

**MÁSTER EN PROFESOR DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA Y
BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y ENSEÑANZAS DE
IDIOMAS**

ESPECIALIDAD: INTERVENCIÓN SOCIOCOMUNITARIA

TRABAJO FIN DE MÁSTER



**EL VISUAL THINKING EN LA
FORMACIÓN PROFESIONAL:
UNA APROXIMACIÓN PARA
INTRODUCIR ESTA
METODOLOGÍA EN LA
PRÁCTICA DOCENTE**

Autor: Verónica Arenas Rodríguez

Tutor: Juan Antonio Crespo Herrero

Curso: 2024/2025

RESUMEN: El visual thinking es una metodología activa que busca transmitir conceptos teóricos mediante la representación visual de las ideas utilizando dibujos, esquemas, figuras y otros elementos gráficos que favorecen la organización y comprensión del contenido.

En este trabajo de fin de máster se define y contextualiza el pensamiento visual profundizando en su origen, evolución, fundamentos teóricos y beneficios educativos. Se presenta una propuesta de intervención que parte de los resultados obtenidos durante una experiencia real desarrollada en el periodo de prácticas en un aula de formación profesional, tomando como referencia la unidad 6 del módulo de Atención y Apoyo Psicosocial, perteneciente al ciclo formativo de grado medio de Atención a Personas en Situación de Dependencia (APSD). A partir de ella, se diseña una situación de aprendizaje como fase introductoria de entrenamiento y aplicación guiada de la metodología mediante actividades prácticas.

Palabras clave: pensamiento visual, formación profesional, metodologías activas, pensamiento crítico, comprensión de contenidos, motivación del alumnado, aprendizaje visual, representación visual, recursos visuales, atención a personas en situación de dependencia.

ABSTRACT: Visual thinking is an active methodology that seeks to transmit theoretical concepts through the visual representation of ideas using drawings, diagrams, figures and other graphic elements that favor the organization and understanding of the content.

In this master's thesis, visual thinking is defined and contextualized, delving into its origin, evolution, theoretical foundations and educational benefits. An intervention proposal is presented based on the results obtained during a real experience developed during the internship period in a vocational training classroom, taking as a reference unit 6 of the Psychosocial Care and Support module, belonging to the intermediate level training cycle of Care for People in a Situation of Dependence (APSD). Based on it, a learning situation is designed as an introductory phase of training and guided application of the methodology through practical activities.

Keywords: visual thinking, professional training, active methodologies, critical thinking, content compression, student motivation, visual learning, visual representation, visual resources, care for people in situations of dependency.

INDICE

1- INTRODUCCIÓN	5
1.1- Justificación	5
1.2- Contextualización.....	8
1.3 - Objetivos	9
2- MARCO TEÓRICO FUNDAMENTOS DEL VISUAL THINKING.....	9
2.1 - Bases Cognitivas y Teóricas	9
2.2 – Explicando el Visual Thinking	25
2.3.- Experiencias Recientes en Otros Niveles Educativos	30
BLOQUE I – EXPERIENCIA EN EL AULA	32
3.- Intervención Realizada Durante el Periodo de Prácticas	32
3.1 Contextualización	32
3.2 – Aplicación del Visual Thinking.....	33
3.3 – Actividades Implementadas	33
3.4 – Evaluación Aplicada.....	35
3.5– Dificultades y Conclusiones	36
BLOQUE II – PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	36
4 - Diseño de Situación una Situación de Aprendizaje con Visual Thinking	36
4.1 -Título y contextualización	36
4.2 - Referencias Legislativas.....	38
4.3- Fundamentación Curricular	39
4.4- Metodología:.....	42
4.5- Actividades y Tareas	46
4.6- Atención a las Diferencias Individuales.....	50
4.7- Evaluación:	50
4.8- Valoración de la Situación de Aprendizaje	52
5- CONCLUSIONES	54
6- BIBLIOGRAFÍA	55
7- ANEXOS	59
7.1 – Muestra diapositivas unidad didáctica 6 – APSD	59
7.2 – Actividad el regreso inesperado (memoria)	63
7.3 – Muestra actividad audiovisual - Un cerebro desbordado.....	64
7.4 – Muestra actividad ¿Qué soy?.....	65
7.5 – Muestra Actividad musical - Rememorando la infancia	66

7.6- Actividad ficha visual thinking.....	67
7.6.1 Rúbrica de evaluación ficha visual thinking	67
7.6.2 – Ejemplos actividad fichas visual thinking alumnado	68
7.7 – Muestra actividad Kahoot.....	72
7.8 - Cuestionario de evaluación.....	73
7.8.1 - Resultados cuestionario valoración visual thinking.....	73
7.8.2 - QR cuestionario.....	83
7.9 – Fichas sesiones situación de aprendizaje	84

INDICE TABLAS

Tabla 1 - Resumen actividades experiencia en el aula	34
Tabla 2 - Objetivos, contenidos, competencias, resultados de aprendizaje y criterios de evaluación RD 1593/2011	39
Tabla 3 - Objetivos, contenidos y criterios de evaluación específicos de la situación de aprendizaje con visual thinking	41
Tabla 4 - Cronograma situación de aprendizaje.....	44
Tabla 5 - Criterios de evaluación continua y procedimiento alternativo	52

INDICE IMÁGENES

Figura 1 - Pintura Rupestre	5
Figura 2 - Teoría del Doble Código.....	11
Figura 3 - Cuadrantes cerebrales de Herrmann	14
Figura 4 - Múltiples Inteligencias Howard Gardner.....	16
Figura 5 - Docentes Bla Bla – Dam Roam libro	18
Figura 6 - Proceso del Pensamiento Visual.....	19
Figura 7 - Libro Sunni Brown: ¡A garabatear!	21
Figura 8 - Las leyes de los Mapas Mentales	22
Figura 9 - Elementos del visual thinking	26
Figura 10 - 10 Beneficios del Visual Thinking	28

1- INTRODUCCIÓN

1.1- Justificación

El visual thinking o pensamiento visual es una herramienta que podemos utilizar para realizar un acercamiento a la realidad, a través de una representación de esta mediante ideas o conceptos expresados en forma de dibujos sencillos (tipo monigotes), esquemas, mapas visuales u otros elementos gráficos que pueden ir acompañados o no, de algunas frases o palabras clave para ayudarnos a facilitar su entendimiento. Su uso nos ayuda a organizar y comprender mejor la información que estamos trabajando, para que después, podamos recordarla con mucha más facilidad al conseguir que perdure de manera más profunda en nuestra memoria.

Aunque puede parecer un concepto relativamente nuevo al resultar desconocido para muchas personas, lo cierto es que en los últimos tiempos ha cobrado bastante importancia, por su buena capacidad para combinar la parte visual y la creativa en la transmisión del conocimiento. Así desde el uso de las pinturas rupestres por los neandertales, los seres humanos siempre hemos tratado de representar la realidad usando representaciones visuales. Tratando de plasmar la realidad de nuestro entorno, dejando mensajes o tratando de comunicarnos con otros.

Figura 1- Pintura Rupestre



Fuente: RTVE.es. (2019). Pintura cueva de Altamira [Fotografía]. RTVE.

<https://www.rtve.es/noticias/20190811/altamira-interrogantes-perduran-sobre-mayor-coleccion-arte-rupestre-europeo/1962420.shtm>

En la época actual estamos viviendo cambios constantes en el mundo de la educación, lo que nos obliga a enfrentarnos a diario a nuevos retos: los grupos de estudiantes son cada vez son más diversos y heterogéneos, encontramos alumnos con diferentes estilos, capacidades y que aprenden de forma totalmente diferente. Además, la tecnología es un factor que a veces no juega a nuestro favor, y satura al alumnado con información y recompensas constantes e inmediatas que después se traducen en una baja motivación en las aulas y periodos cortos de atención. Por todos esos motivos, es lógico pensar que herramientas como el visual thinking (VT) pueden marcar la diferencia y ayudarnos en nuestra labor como profesores. Con su uso podemos lograr transformar conceptos abstractos en algo que sea visual y, por tanto, nos resulte más sencillo de recordar y asimilar. A su vez, con su representación mucho más atractiva, conseguimos que el aprendizaje sea más profundo y perdure en el tiempo, al ser capaz de representar el contenido de forma distinta.

