The background features a large, light gray oval shape on the right side, and a smaller, bright blue oval shape on the left side. The blue oval contains the main title text. The background is decorated with several thin, concentric circles, some solid and some dashed, in light gray and blue tones.

VisualThinking Pongámonos a dibujar

Un taller de
Ana Mangas

Trinitarios Febrero 2021

¿No tenéis nada mejor que hacer que dibujitos?



Porqué es importante dibujar



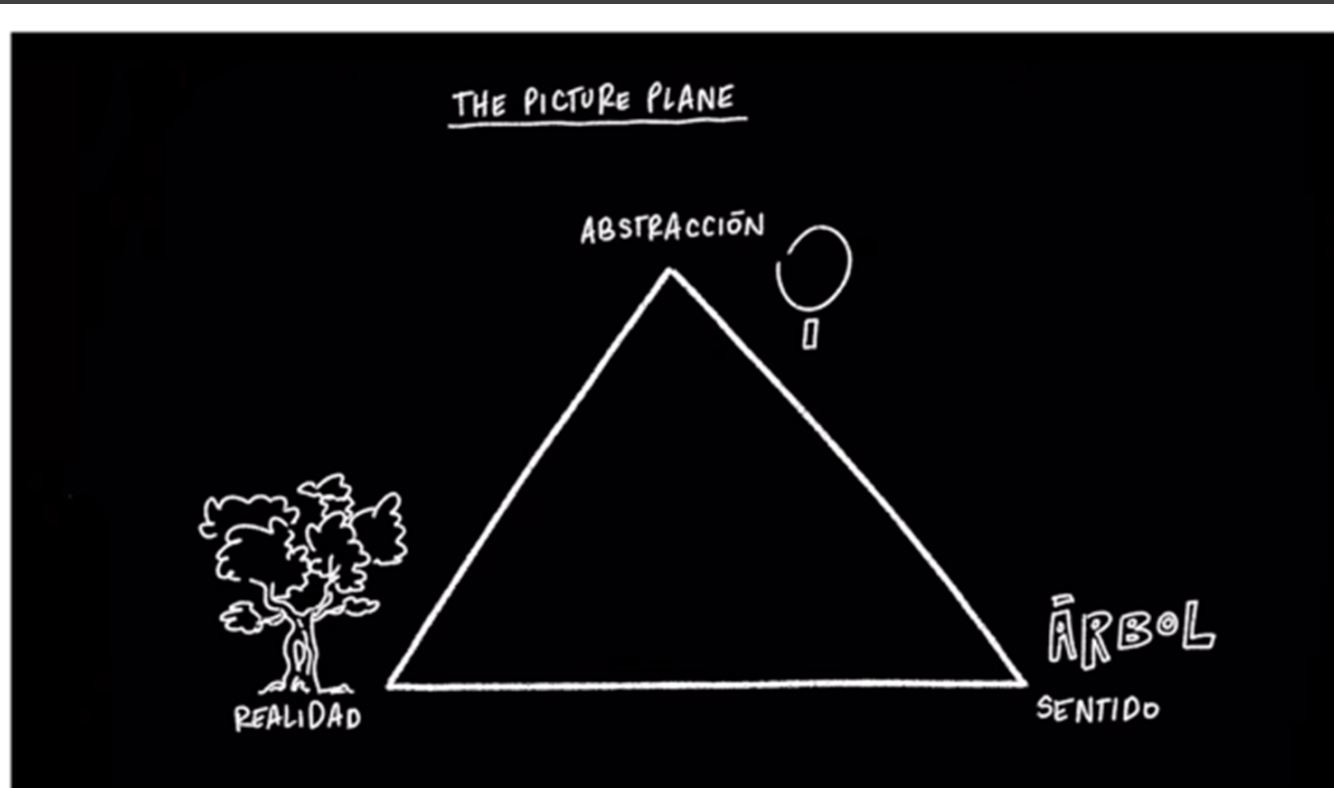
VISUAL THINKING

El dibujo, en cualquiera de sus formas,
TRADUCE la PERCEPCIÓN y las
IDEAS en IMÁGENES y nos
ENSEÑA a pensar con la MIRADA

