

Taller

Pensamiento Gráfico para Docentes e Investigadores

Clara Megías

Universidad de Alcalá de Henares

Descripción

Existe en la actualidad un creciente interés por otras maneras de acceder a la información. Cuando empleamos herramientas gráficas para la visualización del conocimiento, llevamos a cabo una serie de acciones clave para que tenga lugar el aprendizaje. Estas acciones son:

--Sintetizar: sirve para entender mejor los conceptos. Cuando diseñas un icono o símbolo que representa un proceso o buscas una palabra que resuma un concepto, debes despojarte de sus atributos superficiales en un intento de llegar a lo esencial.

--Ordenar: la mejor manera para entender un determinado cuerpo de conocimiento, es distribuir por una superficie (ya sea una pizarra, un folio o la pantalla de un tablet) los conceptos básicos que lo componen. De este modo puedes visualizar y clasificar la información, establecer categorías y secuencias basándose en diferentes criterios.

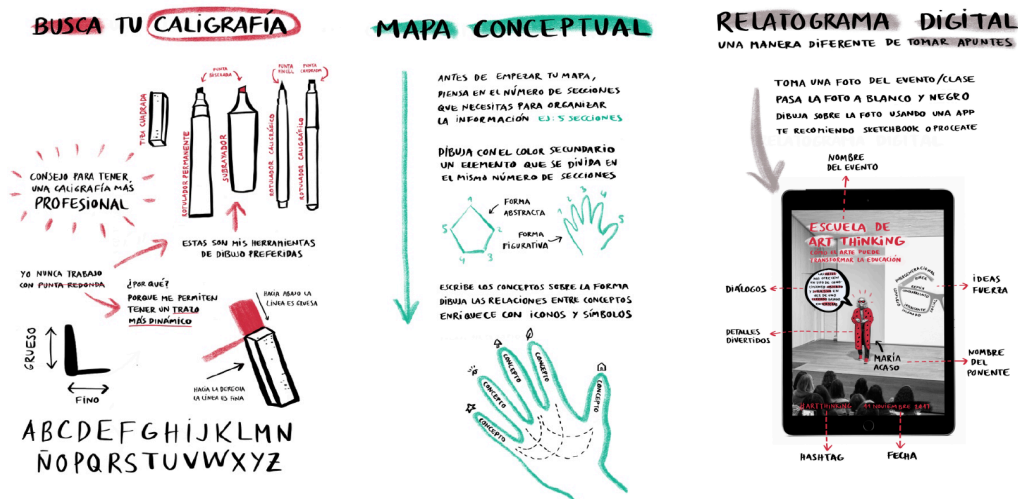
--Relacionar: poner en relación los distintos conceptos entre sí, dentro de su contexto, sirve para establecer analogías y conexiones y para visibilizar la idea de que no existe ningún conocimiento estanco, que todo lo que conocemos forma parte de un rizoma que crece y se regenera constantemente.

Objetivos

- Reflexionar sobre el dibujo como herramienta de investigación.
- Descubrir los elementos gráficos básicos: tipografías, iconos y colores.
- Experimentar con herramientas de dibujo digitales y analógicas.
- Crear mapas de ideas y patrones para ordenar la información.
- Elaborar relatos gráficos: relatogramas y fotorelatogramas.

Metodología

En este taller de introducción a herramientas básicas del pensamiento gráfico, descubriremos cómo crear dispositivos gráficos para visualizar información partiendo de ejercicios prácticos realizados con rotuladores y papel. Aquellos participantes que quieran trabajar en soporte digital, también podrán utilizar una tablet o ipad.



Para la realización de los ejercicios serán necesarios los siguientes materiales:

- Rotuladores caligráficos o de punta biselada y subrayadores de colores.
- Gran cantidad de papel (puede ser reciclado por una cara).
- Tablet o ipad con alguna de las siguientes apps instaladas: Autodesk Sketchbook o Procreate.

Necesidades del espacio:

- Proyector.
- Mesas y sillas.
- Pizarra (si es posible).

