

Diseño de proyectos efectivos: utilizar el conocimiento previo

Tablas Saber-Preguntar-Aprender

Aprenda acerca de las tablas Saber-Preguntar-Aprender (S-P-A)

La tabla Saber-Preguntar-Aprender es uno de los organizadores gráficos más comúnmente empleados para utilizar el conocimiento previo de los estudiantes. Esta simple tabla activa el conocimiento previo de los estudiantes al preguntarles qué conocen acerca de un tema en particular. Esto permite a los estudiantes efectuar conexiones personales antes de que se trate a fondo el tema. Los estudiantes aportan ideas en la sección *¿Qué sé?* de la tabla. Luego, de manera independiente o colaborativa, realizan una lluvia de ideas de preguntas que tengan en torno al contenido y la anotan en la sección *¿Qué quiero saber?* de la tabla. Una vez que los estudiantes empiezan a contestar estas preguntas durante un proyecto, registran esta información en la sección *¿Qué he aprendido?* de la tabla.

Al usar esta tabla, los estudiantes están construyendo significado a partir de lo que han aprendido; comparan su nuevo conocimiento con lo que ya saben, y están en capacidad de aclarar sus ideas. Esto también los mantiene enfocados e interesados en el contenido, y constituye una manera de dar seguimiento a lo que están aprendiendo. Finalmente, la tabla podría servir como un documento de un portafolio de evaluación, para mostrar lo aprendido por el estudiante.

Una tabla S-P-A puede utilizarse a través de todo el currículo y en cualquier grado o nivel. Puede emplearse al inicio de una unidad de estudio, y referirse a ella a lo largo de toda la unidad. Usualmente no constituye un documento evaluable sino, más bien, un lugar para que los estudiantes dejen plasmadas sus ideas y preguntas, sin el temor de ser juzgados o calificados. Esta tabla también contribuye a la organización del estudiante, y puede ser un punto de partida para la discusión de compañero a compañero, o entre toda la clase.

Ejemplo de una tabla S-P-A

Esta tabla S-P-A de muestra se tomó del plan de unidad [Aventura de safari africano](#).

Nombre _____



Tabla S-P-A para el guepardo



Escriba acerca de lo que **sabe** del animal africano que escogió. Luego, escriba las preguntas de lo que usted **quiere** saber. Cuando hayamos terminado la unidad, puede escribir lo que ha **aprendido**.

¿Qué sé?:	¿Qué quiero saber?:	¿Qué he aprendido?:
<p>Ejemplo Un guepardo come antílopes.</p>	<p>Ejemplos ¿Cómo mata el guepardo al antílope? ¿Dónde viven los antílopes? ¿Cuántos antílopes se come un guepardo por semana? ¿Alguna vez los antílopes se escapan de los guepardos?</p>	<p>Ejemplos Los guepardos correrán a 110 km p/h para atrapar a un antílope. Encuentran al antílope pastando en la sabana africana. Los guepardos primero deben sofocar al antílope, porque tienen fauces pequeñas y no pueden matar de una sola mordida.</p>