@avisadlanunca99



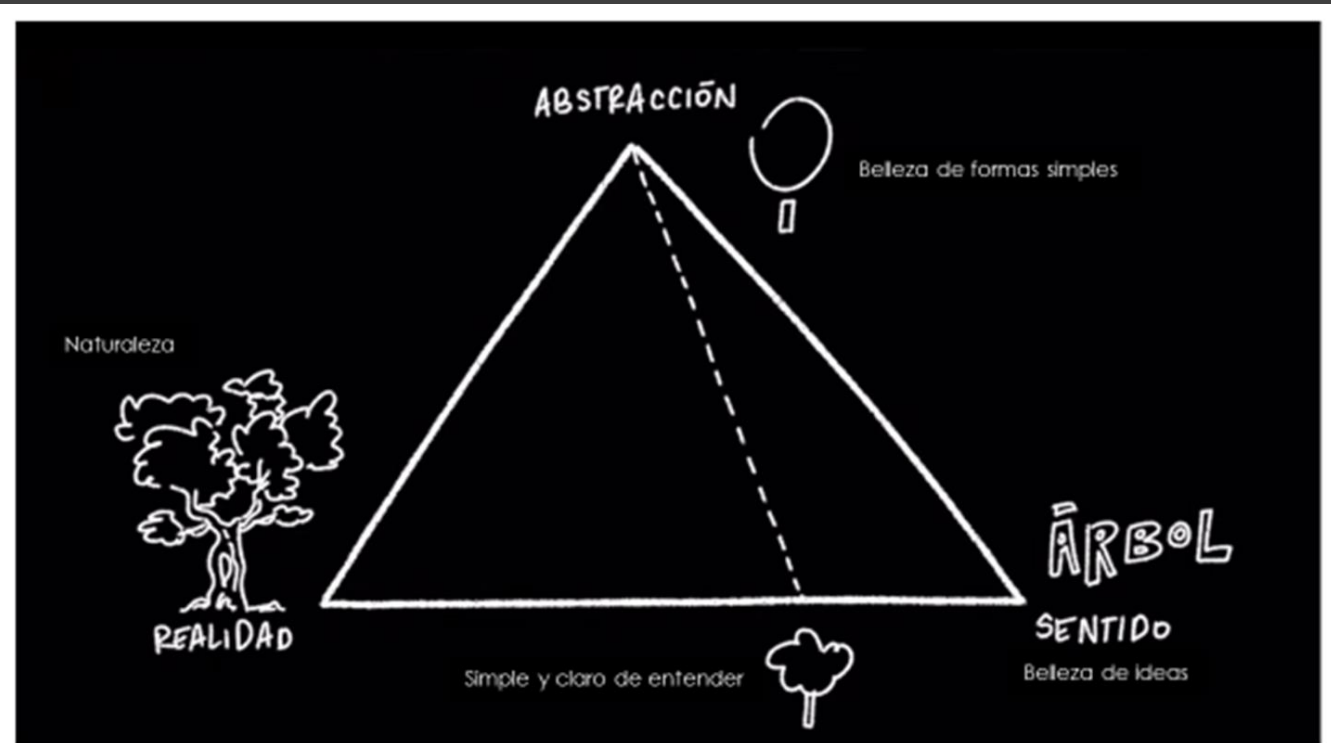
Todo dibujo
es una
búsqueda de
simplificación



Scott McCloud (Teórico del cómic)
Libro: Understanding Comics (Entendiendo el cómic)

El plano de la imagen

Todo dibujo
es una
búsqueda de
simplificación



Scott McCloud (Teórico del cómic)
Libro: Understanding Comics (Entendiendo el cómic)

El plano de la imagen

1

En la empresa se usa VT para desarrollar una forma de gestión colaborativa, eficaz y amable que permite a cada persona encontrar un sentido dentro de su propia actividad.

2

Es una herramienta al servicio de un proceso de creatividad y de innovación, de eficacia y de mejora laboral.

3

Permite transformar todo tipo de información: vídeos, textos, conferencias, cursos... mediante una representación gráfica que combina texto e imágenes en una sola página.

4

Favorece la conversación y la reflexión dentro del grupo. A la vez que alimenta y acompaña un proceso de colaboración.

5

Tomar apuntes en formato visual, es una forma creativa de tomar notas y de organizar la información.

Lo que dice la gente que lo utiliza

¿Qué es el Visual Thinking?

- 1. Trabajo colaborativo
- 2. Innovación
- 3. Procesos de comunicación
- 4. Creatividad
- 5. Productividad



- Gerentes
- Líderes de organizaciones, áreas, equipos
- Consultores
- Facilitadores y entrenadores
- Facilitadores gráficos y “graphic recorders”
- Maestros, profesores y alumnos.



- Grandes compañías mundiales reconocidas como focos de innovación, creatividad y éxito: Apple, NIKE, IDEO, HP, VISA, BP, General Motors, Intel ...
- **Y ahora es necesario que lo usemos en la ESCUELA y en la UNIVERSIDAD.**



¿Para
quién es
útil?
¿Quién lo
utiliza en
el mundo?

- Escucha activa
- Imaginar
- Sintetizar
- ¡Dibujar lo Simple!
- Pero lo mas importante es...

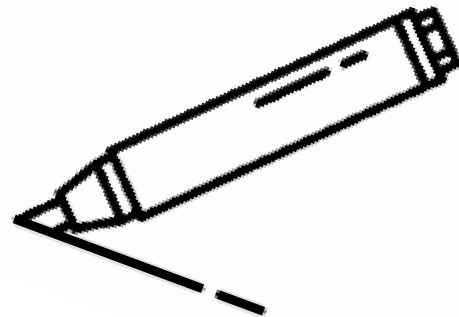
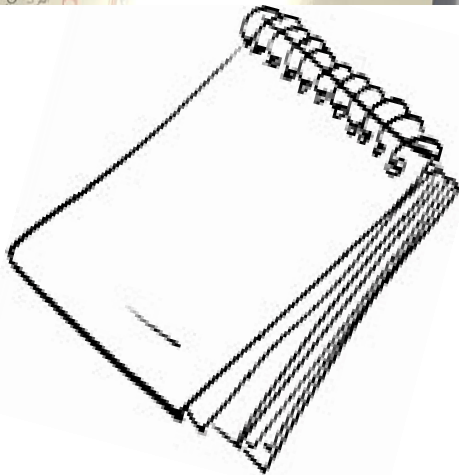


¿Qué
necesitamos?