Existen numerosos estudios y experiencias sobre esta metodología que han sido llevadas a la práctica y respaldan los beneficios de su uso en educación como, por ejemplo, mejorar la memoria (Clark y Paivio, 1991; Buzan y Buzan, 2017), aumentar la motivación dentro del aula (Brown, 2014) o favorecer el desarrollo del pensamiento crítico (Arnheim, 1969; Roam, 2010). Sin embargo, lo que encontramos más habitualmente es que esta herramienta se usa únicamente de manera puntual, y no como una estrategia pensada para ser utilizada y desarrollada lo largo del curso, y, por tanto, incluida dentro de la metodología en la programación didáctica. Esto deja un vacío muy interesante para plantear una intervención práctica dentro del aula que nos permita obtener más datos y analizar aspectos como el impacto real que puede tener su utilización en los estudiantes, las dificultades que podemos encontrar en su aplicación o cómo se podría utilizar de manera eficaz y sencilla en las distintas materias.

Considero que el uso de metodologías visuales como esta, pueden ser capaces de acercar la enseñanza actual que encontramos en las aulas a las necesidades reales de los alumnos de los módulos de formación profesional (FP), para conseguir prepararlos mejor, tanto a nivel académico como para su futura incorporación al mundo laboral.

Con este trabajo de fin de máster (TFM) se pretende precisamente eso, desarrollar una intervención sencilla en el aula mediante una aproximación a esta metodología dentro del marco de la formación profesional. Así, podremos identificar las ventajas de su utilización, los posibles retos o complicaciones que surjan y desarrollar ideas prácticas que sirvan a otros docentes para su aplicación en sus respectivos contextos educativos.

La intención no es únicamente hacer una reflexión teórica, sino también poder ofrecer una propuesta metodológica para aplicar el visual thinking en un módulo de formación profesional. Pretendo aportar una propuesta que se pueda llevar a cabo en el aula sin necesidad de ser un experto en dibujo o tener grandes dotes para ello. De esta manera, los estudiantes podrían beneficiarse del uso de esta herramienta durante su aprendizaje, y el profesorado podría acceder de forma sencilla a esta metodología para hacer más dinámicas y eficaces sus clases.

Para poder llevar a cabo esta intervención se ha elegido un enfoque metodológico cualitativo, ya que este permite recoger la información directamente del aula a través de la observación directa del alumnado, los trabajos realizados por ellos y sus autovaloraciones. Este enfoque resulta adecuado para conocer cómo se percibe de forma más concreta el uso del visual thinking aplicado dentro de la FP. Las preguntas que guían el desarrollo de la propuesta son las siguientes:

¿Cómo podemos introducir esta metodología en la práctica del aula para que el alumnado pueda aplicarla con autonomía?

¿Qué impacto tiene la aplicación del visual thinking en la comprensión, retención de contenidos y motivación del alumnado en un ciclo formativo?

Por otro lado, la realización de este TFM me ha permitido desarrollar diversas competencias definidas en el plan de estudios del Máster en Formación del Profesorado. En concreto, considero que este trabajo refleja de manera significativa el desarrollo de las siguientes:

CB8 -Capacidad para que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información limitada. Como ha sido necesario, al analizar la aplicación del pensamiento visual en la FP y diseñar una propuesta metodológica contextualizada.

CG4 - Capacidad para adoptar una visión creativa de la realidad social que favorezca soluciones nuevas e innovadoras. Al utilizar el visual thinking como una propuesta metodológica para responder a las necesidades específicas del alumnado en este nivel educativo.

CG6 - Capacidad de organización y planificación de las tareas de estudio y trabajo, en función de las necesidades del entorno. Lo que se ha evidenciado al estructurar una intervención coherente ajustada a las características del entorno educativo donde se plantea su aplicación.

CPE3 - Capacidad para elaborar y desarrollar proyectos de intervención sociocomunitaria. Mediante el diseño de una situación de aprendizaje que integra contenidos curriculares y metodologías activas con un enfoque práctico y accesible.

1.2- Contextualización

La intervención que planteamos se llevará a cabo en el módulo de grado medio de Atención a Personas en Situación de Dependencia (APSD) de la familia de Servicios Socioculturales y a la comunidad. Este módulo está diseñado para preparar a sus estudiantes en el cuidado y atención de personas que, por diferentes motivos, bien por enfermedad, accidente o discapacidad se encuentran en situación de dependencia y necesitan apoyo en alguna o todas las áreas de su vida diaria, para lograr mantener la mayor autonomía posible en cada caso.

El perfil profesional que se trabaja en este ciclo formativo es clave en una sociedad que tiene una alta esperanza de vida y, por tanto, posee gran parte de la población envejecida. Esto se traduce en un gran número de personas que precisan de cuidados a diario y donde la figura del técnico en atención sociosanitaria es muy importante para garantizar que esas personas se encuentren acompañadas, mientras reciben una atención digna y de calidad. Como futuros profesionales los alumnos aprenden a proporcionar cuidados básicos a estas personas, les brindan apoyo en las labores del hogar y contribuyen enormemente en su mejora emocional y social, lo que repercute directamente en su calidad de vida y autonomía.

Dentro de este ciclo se abordan contenidos teóricos y prácticos que buscan que el alumnado adquiera tanto conocimientos técnicos, como otro tipo de competencias más relacionadas con el trato humano, que son aplicables a cualquier ámbito de la vida como la empatía, la escucha activa o la responsabilidad. Se potencia la necesidad de la inclusión y se incide en desarrollar habilidades para ofrecer una atención personalizada a cada caso y realidad. De esta forma, el entorno educativo sensibiliza a los estudiantes sobre la importancia de su papel dentro de la sociedad.

Las habilidades del puesto se desarrollan y perfeccionan a través de un contacto más estrecho con la realidad mediante la realización de prácticas profesionales en lugares como residencias de ancianos o centros especializados en la atención de este colectivo.

En la FP el perfil de los estudiantes es muy diverso, lo que implica que los métodos de enseñanza también deben serlo para poder adaptarse a las diferentes formas de

aprendizaje. Por ello, el pensamiento visual en este contexto se convierte en una poderosa herramienta que facilita el aprendizaje en los alumnos y a la vez les proporciona habilidades para explicar conceptos complejos de manera sencilla y accesible a personas que no están familiarizadas con el tema, como familiares u otros profesionales (Mayer, 2024).

1.3 - Objetivos

Objetivo General:

Aproximarse al visual thinking como una metodología de apoyo en la enseñanza en la Formación Profesional, con el fin de mejorar la comprensión, retención y aplicación de los conceptos aprendidos, favoreciendo el aprendizaje activo y la participación de los estudiantes.

Objetivos Específicos:

- Aproximarse al marco teórico del visual thinking como una metodología de apoyo a la enseñanza.
- Diseñar una intervención con visual thinking aplicada a una situación de aprendizaje: “Funciones cognitivas y trastornos psíquicos en personas en situación de dependencia.”
- Enriquecer mi repertorio docente con una propuesta metodológica para enseñar visual thinking en el módulo de FP.

2- MARCO TEÓRICO FUNDAMENTOS DEL VISUAL THINKING

2.1 - Bases Cognitivas y Teóricas

El estudio sobre cómo el ser humano es capaz de procesar la información visual, ha sido un tema que ha conseguido despertar mucho interés para numerosos teóricos a lo largo de la historia. Figuras como Allan Paivio, Howard Gardner o Rudolf Arnheim, contribuyeron al desarrollo de diferentes modelos explicativos que, a pesar de no hablar con la misma terminología, profundizaron en los mismos conceptos llegando a

conclusiones similares. Investigaron cómo el uso de imágenes o símbolos produce una mejora en la comprensión y la retención de la información, y establecieron una clara relación entre el pensamiento visual y el aprendizaje.

- **CEREBRO Y CODIFICACIÓN**

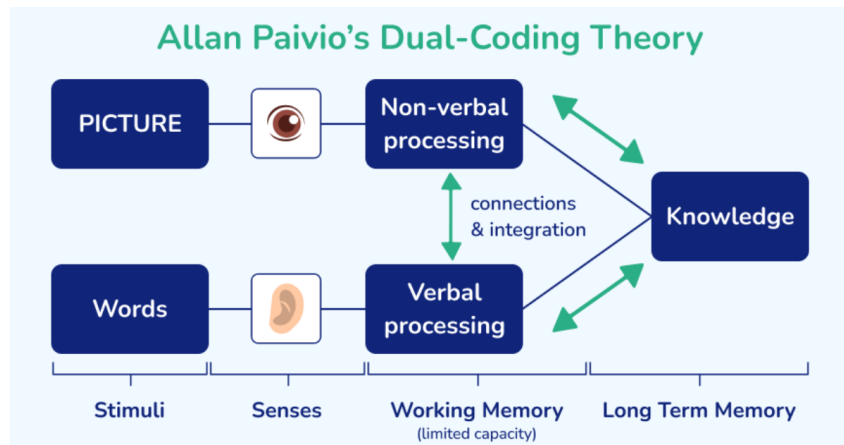
Comenzamos nuestra investigación con la presentación de la Teoría de la Doble Codificación (Dual Coding Theory) de Clark y Paivio (1991) quienes sugieren que el cerebro utiliza dos sistemas independientes, pero conectados entre sí, para codificar y almacenar la información. En función de cómo recibamos los estímulos, se activará uno de ellos o ambos.

