mapa visual sea algo más que un repositorio y sea un documento que refleje la sensibilidad de una comunidad educativa amplia enfocada en los niños y niñas que está educando.

¿QUÉ HACER?

Nuestra propuesta se basa en una pequeña hoja de ruta que incluye una serie de pasos o etapas guiadas que puedan ser seguidas por el centro educativo para poner en marcha este mapa visual. Es una “receta” sencilla, pero fácilmente replicable y transferible a cualquier centro educativo que quiera empezar a conformar su mapeo.

¿CÓMO SE HACE?

1. Crea un equipo de trabajo

En esta primera etapa es necesario definir y consolidar el equipo humano que dará forma y desarrollará el resto del mapa.

1.1 La formación del equipo estaría enclavada en un proyecto interdisciplinar del centro educativo, incluso podría formar parte del Plan de Formación de ese centro.

1.2 Involucrar a todos los agentes del ecosistema educativo focalizando en el alumnado, los docentes y el equipo directivo.

1.3 Seguir la estructura de un proyecto cooperativo que fuera capaz de trabajar en remoto o en semipresencialidad incorporando roles. Una primera propuesta con los distintos roles podría ser:

- Coordinador de base
- Rastreadores

- Validadores
- Coordinador técnico
- Revisor/actualizador (verifica si los recursos siguen siendo válidos)

2. Busca y localiza recursos a tu alcance

Una vez formado, el equipo humano centrará su mirada en esta segunda etapa: la búsqueda y localización de recursos. Es una etapa de investigación, recogida y curación de múltiples elementos que luego serán trasladados a ese mapa visual.

En esta fase contemplamos el desarrollo de los siguientes puntos.

- 2.1 Establecimiento de criterios de búsqueda**, estableciendo de esta manera un primer filtrado de la información recogida.
- 2.2 Elaboración de un formulario de recogida de recursos.** Sería un paso previo al que se sucedería una compilación de la información de las entradas en una base datos, de la que se nutrirá el mapa visual. La herramienta usada para el formulario es indiferente, sugerimos que sea lo suficientemente potente que sea capaz de almacenar luego todo ese volumen de datos y tener la facilidad de manejarlos.

3. Diseño del mapa

Nos parece interesante contemplar un **diseño concéntrico** del mapa visual, abarcando varias capas o planos de desarrollo, de tal manera que este mapa pueda crecer desde el interior -desde el centro-, pasando por su entorno más próximo (aquel en el que está situado geográficamente), hacia otros universos más lejanos.

4. Categoriza los recursos de forma simple

Este es el punto clave del desarrollo del mapa visual ya que nos permitirá abordar toda la información incluida de manera sencilla. Es necesario describir con detalle aquellas “etiquetas” que vamos a emplear. Para facilitar el trabajo y la reutilización de este recurso proponemos establecer las siguientes categorías, teniendo en cuenta que esta propuesta puede ser modificada y/o mejorada por el centro que se decida a implementar este producto.

UNA INICATIVA DE

COTEC
COMITÉ ORGANIZADO
 PARA LA INNOVACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALO PRIMERO

4.1 Definición de categorías y subcategorías

**Primer anillo.
 Tu centro educativo.**

- **Recursos personales:** personal docente y no docente, alumnado, familias, antiguos alumnos y profesores, AMPA.
- **Espacios:** aulas de grupo, aulas específicas (laboratorios, talleres, aulas de informática, aulas de música y plástica, gimnasio y espacios *maker*), departamentos del profesorado, sala de profesores, biblioteca, patios, escaleras, pasillos, zonas de exposición, comedor, cafetería, jardines, etc.
- **Soportes:** analógicos (libros de texto, artículos en prensa y revistas, fondos de la biblioteca, material fungible...), tecnológicos (ordenadores, dispositivos móviles, pizarras digitales, publicaciones digitales en varios formatos como imagen, video, audio, etc.) y conexiones a internet.
- **Materiales curriculares:** creados por el profesorado del centro, repositorios publicados en distintas plataformas digitales.
- **Convocatorias** de proyectos educativos, premios.

**Segundo anillo.
 Vuestro entorno: el barrio, la localidad, la comarca...**

- **Instituciones:** sociosanitarias (centros de salud, hospitales), educativas (Inspección Educativa, asesorías, centros de profesores, otros centros educativos de la misma localidad...), administrativas (Ayuntamiento, Concejalías, Diputaciones/Cabildos...), deportivas y culturales (cines, teatros, bibliotecas, museos, centros culturales, archivos históricos, clubs deportivos...)
- **Negocios y empresas:** talleres, comercios, pymes, etc.
- **Personas de contacto:** cronistas, periodistas y fotógrafos, agricultores, ancianos, artistas, etc.
- **Asociaciones de toda índole:** vecinales, juveniles, culturales, profesionales, laboratorios de fabricación digital, makers, ONGs, etc.
- **Lugares:** árboles centenarios, senderos, edificios singulares, espacios protegidos, naturales, paseos históricos, literarios, placas conmemorativas...

**Tercer anillo.
 Más allá: recursos virtuales y online.**

- **Visitas virtuales** a museos, instituciones o espacios naturales. Pueden ser diseñados por las propias instituciones o creados por vosotros.
- **Entrevistas en directo online o en streaming** con empresarios, políticos, investigadores...
- **Encuentros con aulas de otros centros** de cualquier parte del mundo.