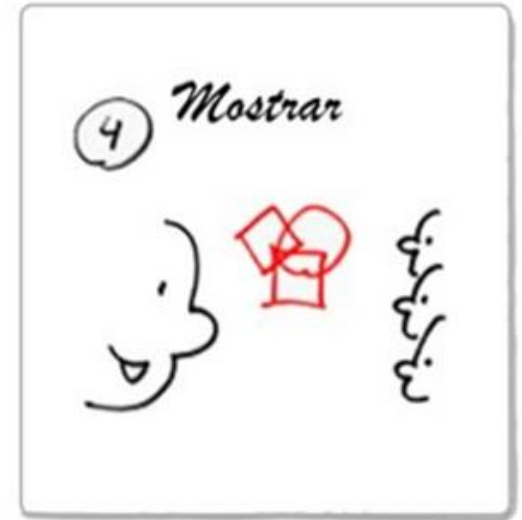
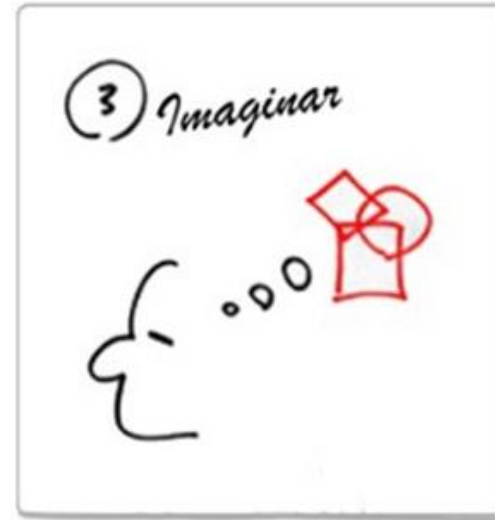
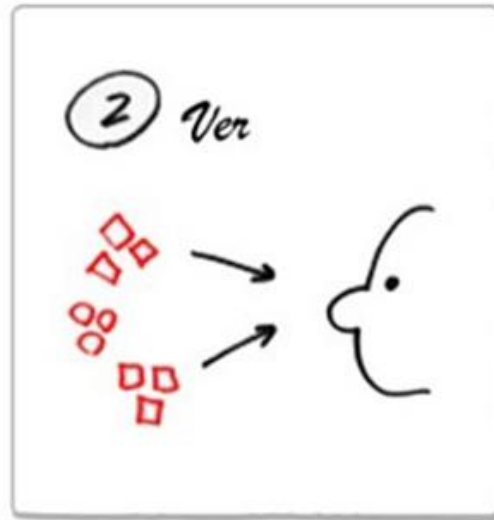
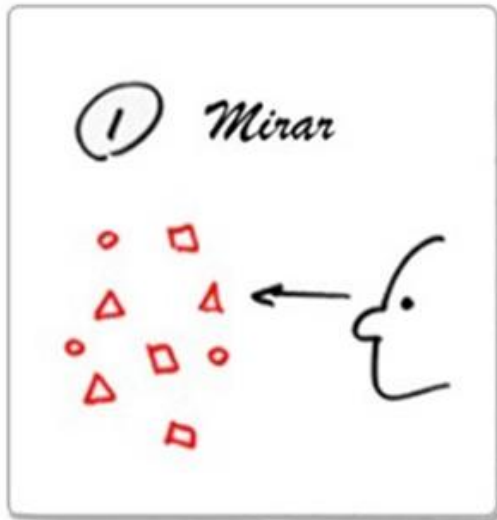


!!!Nos olvidamos del bolígrafo!!!

Importancia de las herramientas



Círculo, cuadrado, triángulo, línea y garabato



Sabes dibujar, y lo sabes

- Sabes dibujar y lo sabes. Acuérdate, de niños sabíamos dibujar. Es la escuela dibujábamos. Ahora también.
- Coge rotuladores y papel. Si, rotuladores. Verás...
- Dibuja círculos, cuadrados, triángulos, curvas y aquellas formas que te apetezcan...
- Con cada forma, ahora dibuja objetos: un cerdito, un barco, un cuadro, montañas, árboles...
- Nos da igual el resultado. El proceso es más enriquecedor.

NO NO SE DIBUJAR NO SE
SE YONOSE NO SE DIBUJAR
DIBUJAR DIBUJAR
YONOSE DIBUJAR
NOSE DIBUJAR
O SE DIBUJAR NO SE
ZUN DIBUJAR NO SE
NOSE DIBUJAR ZUN DIBUJAR

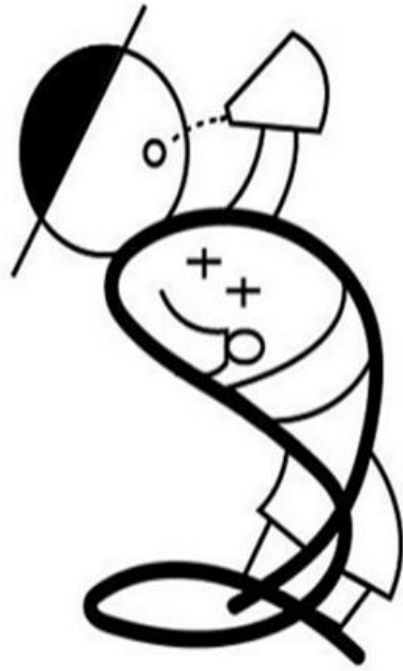
NO NO SE DIBUJAR NO SE
SE YONOSE NO SE DIBUJAR
DIBUJAR DIBUJAR
YONOSE DIBUJAR
NOSE DIBUJAR
O SE DIBUJAR NO SE
ZUN DIBUJAR NO SE
NOSE DIBUJAR ZUN DIBUJAR

**Garabatear con
atención plena**



El dibujo no es más que una línea
que ha salido a pasear

Paul Klee (1879-1940)



Valora el resultado final.

Vamos a realizar ilustraciones muy locas a partir de un garabato.

Escribimos palabras

Proceso del VT



Círculo
Cuadrado
Rectángulo
Triángulo

...

Nos ayudarán a organizar y
enmarcar todo lo que
queramos.