- El **sistema verbal** es el que procesa el lenguaje hablado, escrito y los símbolos lingüísticos. Integra la información de forma secuencial, es decir, en el orden en que lo estamos recibiendo.
- El sistema **no verbal** procesa imágenes, objetos, escenas y experiencias sensoriales. Es capaz de captar un conjunto de información de manera simultánea, por lo que funciona de manera global, es decir lo percibimos todo a la vez.

Esta teoría se relaciona directamente con el visual thinking, ya que el uso combinado de imágenes y palabras es capaz de activar ambos al mismo tiempo, con lo que crea un mayor número de conexiones neuronales en nuestro cerebro. Esto hace que el aprendizaje se vuelva más profundo, fomentando una retención y comprensión mayor que facilita tanto el recuerdo como la recuperación de esa información posteriormente. Además, como el conocimiento que hemos aprendido lo hemos guardado representado en diferentes formatos (visual y verbal), favorecemos la transferencia de ese aprendizaje y la capacidad de poder utilizarlo en otros contextos.

En cuanto a la memoria, Paivio destaca que el uso de imágenes o representaciones visuales no solo facilita la comprensión en ese preciso momento, sino que también crea anclajes mentales que nos ayudan a recordar lo trabajado con mayor facilidad mejorando nuestra memoria a largo plazo.

Figura 2- Teoría del Doble Código



Fuente: Third Space Learning (2025), <https://thirdspacelearning.com/blog/dual-coding/>

- **APRENDIZAJE MULTIMEDIA**

Siguiendo esta línea Parodi y Julio (2015), exploran aspectos relacionados con el procesamiento de la información en distintos contextos como el universitario comparando alumnos de primero y tercero de economía. Para ello, se apoyan en la Teoría Cognitiva del Aprendizaje Multimedia (CTML) propuesta por Richard E. Mayer en 2001, la cual, además de considerar los dos canales de procesamiento (verbal y no verbal), incorpora el concepto de carga cognitiva en el que se trata de evitar la sobrecarga de información para poder mejorar la retención del aprendizaje, que para que sea óptimo, dependerá de cómo se gestione la entrada de información a través de estos canales. Por eso, las personas aprenden de una manera más eficaz cuando se les presenta la información a través de múltiples maneras.

Según Parodi y Julio (2015) la comprensión de textos multisemióticos, es decir, aquellos que utilizan diversos tipos de signos (imágenes, gráficos, colores...) para transmitir un mensaje son los que ofrecen mayores beneficios para los alumnos, porque facilitan la construcción de significados y mejoran la retención de la información.

El aprendizaje ocurre de modo más profundo cuando los seres humanos procesamos conjuntamente palabras e imágenes, que cuando procesamos únicamente palabras. La idea subyacente da origen al denominado Principio Multimedial, esto es, que dos códigos potencian la construcción del significado textual. (Parodi & Julio, 2015, p. 138).

Los estudiantes serían capaces de procesar la información mediante el código verbal y a la vez generarían una representación visual en su mente que contribuiría a reforzar el significado del contenido aprendido.

En algunos casos, un sistema semiótico puede ser más predominante que otro. Sin embargo, para los alumnos de primero de economía la utilización del texto e imagen facilitó su nivel de comprensión y demostró reducir significativamente la carga cognitiva. Este procesamiento simultáneo de la información provoca modelos mentales más complejos y mejor estructurados que facilitan su proceso de asimilación.

Recientemente Mayer (2024), profundiza nuevamente en la manera que se procesa la información multimedia (CTML) en entornos educativos como en la educación superior y FP. Esto refuerza lo efectivo que puede resultar el uso del pensamiento visual para organizar la información y evitar la sobrecarga cognitiva.

Para argumentar estas ideas, se basa en 3 principios fundamentales:

1-Principio de los canales duales: refuerza la Teoría de la Doble Codificación Paivio (1991), ya que ambos plantean que los seres humanos utilizan dos sistemas separados, pero interconectados para asimilar la información que reciben. Mayer (2024) aplica este mismo concepto en el ámbito educativo, afirmando que el aprendizaje mejora considerablemente cuando se combinan imágenes y palabras de forma estructurada.

2- Principio de la capacidad limitada: teniendo en cuenta que nuestra memoria de trabajo es limitada y solo puede gestionar una cierta cantidad de conocimientos a la vez. Es clave tener en cuenta previamente los recursos que se van a utilizar con el fin de no saturar la mente de información, y así evitar, una sobrecarga cognitiva. Para ello, propone eliminar los elementos innecesarios del material educativo que lo único que hacen es distraer del contenido principal, también segmentar los contenidos por partes destacando las partes esenciales y acompañar todo el proceso utilizando actividades que promuevan un aprendizaje activo.

3- Principio del procesamiento activo: cuando los alumnos escuchan, leen o ven un tema sin involucrarse solo procesan la información de forma pasiva. Con esto se consigue que solo una parte de esta se almacene en la memoria de trabajo. Como resultado, el no haber procesado esos conceptos de forma activa produce que esa

información no haya sido relevante y, por tanto, no logra acceder a la memoria a largo plazo, por lo que el contenido se olvida rápidamente. Cuando los estudiantes aprenden de manera activa, lo aprendido se vuelve significativo si de forma consciente se involucran en el proceso y realizan tareas de selección, organización e integración de la información.

El aprendizaje significativo ocurre cuando el estudiante participa en un procesamiento cognitivo adecuado durante el aprendizaje. Esto incluye seleccionar el material relevante al que prestar atención en una lección, organizar mentalmente la información recibida en una representación coherente dentro de la memoria de trabajo, y conectarla mentalmente con representaciones correspondientes y con conocimientos previos relevantes activados desde la memoria a largo plazo. (Mayer, 2024, p. 17, traducción propia)

- **DOMINANCIA CEREBRAL**

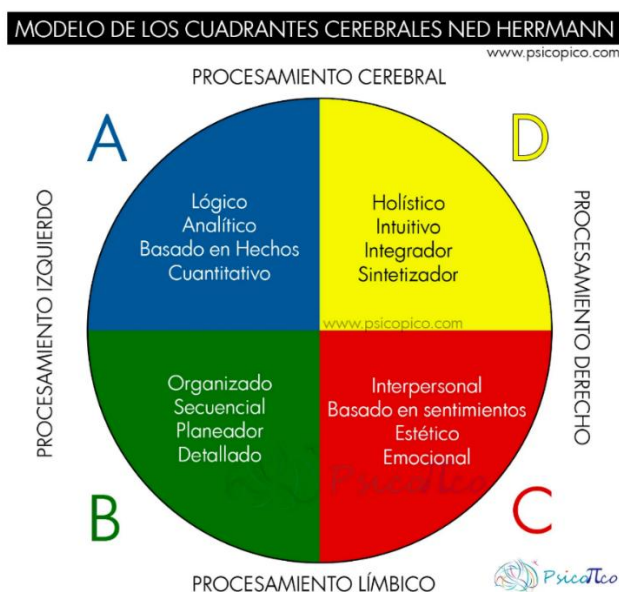
Para que logremos favorecer un aprendizaje activo y significativo es necesario comprender el funcionamiento de nuestro cerebro al procesar la información recibida. Debemos tener en cuenta también, las preferencias cognitivas de los estudiantes que serán distintas en cada caso en particular.

Según Herrmann (1998), el cerebro humano es asimétrico. Así como tenemos una mano o un ojo dominante, las personas también mostramos preferencias cognitivas al utilizar con más frecuencia unas partes del cerebro que otras.

A nivel anatómico nuestro córtex está compuesto por dos hemisferios cerebrales (derecho e izquierdo) y dos mitades del sistema límbico, que se encargan de regular nuestras respuestas emocionales y ciertos procesos cognitivos. Estos cuatro cuadrantes se encuentran interconectados y trabajan de forma conjunta. Cada uno de ellos, se encuentra asociado a unas características específicas y bien diferenciadas.

Cada persona desarrolla su corteza cerebral de manera única, con una predominancia y mayor desarrollo en uno o más de estos cuadrantes. Esto explicaría porque cada individuo tiene una manera distinta de aprender, es decir, todo ese conjunto de procesos que utiliza y áreas que activa para procesar y almacenar toda la información que recibe.

