

Objetivos

1. utilizar los mapas de pensamientos como herramienta para comprender y organizar las ideas claves de un texto.
2. Hacer uso de las herramientas propias del lenguaje del cómic para organizar y narrar una historia.
3. Desarrollar la creatividad y la capacidad de representar ideas utilizando la poesía visual.

Programa general de contenidos



- 1- ¿Qué es el Visual Thinking?
- 2- Formatos
- 3- Herramientas
- 4- Elementos
- 5- Grafías
- 6- Yo se dibujar: dibujos de luz.
- 7- Diccionario Visual
- 8- Recetas e historias.
- 9- Difundimos: No me cuentes historias: dibújamelas.