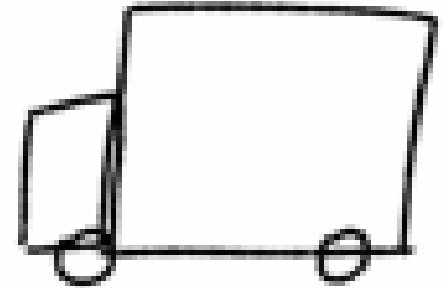
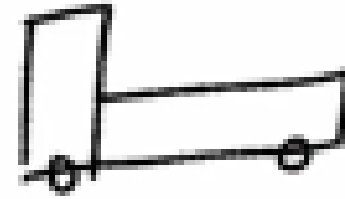
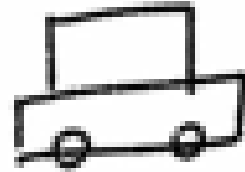
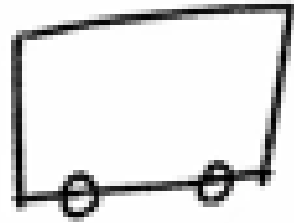
En Arte lo llamamos **ABSTRACCIÓN**



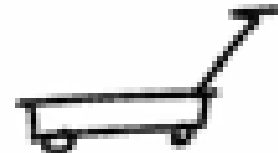
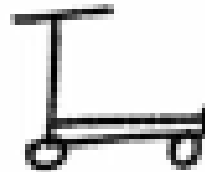
Reto 1

- 10 elementos que contengan círculo – cuadrado – triángulo – línea – garabato.
- Tienen que estar en casa: Nos damos una vuelta y observamos.
- Identificamos cómo la geometría está implícita en los objetos.
- Escribimos la palabra y dibujamos.

Proceso del VT



Ponle nombre a estos
medios de transporte

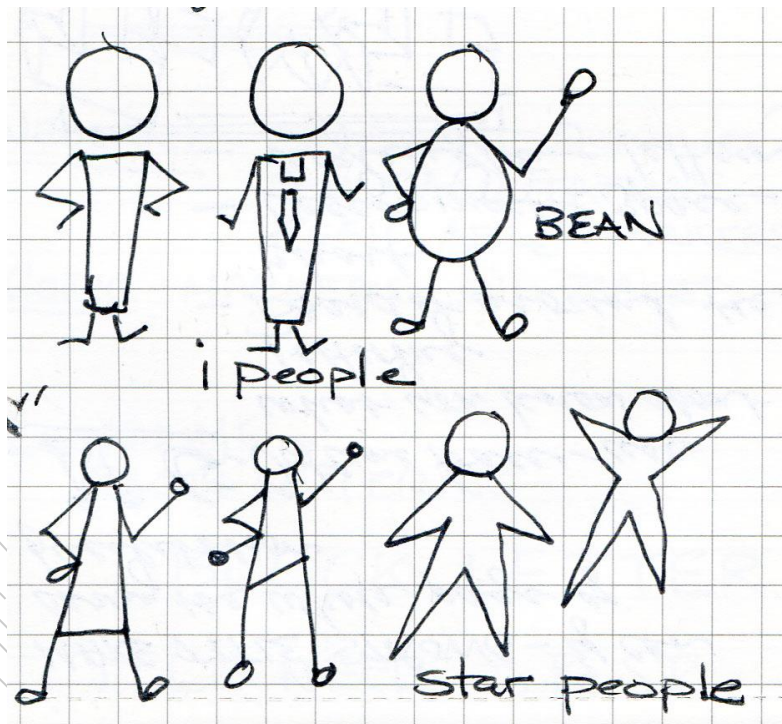
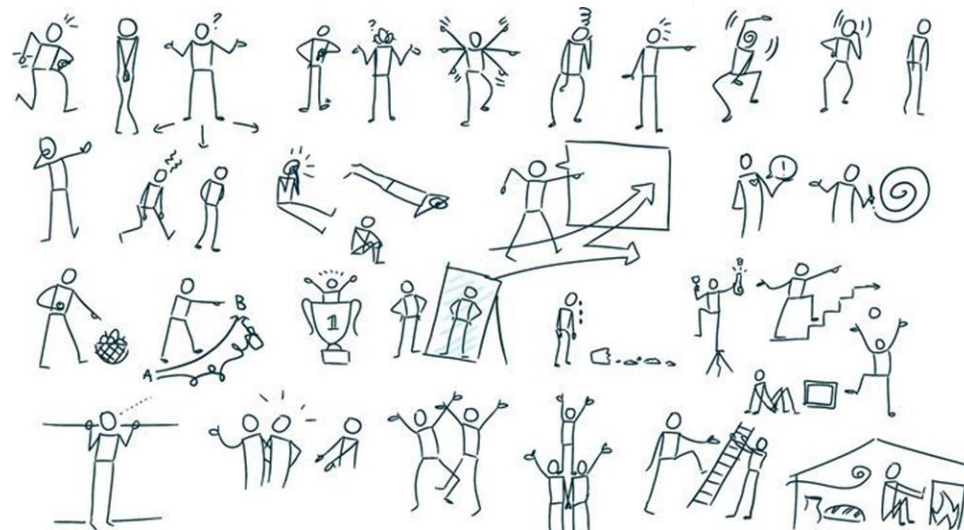


Si no soy capaz de dibujarlo, no soy capaz de entenderlo.
(Einstein)