Figura 3 - Cuadrantes cerebrales de Herrmann



Fuente: Psicopico (2016), <https://psicopico.com/cuadrantes-cerebrales-de-herman/>

- El **cuadrante A** corresponde al hemisferio izquierdo relacionado con la lógica y el análisis.
- **Cuadrante B** límbico izquierdo: organizado y secuencial.
- **Cuadrante C** límbico derecho: emocional e interpersonal.
- **Cuadrante D** correspondiente al hemisferio derecho: creativo, intuitivo y visual.

Recientemente Martínez Portillo y Ayala (2021) analizan el estilo de aprendizaje propuesto por Herrmann, destacando el enfoque sobre cómo las personas procesan y asimilan la información, centrando la enseñanza en la aplicación de estrategias diseñadas según las preferencias cognitivas de cada estudiante. Con el uso del visual thinking podemos integrar diferentes estilos de procesamiento de la información, ya que con una sola herramienta podemos adaptarnos a las distintas preferencias cognitivas que vayamos encontrando en nuestros alumnos.

De acuerdo con la teoría de Herrmann, con su uso estimulamos en particular el cuadrante D que corresponde al hemisferio derecho asociado a la creatividad y la intuición, aunque también reforzamos otros cuadrantes como, por ejemplo, el B al sintetizar la información de una manera lógica y coherente.

- **COGNICIÓN MÚLTIPLE**

Por otra parte, Himel (1994), analiza cómo el intelecto ha ido evolucionando en el tiempo y ha pasado de una visión hereditaria y estática en la que el individuo tenía que trabajar con las capacidades que le habían sido otorgadas por la naturaleza. A otra, dinámica e integradora como La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Garner (1983) que presentó un enfoque innovador en la comprensión del desarrollo cognitivo y sus implicaciones educativas. Esta teoría, es contraria al pensamiento tradicional que limita la inteligencia únicamente a las dimensiones lingüística y lógico - matemática. Garner, va mucho más allá y propone una visión multidimensional con ocho tipos de inteligencias: lingüística, lógico - matemática, espacial, musical, corporal - cinestésica, interpersonal, naturalista e intrapersonal.

Dentro de todas estas inteligencias, nos centraremos en la espacial que se define como la capacidad de percibir el espacio que nos ocupa, efectuar transformaciones mentales sobre él y recrear experiencias visuales en ausencia de estímulos físicos. Incluye la capacidad de interpretar y crear gráficos, mapas, diagramas, así como transformar imágenes mentales y ser capaz de representarlas de forma concreta. Este es precisamente el enfoque cognitivo que utiliza el visual thinking para organizar y plasmar las ideas ayudando a los estudiantes con una predisposición por este tipo de pensamiento, a aprender de manera más significativa. A su vez la presentación de la información pensada para fomentar este tipo de inteligencia, proporciona al resto de los alumnos un enfoque más dinámico e inclusivo al ser capaz de representar conceptos complejos de manera visual y globalizada.

Ávila Matamoros (1999) habla sobre cómo el sistema educativo tradicional no ha reconocido por igual la importancia de todas las inteligencias descritas por Gardner y siempre ha considerado más importantes y relevantes la inteligencia lógico - matemática y la lingüística. Esta forma de entender el concepto de inteligencia resta importancia o incluso niega en algunas ocasiones, a los otros seis tipos de ellas descritas por Garner, que pasan directamente a un segundo plano resultando prácticamente irrelevantes a nivel general y solo son tenidas en cuenta para el desempeño de determinadas ocupaciones especializadas como, por ejemplo, el arte donde la inteligencia espacial sería muy relevante.

En este sentido, el papel que desempeñan los docentes es esencial para conseguir cambios importantes dentro del aula. Deben comenzar por un cambio de mentalidad que contemple la educación desde un enfoque que sea más flexible e innovador, para que este, pueda responder a las necesidades individuales que presente cada uno de los

estudiantes. Si se planifican las intervenciones con una motivación y orientación adecuada al grupo de alumnos con el que se trabaje en ese momento. Estos, serán capaces de desarrollar sus múltiples inteligencias hasta niveles relativamente altos.

Figura 4- Múltiples Inteligencias Howard Gardner



Fuente: Momadvisor (2018)

<https://www.momadvisor.com.mx/las-8-inteligencias-multiples-de-gardner/>

En este contexto, el pensamiento visual se alinea perfectamente con la teoría de Garner, basado en la idea de que cada estudiante procesa la información de manera diferente. Con su utilización los alumnos podrían explorar los conceptos desde múltiples perspectivas activando y estimulando varias inteligencias de forma simultánea, mientras se involucran de forma activa en todo el proceso de su aprendizaje. Estas ideas continúan siendo relevantes en investigaciones más recientes como las de Suárez, Maiz y Meza (2010), quienes continúan destacando la utilidad de las inteligencias descritas por Garner para desarrollar estrategias metodológicas dentro de las aulas que se centren en fomentar las fortalezas individuales que presenta cada alumno.

- **PENSAMIENTO COMO PERCEPCIÓN**

Comenzamos nuestro recorrido con Rudolf Arnheim (1969), que fue el primero en utilizar el término visual thinking. A partir de sus estudios en arte sostiene que la percepción visual no es un proceso pasivo mediante el cual se capta la información sin hacer nada. Es una forma activa de pensamiento que resulta fundamental en todas las formas de conocimiento, ya que se puede aplicar a cualquier ámbito en el que trabajemos. Este proceso involucra operaciones cognitivas complejas como la exploración, la síntesis, la

abstracción, el análisis y la resolución de problemas, todas ellas, comúnmente asociadas al pensamiento racional ubicado en el hemisferio izquierdo (encargado del lenguaje) o de las inteligencias lingüística y matemática.

Su perspectiva refuerza la idea de que trabajar con imágenes facilita la comprensión y promueve el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales en cualquier individuo, logrando un aprendizaje más profundo y duradero. Para Arnheim, ver es pensar y por ello, el sentido de la vista se convierte en el más poderoso para el conocimiento humano cuando percepción y pensamiento se entrelazan de manera inseparable. La actividad visual se convierte en una forma muy eficaz de razonamiento, aunque sabemos que históricamente ha sido infravalorada, sobre todo en entornos académicos, donde tradicionalmente se ha priorizado el lenguaje verbal y numérico frente a otras formas de conocimiento.

- **DAN ROAM: VISUAL STORY TELLING**

Más adelante Dan Roam (2009) sigue profundizando en estos conceptos y critica el uso ineficaz del lenguaje cuando se utiliza de forma equivocada porque genera un “ruido comunicativo” que se interpone en la comunicación e impide la transmisión de ideas efectivas. Es decir, se da cuenta de que en ocasiones las palabras no tienen el efecto esperado y no funcionan, así que buscó una forma de que su mensaje se comprendiera sin tener la necesidad de estar hablando todo el tiempo.

Roam, utiliza el concepto “Blablameter” de forma metafórica para hacer referencia a las palabras que pierden sentido y únicamente alargan el discurso haciendo que nos perdamos en su transmisión, y a veces, no seamos capaces de aislar el mensaje principal.

Para que la comunicación sea efectiva se tiene que tener en cuenta tanto el contenido como su representación, por eso lo mejor es plasmar el mensaje de una forma simple y directa, utilizando únicamente las palabras necesarias para que este se comprenda de forma adecuada desde un primer momento. A esto lo denomino “Cero Bla Bla”. Si queremos conocer en qué nivel del blablameter nos encontramos como educadores, tras nuestro discurso deberemos comprobar si el mensaje transmitido se ha comprendido o no preguntado a los alumnos, y en base a eso, podremos analizar las palabras y discursos que funcionan, y cuáles no.

Figura 5- Docentes Bla Bla – Dam Roam libro



Fuente: Pajares (2023) <https://www.planetadelibros.com/libro-bla-bla-bla/65447>

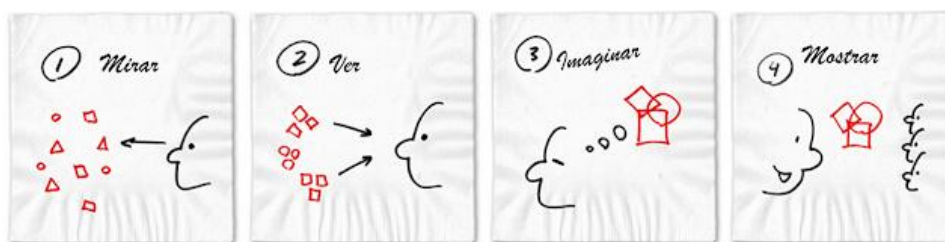
Dado que en muchas ocasiones usamos un exceso de palabras para comunicarnos aportando información o datos que carecen de relevancia. Lo que conseguimos es comunicarnos de forma errónea y que el mensaje original se pierda o distorsione. Esto termina generando en el receptor una sensación de confusión, aburrimiento o saturación verbal, provocando que la otra persona desconecte de la información que está recibiendo y no preste atención al significado de nuestras palabras o lo que queremos transmitir en ese momento.