4.2 Sistema de clasificación. Proponemos a la vez este sistema de clasificación de los recursos para que el sistema de búsqueda y filtrado sea ágil y sirva a los intereses concretos del profesorado usuario del sistema:

- Título del recurso.
- Tipo de recurso: persona, institución, asociación, lugar...
- Nivel educativo.
- ¿Qué competencias puede desarrollar?
- Nivel competencial.
- ¿A qué ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) corresponde?
- Producto final del recurso o posibilidad de desarrollo de uno en el proceso de aprendizaje.
- Instrumento de evaluación sugerido.
- Accesibilidad.
- Información de contacto o enlace.

4.3 Sistema de etiquetas de colores y/o iconos. La posibilidad de incorporar un sistema visual de identificación de los recursos basado en una combinación de colores e iconos puede ser una buena solución para la posterior identificación de los recursos incluidos.

5. Protocolo de calidad

Con el fin de garantizar la buena captación y la recolección de recursos útiles para el aprendizaje competencial es imprescindible establecer unos criterios previos de selección.

5.1 Sistema de validación mediante una *checklist*. Mediante un sistema de preguntas se realizará la selección de los recursos para descartar aquellos que no cumplan los criterios de calidad requeridos.

- ¿Responde a una necesidad educativa?
- ¿Es adecuado para distintos niveles de comprensión?
- ¿Es un recurso competencial?
- ¿Genera una actividad evaluable?
- ¿Fomenta el trabajo cooperativo?
- ¿Genera un aprendizaje transferible?
- ¿Desarrolla la creatividad del alumnado?
- ¿Favorece la relación con el entorno?
- ¿Corresponde con alguno de los ODS?

5.2 Feedback. En todo proceso de aprendizaje es muy útil la recepción de *feedback*, por ello proponemos dos circuitos:

- Que **el validador**, cuando analice la propuesta de incorporación del recurso al mapa visual, le dirija al miembro del equipo un comentario proactivo para la mejora del recurso si fuera necesario.
- Que **los usuarios del recurso** puedan ser capaces de hacer llegar sus opiniones al centro que lo propone.

5.3 Sistema de valoración. Nos planteamos un sistema de validación de la usabilidad del recurso por parte de los usuarios con evidencias de uso del recurso. Los usuarios valorarán con un sistema de escala ordinal y un breve comentario sobre los resultados de aprendizaje obtenidos.

6. Difusión del mapa visual

Una de las características principales de este prototipo es que sea reutilizable y transferible. Por ello, tenemos que lograr que llegue al mayor número de personas. Usaremos la página web o el blog del centro para dar visibilidad a la recogida de datos y a la bolsa de recursos.

Para ir mostrando las incorporaciones proponemos mostrar los recursos destacados de la semana, mes, etc., y también aprovechar las fechas locales, nacionales o internacionales señaladas.

Podría existir una web que muestre un mapa de los mapas visuales realizados en cada centro y en la que se realizaría una validación y una recepción de *feedback* por parte de los centros que realicen esta tarea.

7. Evaluación del impacto

Para evaluar el impacto de nuestro trabajo mediremos estos tres indicadores:

- **El número de centros** que realicen esta tarea propuesta (debemos pedir una inscripción para que figure su trabajo en el mapa de centros que han publicado sus recursos).
- **Consultaremos las reseñas** y comentarios del profesorado que se decida a realizar esta tarea en sus centros.
- **El número de versiones** del mapa visual original.

8. Recursos descargables

UNA INICIATIVA DE

COTECC COMISIÓN COLOMBIANA PARA LA INNOVACIÓN

COLABORADORES escuela21

#LAESCUELALOPRIMERO

Accede a los **RECURSOS REUTILIZABLES** de la Comunidad del anillo: [Guía e infografía](#) (Genially reutilizable)

SCAN ME



Descarga los **RECURSOS REUTILIZABLES** en formato pdf.



SCAN ME

Accede a la propuesta de [mapa mental](#) en Google.



SCAN ME

Addenda de la categorización

Puedes consultar la información recogida en este [documento](#).

BIBLIOGRAFÍA

UNA INICIATIVA DE

COTECC
COMUNIDAD
OCUPACIONAL
DE LA EDUCACIÓN

COLABORADORES
escuela21

#LAESCUELALO PRIMERO

- Valderrama, Rocío. **El mapeo social como herramienta educativa en el trabajo por proyectos: aprendizaje autónomo, activo e inductivo en la comunidad educativa.** I Jornadas de Innovación Docente. Universidad de Sevilla. Recuperado de: <https://fcce.us.es/sites/default/files/docencia/MESA4pdf/2.pdf>
- Julia Risler y Pablo Ares. 2013. **Manual de mapeo colectivo: recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa** – 1ª ed. - Buenos Aires: Tinta Limón 2013.
- Lafuente y Horrillo. **Cómo hacer un mapeo colectivo.** Aventura de aprender. Recuperado de: <http://laaventuradeaprender.intef.es/guias/como-hacer-un-mapeo-colectivo>
- Isidro Vidal. **Mapear recursos y crear alianzas en la escuela.** Publicado el 29/10/2020 por Isidro Vidal: <http://ividal.com/blog/2020/10/29/mapear-recursos-y-crear-alianzas-en-la-escuela/>
- Conecta 13. **Evaluación de los recursos digitales.** https://conecta13.com/ie_red/
- Raindrops con recursos agrupados: <https://raindrop.io/collection/12183059#0>