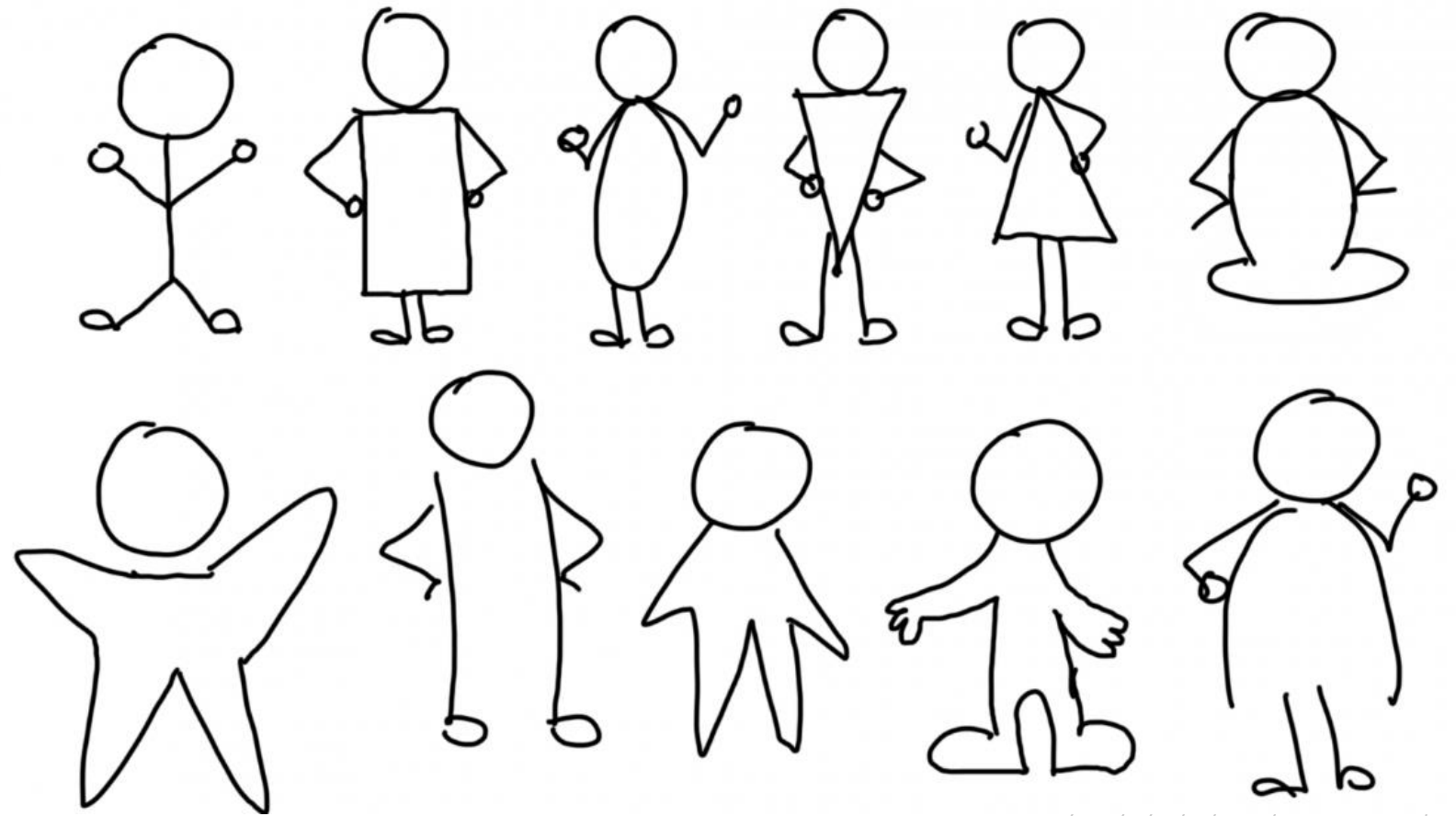


Nuestro avatar

Muchos objetos pueden ser representados a través de formas geométricas



Reto 2: Creamos nuestro avatar

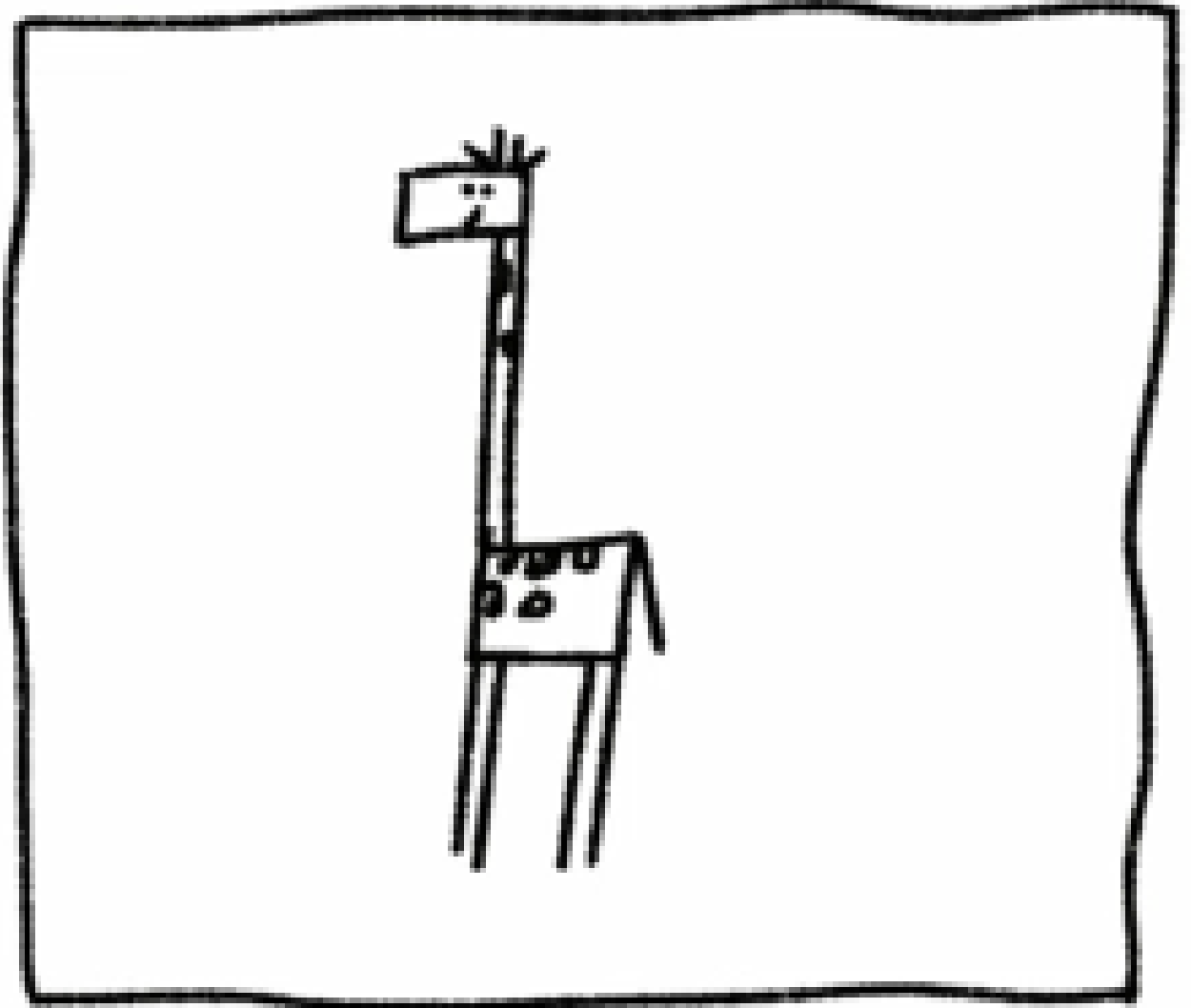


Mostramos quienes somos



Reto 3:

**Dibuja sólo
pensando en
figuras
geométricas
10 animales.**



Cuando dibujas, miras mucho más intensamente algo. (Berger)

Ejercicio 1

- Nuestro avatar estará con uno de los animales. Lo movemos. Interactuamos juntos.

Ejercicio 2

- Dibuja una bicicleta con los ojos cerrados.
- Abre los ojos y ...¿funcionaría?

1

Tengo dibujado el contorno