Como alternativa, el autor propone el uso de imágenes para pensar y comunicarse, ya que estas permiten representar las ideas de forma clara, inmediata y con un alto nivel de comprensión. El objetivo es conectar el pensamiento verbal y visual buscando un equilibrio entre ambos, esto es lo que llamó Pensamiento Vívido.

Roam (2010), afirma que cualquier persona es capaz de resolver y comunicar ideas a través de dibujos simples. Para ello, destaca la capacidad innata del cerebro para pensar de manera visual y resolver problemas complejos mediante dibujos simples que se pueden hacer con trazos sencillos como círculos o flechas. Si somos capaces de orientarnos en el espacio sin tropezar, es porque ya poseemos las habilidades básicas para pensar visualmente, no es necesario que tengamos una formación artística para poder expresarnos. De hecho, la mejor forma de averiguar que realmente sabemos algo es cuando lo podemos dibujar. Esto es precisamente el mismo principio que sigue el pensamiento visual al darnos la capacidad de utilizar los dibujos para desarrollar nuestras ideas de manera efectiva, haciendo que sean más comprensibles para los demás.

Basándose en esa premisa propone un modelo de pensamiento visual basado en cuatro pasos fundamentales:

Figura 6- Proceso del Pensamiento Visual



Fuente: Roam, D. (2010). Tu mundo en una servilleta: Resolver problemas y vender ideas mediante dibujos (2.^a ed.; A. del Corral, Trad.). Gestión 2000.

1- Mirar: se recopila información de manera general sin analizar nada, ni establecer relaciones.

2- Ver: se seleccionan los elementos visuales más importantes identificando patrones y relaciones. Esto nos permite analizarlo todo desde una nueva perspectiva. Aquí entrarían aspectos perceptivos claves como la atención.

3- Imaginar: conectar esos elementos en la mente, para desarrollar nuevas ideas o soluciones y ser capaz de ver lo que no está presente.

4- Mostrar: representar esas ideas de forma visual para que otros puedan comprenderlas fácilmente.

Como cualquier aprendizaje, este proceso requiere de práctica y repetición para profundizar y mejorar su utilización. Estos pasos aparentemente sencillos, nos proporcionan grandes capacidades que utilizamos a diario en nuestra vida cotidiana, aunque no seamos conscientes de ello. “El pensamiento visual es una manera extraordinariamente poderosa de resolver problemas y aunque pueda parecer algo nuevo, la verdad es que ya sabemos cómo hacerlo” (Roam 2010, p.4)

Cuando vemos una imagen nuestro cerebro activa más de la mitad de nuestras neuronas y es capaz de procesar la información miles de veces más rápido que cuando únicamente hablamos, por tanto, las imágenes son más rápidas que las palabras y se convierten en la mejor forma para aclarar conceptos complejos. Debemos enseñar a nuestros alumnos a que cada palabra se puede asociar a una imagen y viceversa, de esa forma conseguiremos estudiantes más atentos y que participan activamente en el proceso.

En el caso de que una palabra no tenga una imagen asociada debemos crearla. Roam, propone que cualquier problema o idea se puede aclarar si respondemos a seis preguntas clave para saber cómo debemos hacer su representación visual. Las cuestiones son las siguientes:

- **¿Qué o Quién?:** nos sirve para representar cosas, objetos o personas, a través de retratos o bocetos.
- **¿Cuánto?:** con esta pregunta podemos identificar números, cantidades y medidas. Podemos usar gráficos, tablas, diagramas.
- **¿Dónde?:** nos ayuda a ubicarnos en un espacio o lugar. Utilizamos planos, mapas.
- **¿Cuándo?:** utilizamos líneas de tiempo para representarlo.
- **¿Cómo?:** explica de qué manera funciona o está hecho algo. Utilizamos diagramas de flujo, que muestren los pasos o etapas.
- **¿Por qué?:** nos hace pensar en la razón o el motivo del problema o suceso. Utilizamos esquemas que muestren la relación de causa efecto, por ejemplo, con el uso de flechas.

En definitiva, esta propuesta nos ayuda a escoger la forma más adecuada para mostrar el contenido en cada caso, ganando claridad y agilidad a la hora de comunicarnos con los otros.

- **SUNNI BROWN: GARABATEO**

Por otra parte, Brow (2014) sostiene que hacer garabatos o doodle mientras se escucha no es una mera distracción, y no debe subestimarse su valor, considerándolo una pérdida de tiempo. Realmente el doodle es una gran estrategia que sirve para desbloquear la creatividad de cada persona mediante el fomento del Pensamiento Irradiante. A través de este pensamiento, partimos de una idea principal y generamos varios subtemas relacionados en diferentes direcciones, estableciendo conexiones de manera visual y atractiva. De esta forma, permitimos que el cerebro establezca conexiones más significativas e innovadoras rompiendo con el Pensamiento Lineal en el que avanzamos paso a paso de forma lógica y controlada.

La ciencia ha demostrado que el acto de dibujar activa diversas áreas del cerebro mientras favorece la concentración, la comprensión y la memoria. De hecho, las

personas que hacen garabatos mientras escuchan la información pueden recordar un 29% más que aquellas que no lo hacen. Teniendo en cuenta estos datos, el uso del visual thinking permitiría recordar a los alumnos de FP mejor los conceptos trabajados a través de la representación de ideas de forma visual, ya que pueden organizar la información a su manera y eso provoca que el conocimiento quede mejor anclado en la memoria.

Figura 7- Libro Sunni Brown: ¡A garabatear!



Fuente: Sunni Brown Pensamiento Visual, (2020).

<https://www.pensamientovisual.es/sunni-brown-garabatear>

Roam, promueve el pensamiento visual para representar conceptos de forma clara y fácilmente comprensible. Este enfoque se complementa con la visión de Brown, que destaca las múltiples áreas cerebrales que se activan durante el garabateo. Ambos coinciden en el gran poder que tienen las imágenes para mejorar la comunicación y el aprendizaje, ventajas que se sitúan muy por encima de las limitaciones que supone el uso del lenguaje verbal únicamente.

- **TONY BUZAN: LOS MAPAS MENTALES**

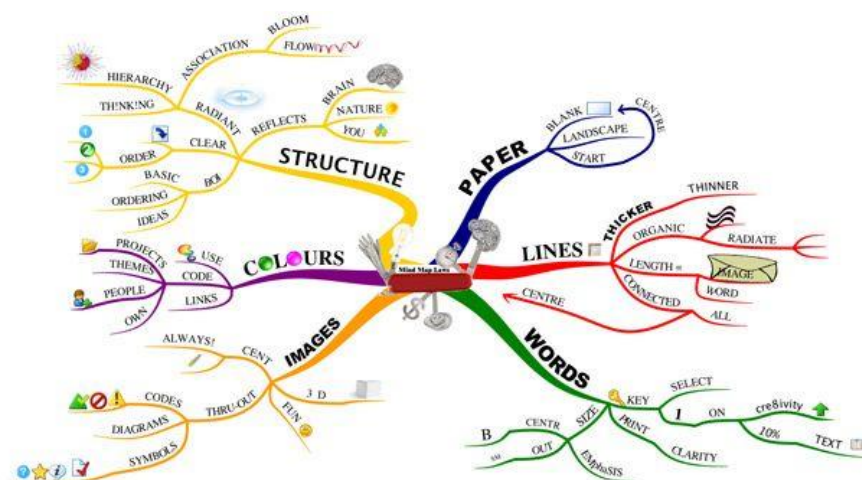
Desde la perspectiva de Buzan y Buzan (2017) los mapas mentales son una herramienta que permite mejorar la creatividad, la memoria y la organización del pensamiento. La mente humana posee un potencial ilimitado, por lo que para que alcance su mayor desarrollo, es muy importante estimularla a través de distintos canales. Con ello, conseguimos fomentar las conexiones entre neuronas, así como la capacidad del cerebro para establecer asociaciones desde diferentes perspectivas. Cuando un pensamiento pasa de una neurona a otra se establece una huella de memoria, las sucesivas repeticiones de ese pensamiento crean un hecho mental y aumentan la probabilidad de que vuelva a suceder. De forma más sencilla esto quiere decir, que

cuando piensas en algo muchas veces, tu cerebro empieza a recordar cada vez mejor esas ideas (es como si dejaras un camino señalizado) por tanto, cuantas más veces repitas un pensamiento, más sencillo será para tú mente encontrar el camino de nuevo.

Como un músculo cualquiera, para que el cerebro humano sea poderoso necesita entrenamiento. El Mapa Mental le proporciona el «ejercicio» perfecto para potenciar las habilidades del pensamiento, la creatividad y la memoria. Como sucede con todo entrenamiento, cuanta más entrenas, mejor lo haces (Buzan y Buzan, 2017, p.84).

Esto se produce a través, de lo que los autores denominan el Pensamiento Irradiante que se refiere a la forma innata y natural en la que utilizamos nuestra mente, es decir, cómo el cerebro humano piensa y organiza las ideas de manera no lineal, formando redes de conocimiento.

Figura 8- Las leyes de los Mapas Mentales



Fuente: Pinterest (s.f) <https://ar.pinterest.com/pin/709246641288235713/>

Para ello usa palabras clave, colores e imágenes que le ayudan a estructurar la información de manera clara y jerárquica. Con su utilización, los alumnos promueven la creación de nuevas ideas y establecen conexiones más efectivas que les guían hacia un pensamiento más crítico y reflexivo.

Los autores destacan que la memoria se fortalece cuando la información se presenta de manera visual, utilizando imágenes y conexiones significativas. La revista *Scientific American* publicó un estudio en el que expusieron a personas a multitud de imágenes, en diferentes experimentos. Llegaron a la conclusión de que el reconocimiento de imágenes es básicamente perfecto con unos resultados entre el 85 y 95% de acierto, y hasta un 99.9% si les mostraban imágenes vívidas (impactantes). Teniendo esto en cuenta, es incomprensible cómo hoy en día en el ámbito educativo más del 95% de los apuntes que se toman, o de la materia que se imparte carezca del beneficio de utilizar imágenes que claramente facilitan el recuerdo.

En su aplicación en educación, se utilizan mapas visuales acompañados de colores y palabras clave, para facilitar la asimilación rápida de conocimientos en los alumnos. Su diseño visualmente atractivo les ofrece pautas para que puedan realizar esquemas y analizar las relaciones que existen entre los distintos elementos utilizados. Los estudiantes pueden aprender a tomar apuntes y resumir el contenido de manera más precisa, escogiendo solo las partes esenciales y necesarias con las que puedan sintetizar la información.

La razón por la que las imágenes «valen más que mil palabras» es porque utilizan una extensa gama de habilidades corticales: color, forma, línea, dimensión, textura, ritmo visual y especialmente imaginación, que procede de la palabra latina *imaginari*, que literalmente significa «representar mentalmente» (Buzan y Buzan, 2017, p.46).

- **MIKE RODHE: SKETCHNOTING**

Según Dimeo (2021), el concepto de sketchnoting tal y como se conoce en la actualidad se debe a la influencia del trabajo de Mike Rodhe creador del término y figura central del desarrollo de esta técnica. El “sketchnotes”, consiste en tomar notas mediante una combinación manual de escritura y dibujos simples, que permita capturar las ideas clave.

Una de las ideas clave de Rodhe es que la toma de apuntes no está diseñada para ser una obra estética sino una herramienta personal de aprendizaje. Esta diferencia es clave, ya que el sketchnote no está pensado para ser mostrado a una amplia audiencia, sino para resultar útil para la persona que lo crea, de tal forma que el contenido tiene sentido a nivel individual ayudando a mejorar la memoria y la comprensión. Rodhe lo

resume con la expresión “ideas, no arte”, una frase que se ha convertido en el lema fundamental de su método.

Dimeo aprendió a hacer sketchnotes leyendo el libro “The Sketchnote Handbook de Mike Rodhe” y reconoce que tanto el libro como las conversaciones mantenidas con el autor, fueron fundamentales en su propio aprendizaje y evolución, ya que le ofrecieron retroalimentación y le ayudaron a entender cómo enseñar esa técnica en talleres, fomentando su uso. Además, destaca que Rodhe logró establecer un enfoque accesible para cualquier persona donde no es necesario saber dibujar en el sentido artístico, para beneficiarse de la utilización de esta técnica, especialmente en contextos complejos como el científico o el académico. Este enfoque convierte a los dibujos en herramientas de pensamiento y no en ilustraciones decorativas.

- **GARBÍNE LARRALDE: APRENDIZAJE VISUAL**

Más recientemente Larralde (2022) una de las mayores representantes y difusoras en España del visual thinking lo define como un medio que nos permite expresarnos y organizar nuestras ideas, en lugar de pensar que solo las personas que tienen ciertas habilidades artísticas son capaces de hacerlo. De esta forma, esta herramienta se plantea como una estrategia educativa inclusiva que fomenta la creatividad y transforma la forma en que se construye y comparte el conocimiento dentro del aula abriendo nuevas posibilidades que explorar.

En la era actual puramente visual las imágenes inundan las redes sociales a través de vídeos, fotografías, gifs, reels, memes, etc. Así se convierten en una forma natural de constituir el aprendizaje en las nuevas generaciones, por eso, el uso del dibujo vuelve a tener valor como elemento comunicativo siendo capaz de adaptarse a las exigencias del mundo actual. “Las imágenes son el origen del lenguaje escrito. Incluso podemos afirmar que la palabra escrita es, como tal, una imagen” (Larralde 2022, p.7).

El uso de esta metodología en el aula es capaz de fomentar competencias clave para el siglo XXI como el aprendizaje autónomo, pensamiento crítico o la resolución de problemas. Es decir, no solo les enseña el contenido de manera más significativa, sino que forma personas capaces de pensar mejor siendo protagonistas de su proceso educativo. Siendo accesible para todo tipo de alumnos, incluidos lo que presentan necesidades educativas ya que permite que todos los estudiantes participen y sean capaces de expresarse, convirtiéndose así, en una herramienta capaz de innovar sin excluir a nadie.

En conclusión, por todos los argumentos vistos anteriormente el visual thinking se presenta como una propuesta de innovadora y de futuro con gran potencial para ser desarrollada, pero que, a la vez, se encuentra sólidamente anclada en principios teóricos y científicos que buscan promover el aprendizaje significativo, sobre todo, en el contexto de la formación profesional.

2.2 – Explicando el Visual Thinking

○ ¿QUÉ ES EL VISUAL THINKING?

Larralde (2022) sostiene que es una metodología mediante la que podemos transmitir ideas o conceptos utilizando representaciones sencillas de dibujos simples, textos cortos o palabras clave (que sean fácilmente reconocibles), de esta forma creamos conexiones entre sí y entendemos mejor las ideas. Con ello, se potencia la forma en la que asimilamos los conceptos cambiando la utilización de las palabras tradicionales por dibujos y esquemas.

Su uso permite transmitir el conocimiento al alumnado de manera más amena consiguiendo un impacto positivo. El receptor ya no puede limitarse únicamente a escuchar, sino que tiene que participar de forma activa en su aprendizaje pensando y reflexionando, por lo que la asimilación se vuelve mucho más significativa y eficaz.

○ ELEMENTOS CLAVE EN SU DISEÑO

La representación del pensamiento visual conlleva la necesidad de conocer una serie de elementos que nos ayuden y nos guíen, a expresar nuestro pensamiento. La autora los divide en los siguientes:

1- Elementos Representativos:

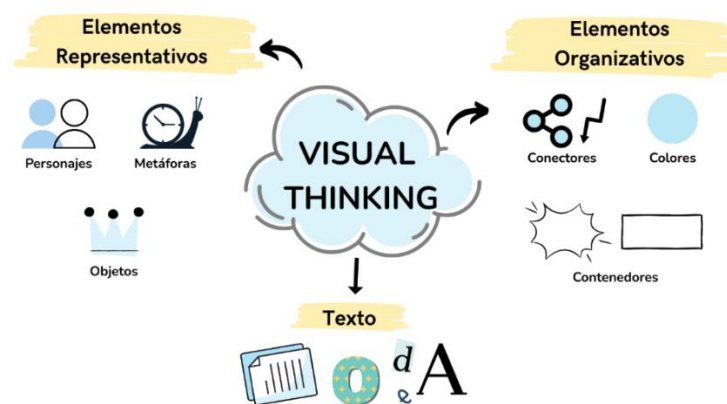
- Los personajes: son esenciales para representar a través de ellos la narrativa, además, actúan como hilo conductor y nos sirven para enfatizar emociones o algunos aspectos a destacar a través de la posición de sus manos y la expresión de su cara.
- Objetos: se necesita conocer las formas básicas de punto, línea y plano, para poder representar de forma simple cualquier objeto que necesitemos incorporar.

- Metáforas: se utilizan para representar acciones o ideas abstractas que resultan más complejas de dibujar. Esto nos permite jugar con el significado de la imagen creada que varía según el contexto en el que se utilice.