de mi armario

(Dibujamos las cosas que no
vemos)

**Cierra los
ojos para
ver.
(Gauguin)**

2

Tengo dibujado el contorno
de mis cajones

4

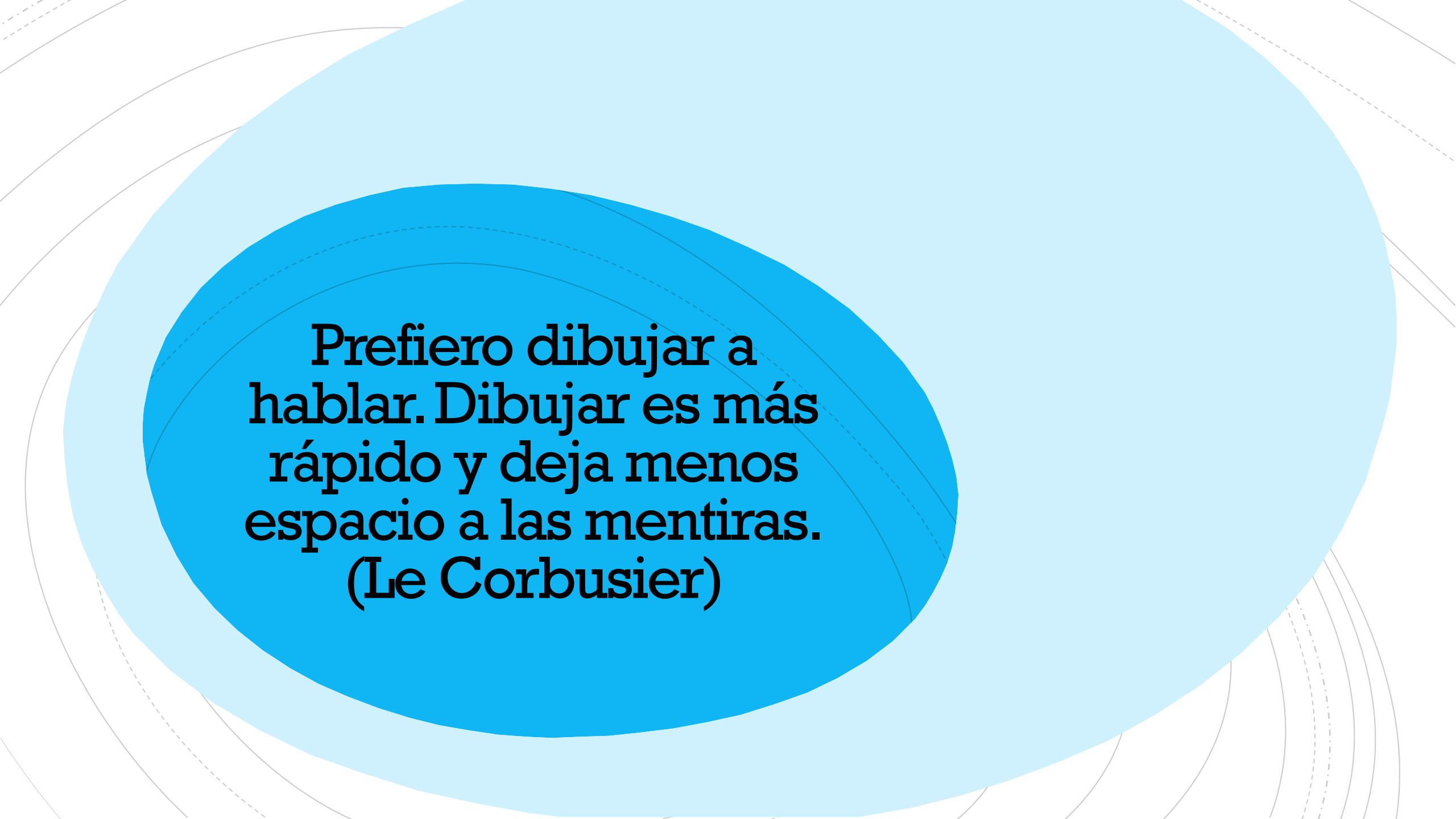
Tengo dibujado el contorno
de mi horno

3

Tengo dibujado el contorno
de mi nevera

5

Tengo dibujado el contorno
de mi lavavajillas



**Prefiero dibujar a
hablar. Dibujar es más
rápido y deja menos
espacio a las mentiras.
(Le Corbusier)**

Ejercicio de dibujos

sencillos: Coge todos los dibujos que has pintado e intenta darles otro significado. Escribe al lado de cada dibujo significados alternativos.