2- Elementos Organizativos:

- Conectores: son fundamentales para representar las relaciones, guiando en la lectura.
- Contenedores: se utilizan para agrupar ideas, categorías, crear listas y ordenar conceptos. Todo ello, con el fin de facilitar la comprensión de la clasificación elegida.
- Colores: se usa variedad de ellos para resaltar, agrupar o diferenciar ciertas partes o apartados. Es importante buscar una imagen global que identifique el contenido. Se recomienda utilizar un color oscuro para resaltar el borde de los dibujos y la tipografía.

Figura 9- Elementos del visual thinking



Nota: Elaboración propia en Canva

3- Texto:

Se utiliza para fortalecer el significado o aclarar la información en ciertas partes. Dentro de este elemento encontramos la caligrafía que es la forma particular que tiene de escribir cada persona, el lettering que busca una estética bonita en la forma que se dibujan esas letras y la tipografía que se refiere al arte de diseñar letras creando familias tipográficas que muchas veces son representativas de una marca y claramente reconocibles, aunque se apliquen en otro contexto.

Otros aspectos a tener en cuenta son, el nivel de iconicidad que puede ir desde algo muy básico y abstracto a base de monigotes, hasta una representación más detallada y realista que se asemeje a la realidad. Elementos como el uso de mayúsculas o minúsculas, el grosor y la altura se usan para reforzar aspectos como la jerarquía, orden y la claridad del mensaje. Además, la creación final debe parecerse más a un dibujo que a una toma de apuntes escritos y debe alejarse de los excesos ornamentales que dificulten la comprensión.

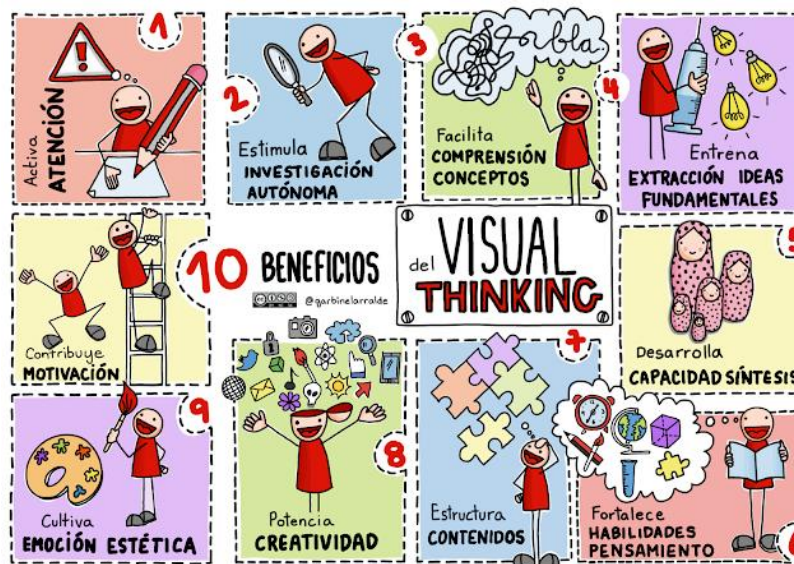
○ **BENEFICIOS**

Según Larralde (2022), el aprendizaje por competencias tal y como se estructura en los actuales sistemas educativos de la Unión Europea aborda grandes dimensiones transversales basadas en conceptos, procedimientos y valores, que según se van desarrollando, alcanzan mayores niveles de desempeño y pueden transferirse a diferentes contextos. En este sentido el VT es un elemento cognitivo flexible que puede ser utilizado para desarrollar distintas competencias. A modo resumen destaca sus principales beneficios en el aula:

- Activa la atención: por medio de la imagen el alumno se centra en un estímulo de forma activa y sostenida en el tiempo.
- Contribuye a la motivación: al permitir otras formas de expresarse que no sean exclusivamente lingüísticas, permite que los alumnos se impliquen desde sus propios intereses.
- Facilita la comprensión: permite jerarquizar la información, para que se comprenda de forma más clara.
- Estimula la investigación: para crear una representación visual no pueden limitarse a copiar, necesitan participar de forma activa buscando información, leyendo, seleccionando, etc.
- Entrena en la extracción de ideas clave: es necesario aprender a identificar las partes esenciales para poder representarlas, de forma clara y concreta. Promueve una lectura más lenta y comprensiva con el objetivo de detectar esas ideas.

- Desarrolla la capacidad de síntesis: obliga al alumnado a simplificar y resumir la información, ayudando a la capacidad de estructurar su pensamiento de forma coherente.

Figura 10 - 10 Beneficios del Visual Thinking



Fuente: Larralde Urkijo, G. (2022). Dibujar para aprender: Visual Thinking (VT) en educación. Graó.

- Organiza los contenidos: la disposición espacial final de los elementos, permite una visión global del tema proporcionando claridad entre las relaciones establecidas entre los conceptos.
- Fortalece las habilidades de pensamiento: al dibujar lo aprendido tienen que pensar de muchas maneras y activar sus conocimientos previos, para decidir cómo van a organizarlo.
- Potencia la creatividad: permite libertad para explorar recursos gráficos y para expresarse, lo que facilita la creación de nuevas ideas.
- Cultiva la emoción estética: fomenta el gusto por lo armónico y visualmente atractivo. Consigue evocar placer al observar la información de manera ordenada y accesible.

- Simplifica el trabajo en equipo: permite en los equipos una comunicación más emocional, empática y directa. Hace visible el pensamiento de cada miembro mejorando la cooperación y comprensión mutua.

○ **TÉCNICAS CLAVE EN SU UTILIZACIÓN**

Haciendo referencia a Larralde (2022), el dibujo durante la infancia es un medio que permite a los niños comunicar sus ideas y representar la realidad. Con su uso, expresan cómo se sienten y su forma de comprender el entorno. Comenzando por el garabateo utilizan un movimiento kinestésico para expresar un pensamiento. A medida que los dibujos adquieren mayor precisión y se asemejan más a la realidad, los niños se animan a seguir intentándolo, por lo que dibujan más.

Cuando llegan a la etapa de realismo intelectual (en el que se entiende perfectamente el dibujo representado), es cuando ya no se representa lo que se ve, sino lo que el niño sabe perfectamente lo que es. Lamentablemente en la escuela, el dibujo solo es relevante durante las primeras etapas educativas y pasa a un segundo plano, mientras el lenguaje escrito cobra cada vez mayor relevancia. Esto provoca una regresión en las personas y un convencimiento, en la mayoría de los casos, de autoconvencimiento en no saben dibujar. Como consecuencia las imágenes pierden progresivamente su potencial y terminan convirtiéndose en un mero adorno del texto.

La aplicación del visual thinking en el ámbito educativo se puede realizar a través de tres prácticas que se diferencian según el foco u el objetivo con el que se planteen:

1- Skethnoting

Se refiere a la recogida de apuntes visuales que combinan dibujo y texto, al mismo tiempo que se realiza alguna actividad académica, por ejemplo, durante las clases, en una charla, conferencia, etc.

2- Mapas Visuales

Los elementos visuales y textuales que conforman el mapa están condicionados por la visión particular que cada individuo realiza. El mapeado se desarrolla a través de la extracción de las ideas principales y la capacidad de comprender el contenido como un conjunto, estableciendo relaciones entre conceptos. No es necesario disponer de muchos conocimientos previos para ponerlo en práctica.

3- Storytelling Visual

Esta técnica consiste en construir un relato gráfico que sigue una secuencia temporal o de acción, utilizando dibujos sencillos que acompañan y dan sentido a la narración. Según Dan Roam (2010), contar historias a través de imágenes simples permite mostrar ideas de forma clara, resolver problemas complejos o persuadir a otras personas. No se trata de hacer elaborados dibujos artísticos, sino de representar visualmente los elementos clave de la historia, para que el mensaje general sea más fácil de comprender y recordar.

2.3.- Experiencias Recientes en Otros Niveles Educativos

Los hallazgos a los que haremos referencia a continuación resultan muy relevantes para respaldar el uso del visual thinking en educación, ya que los beneficios y resultados obtenidos pueden ser extrapolables, y, por tanto, utilizados en otros niveles educativos como la FP.

Desde una perspectiva de investigación – acción de Agapito Espinoza (2021), pretendió demostrar como el VT influye de manera positiva en el aprendizaje de los estudiantes del tercer año de secundaria en el curso de ciencias sociales. La autora, partió de la premisa de que la mayoría de la información que procesa el cerebro humano es visual y que los estudiantes retienen más cuando ven imágenes que cuando solo leen o escuchan.

Mediante un enfoque cualitativo, se utilizó una muestra de 31 estudiantes divididos en dos grupos, uno de los cuales fue intervenido con actividades basadas en el VT. Los resultados indicaron que su uso mejoró significativamente la atención, comprensión, síntesis y la motivación de los alumnos. Además, se evidenció un cambio en la percepción del aprendizaje con un fomento de la creatividad y una participación más activa del alumnado.