Ejercicio de dibujos

sencillos: Haz dibujos de los objetos siguientes: Bicicleta, fogón, ordenador, cafetera, rotuladores, piano, nevera, vestido, corazón.

Dibujos sencillos

BOMBILLA



ISLA



ARBOL



LIBRETA



CAZUELA



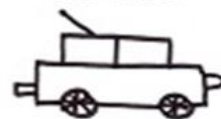
SOL



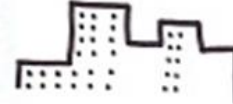
PEZ



COCHE



EDIFICIO



NUBE



RELOJ



MESA



FLOTADOR



TELEFONO



PUERTA



CASA



HELADO



LAMPARA



**Reto 4:
Dibujamos
las palabras**



Si no lo escribo de inmediato, lo olvido en el acto. Si lo anoto en un cuaderno, nunca lo olvido aunque nunca vuelva a mirarlo.
(Beethoven)

Ágil
Espacio
Grande
Pequeño
Casa
Comer
Abrir
Flor
Alegría



**No des un
discurso.
Dilo con
imágenes**

Vamos a crear
nuestras metáforas
visuales...

Empezamos...

Banco – Cabeza – Camello – Caña – Capital
– Chorizo – Coche – Cola – Derecho –
Esperar – Estación – Falda – Gato – Hoja –
Justo – Leyenda – Lengua – Listo – Vela –
Masa – Mesa – Mono – Muñeca – Nada – Ojo
– Padre – Pasa – Perder – Pico – Pie – Piso –
Ratón – Rico – Sensación – Tambor – Tronco
– Vaquero – Yema

Elementos esenciales

Lettering *Print (easy to read)

High Low

SKINNY FAT

ALL CAPS
Small CAPS

Kinder

FANCY

≡ Fast

~~Reverse~~

BLOCK

3D

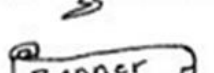
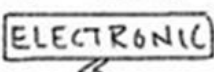
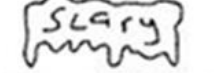
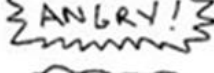
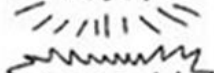
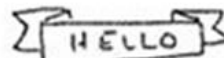
DASH

Script

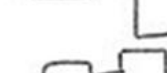
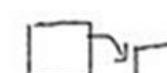
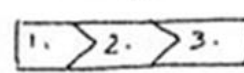
Bullets



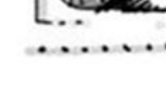
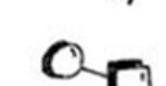
Frames



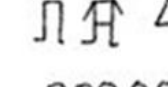
Connectors



Shadows



People



Reto 5: Dibujamos palabras y unimos elementos

Nuestro avatar se ubica en un lugar, nos habla. Colocamos palabras alrededor. NOS IDENTIFICA.



No des un discurso.
Dilo con imágenes

El alumnado como protagonista, deciden el ritmo, van avanzando en la adquisición de conocimientos.



No es por el fin, es por el medio.



Autoestima, colaboración, habilidades Sociales...



Necesidad de aprender a aprender.



Es universal, puede adaptarse a todas las asignaturas.



Aprendizaje: el alumnado construye su conocimiento a través de una tarea específica. Los conocimientos adquiridos se aplican para llevar a cabo el proyecto.

Enfoque: Enfrenta al alumnado a una situación problemática relevante y predefinida, para la cual se demanda una solución.

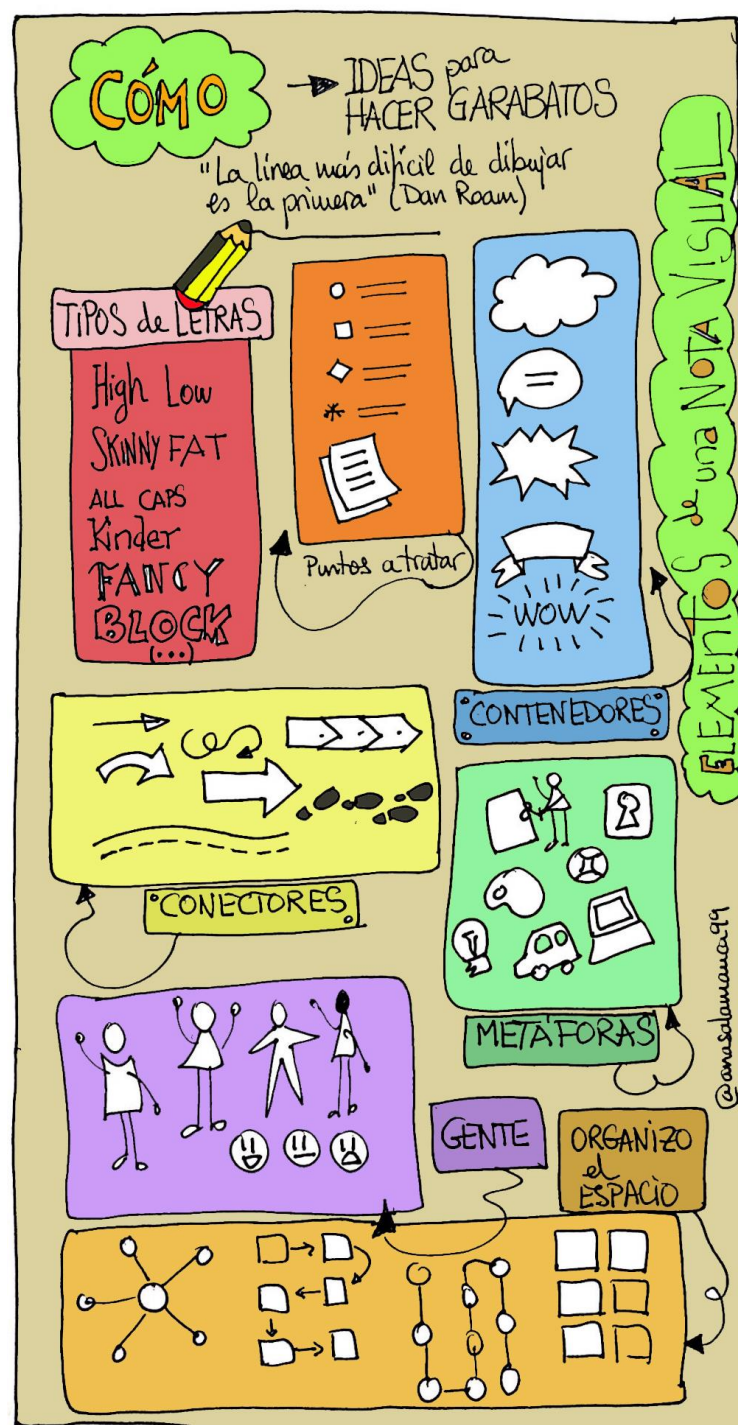
Producto: Se requiere que el alumnado genere un producto, presentación o ejecución de la solución.

Proceso: El alumnado trabaja con el proyecto de manera que su abordaje genere productos para su aprendizaje.

Rol del profesor: Facilitador guía y consultor del proyecto.




No des un discurso.
Dilo con imágenes



**No des un
discurso.
Dilo con
imágenes**





**No des un
discurso.
Dilo con
imágenes**

¡Ahora es vuestro momento!

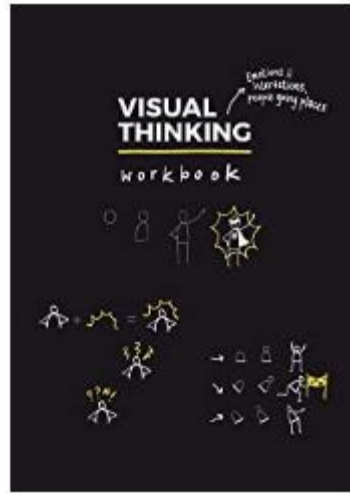
Buscad algo que os guste de vuestra vida cotidiana: una clase magistral, el día de ayer, las metodologías activas en la universidad, el resumen del último libro, mi paseo en bici, la visita al museo, mi estado de ánimo... y desarrollar la historia para mostrarla.

La dibujamos y la grabamos.

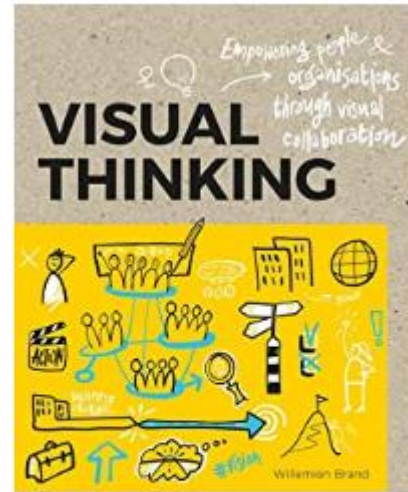
¡Ánimo!



¡Dibújalo! (acción empresarial)
de Fernando de Pablo Martínez de
Ubago y Miren Lasa Cid



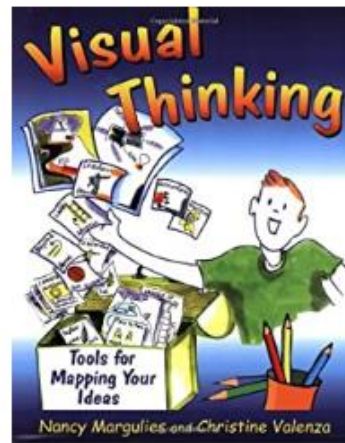
Visual Thinking
de Willemien Brand



Visual Thinking: Empowering
People & Organizations through
Visual Collaboration
de Willemien Brand



Sketchnoting: Pensamiento visual
para ordenar ideas y fomentar la
creatividad
de Audrey Akoun y Álvaro Marcos



Visual Thinking: Tools for Mapping
Your Ideas
de Nancy Margulies



Diseño gráfico y pensamiento
visual. Cuaderno de actividades
de Aurélien Farina, Sophie Cure, et ál.

Bibliografía

Y puedo
dibujar en
digital...



- Paper
- InkFlow
- Procreate
- Drawing Desk
- Drawing App
- Memopad
- Scribble Together
- Explain Everything

VISUAL THINKING en digital



- Explain Everything
- Jamboard
- LiveBoard
- Autodraw
- Web Whiteboard
- WhiteBoard
- Scribble Together



- Art Rage
- Sketchbook
- Tagasui Sketches
- Adobe Sketch
- Scribblify
- Concept
- SyncSpace
- Silk Paints
- InkBoard
- SketchAR



¡Muchas gracias!

@anasalamanca99