La tesis concluye que el pensamiento visual es una herramienta innovadora y eficaz en educación secundaria, sobre todo en asignaturas percibidas como difíciles o teóricas.

En el estudio realizado por Moreira Ortiz y Castro Bermúdez (2022) con niños entre 4 y 5 años en preescolar en Perú, se llegó a la conclusión de que el uso de imágenes (especialmente en edades tempranas) indican de manera positiva en la comprensión

lectora. Su uso permitió captar la atención de los alumnos que participaron de manera activa, así como consiguió fomentar su capacidad de análisis y creatividad.

Mendoza Chancafe (2022) identificó un bajo nivel de comprensión lectora y desarrolló una propuesta basada en el pensamiento visual de Dan Roam, para alumnos de 3º y 4º de secundaria. Se seleccionaron 40 estudiantes mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, para los que se diseñó una propuesta pedagógica no experimental.

La autora concluye que la aplicación de esta herramienta tiene un impacto positivo: facilita la asimilación de textos complejos y al mismo tiempo promueve la lectura activa, reflexiva y crítica. Destaca que es especialmente eficaz en contextos educativos vulnerables con mucha diversidad de estilos de aprendizaje, al ser una herramienta adaptable y accesible que integra recursos pedagógicos con tecnológicos sin requerir altos niveles de especialización técnica.

Gutiérrez-Arenas, Corpas-Reina y Ramírez-García (2022) aplicaron el VT en el ámbito universitario como parte de una metodología activa. Él estudió aplicó una metodología cuantitativa con cuestionarios validados a 401 estudiantes de diversas titulaciones y evaluó su impacto mediante una actividad colaborativa a través de la cual los estudiantes tenían que presentar contenidos académicos. El resultado mostró en los alumnos un alto grado de satisfacción y una mejora notable en la comprensión, comunicación, autonomía y trabajo en equipo.

Pérez-Solís, Alonso-Sánchez y Mulero-Henríquez (2023) presentan un estudio sobre la implementación del pensamiento visual como estrategia metodológica en la formación de los futuros docentes de educación infantil, para fomentar en sus estudiantes la comprensión de contenidos curriculares. Se utilizó un total de 53 alumnos del primer curso. Los resultados obtenidos muestran que la mayoría considero el VT motivador, útil para organizar ideas y eficaz para mejorar tanto la comprensión como la retención de contenidos. No obstante, también se identificaron dificultades iniciales con la síntesis de la información y el tiempo necesario para su desarrollo.

Los autores concluyeron que esta técnica es una estrategia didáctica con mucho potencial, capaz de adaptarse a distintas disciplinas, fomentando un aprendizaje significativo. Se recomienda su incorporación de manera planificada para enriquecer la enseñanza con recursos visuales, digitales e inclusivos.

En conjunto todas estas experiencias demuestran, que el pensamiento visual posee un alto grado de aplicabilidad en distintas etapas educativas que abarcan desde la educación infantil hasta las enseñanzas universitarias. Todos los resultados vistos

coinciden en que promueve el aprendizaje significativo, mejora la comprensión, estimula la motivación y favorece habilidades creativas y colaborativas. Con un carácter flexible y de fácil acceso, se convierte en un recurso pedagógico muy valioso en contextos diversos y complicados como en la FP, donde podría convertirse en un elemento clave para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

BLOQUE I – EXPERIENCIA EN EL AULA

3.- Intervención Realizada Durante el Periodo de Prácticas

3.1 Contextualización

Esta intervención se llevó a cabo en el primer curso del ciclo formativo de grado medio de Técnico en Atención a Personas en Situación de Dependencia (APSD), en el módulo de Atención y Apoyo Psicosocial en un centro de enseñanza concertada de Valladolid.

El grupo está formado por un total de 20 alumnos, de los cuales, 14 asisten de manera regular a clase. Destacar que 6 de ellos están en seguimiento por el Departamento de Orientación.

Desde un enfoque personal, se trata de un grupo de alumnos con una buena dinámica general. Existen claras afinidades, aunque esto no impide una reorganización flexible al variar agrupaciones para trabajar o realizar actividades en distintos equipos de trabajo.

En la mayoría del alumnado se observa un nivel madurativo por debajo de lo esperado para su edad, así como diferencias significativas de comprensión conceptual (incluso en aquellos aspectos relativamente sencillos o evidentes). Un aspecto significativo es el uso frecuente del teléfono móvil, a menudo, sin disimulo durante el transcurso de las clases. Lo que interfiere en el desarrollo de la actividad académica.

El grupo cuenta con dos alumnas que ejercen roles de liderazgo, presentando perfiles opuestos y que influyen notablemente en el clima general del aula con su presencia o ausencia. Ambas, se encuentran en seguimiento por el departamento de orientación, siendo una de ellas especialmente disruptiva.

El mantenimiento de la atención durante las clases resulta complejo, especialmente debido a la fragmentación de las clases. Es frecuente observar la improvisación de tareas o la consulta recurrente a los alumnos sobre las actividades a realizar, así como el uso de incentivos alimentarios sin una justificación pedagógica clara. Esta dinámica

contribuye a que los estudiantes muestren una escasa valoración del esfuerzo docente y una baja implicación de las propuestas metodológicas independientemente de si se utilizan metodologías más tradicionales o innovadoras. La reiterada repetición de dinámicas similares en distintos contextos, parece generar desinterés y una actitud generalizada de indiferencia en el alumnado.

3.2 – Aplicación del Visual Thinking

La intervención se desarrolló el Tema 6: “Funciones cognitivas y trastornos psíquicos en personas en situación de dependencia”.

Puesto que el material diseñado sería la fuente principal de estudio para el alumnado de cara al examen y no existía la posibilidad de incluir una sesión previa destinada a la explicación y la aplicación práctica esta metodología, fue necesario incluir más texto del necesario, para garantizar que el contenido dado fuera útil y comprensible, al utilizarse posteriormente para repasar o estudiar. Por tanto, la aplicación de esta herramienta fue parcial, aunque se trató de ser lo más fiel posible al uso del pensamiento visual y se preservaron elementos clave como la síntesis de la información, la selección de las ideas principales, el uso de colores, imágenes y otros recursos visuales que contribuyeran a potenciar la retención y comprensión del contenido.

La reducción significativa del texto en las diapositivas combinada con el aumento de elementos visuales y esquemáticos, contribuyó a facilitar el aprendizaje. Además, la utilización de recursos audiovisuales y actividades complementarias en cada sesión, reforzaron los contenidos trabajados logrando que la experiencia fuera más significativa para el grupo.

Una muestra de la presentación proyectada en el aula como apoyo visual a los contenidos se incluye en el anexo 7.1.

3.3 – Actividades Implementadas

Se llevaron a cabo diversas actividades prácticas y dinámicas experienciales para tratar de facilitar la comprensión del alumnado en los conceptos más complejos, así como fomentar su implicación emocional y empatía en el tema a tratar. Las principales actividades se recogen en la siguiente tabla.

Tabla 1 - Resumen actividades experiencia en el aula

N °	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	OBJETIVO
1	El regreso inesperado	Simulación de la experiencia de pérdida o deterioro de la memoria mediante un relato breve con preguntas que generan ambigüedad e incertidumbre	Favorecer la comprensión de cómo la confusión y la inseguridad afectan al pensamiento y percepción en deterioro cognitivo
2	Actividad audiovisual “Un cerebro desbordado”	Los estudiantes siguen las indicaciones mediante un vídeo en el que realizan tareas de atención, memoria y orientación mediante movimientos	Experimentar la sobrecarga cognitiva, comprender cómo los pequeños fallos afectan el desempeño diario, generando frustración e inseguridad
3	¿Qué Soy?	Grupos representan síntomas mediante gestos y la clase debe adivinar y luego identificar el trastorno o enfermedad asociado	Afianzar los síntomas de trastornos de forma lúdica, fomentando el trabajo en equipo y la atención activa
4	Actividad musical “Rememorando la Infancia”	Uso de fragmentos de canciones populares para activar recuerdos emocionales profundos	Enriquecer la comprensión del alumnado a través de la vivencia en primera persona, favoreciendo una participación más activa y espontánea
5	Fichas visual thinking	División de la unidad en 2 bloques temáticos; al finalizar cada uno, se completa una ficha en Canva	Organizar y sintetizar información visualmente para facilitar estudio y comprensión posterior
6	Kahoot de repaso	Juego interactivo en formato concurso para repasar conceptos clave trabajados durante la unidad	Reforzar los contenidos teóricos de forma lúdica y participativa

En los anexos se incluye material complementario que permite una mayor comprensión del desarrollo de la intervención realizada en el aula. Ver anexos del 7.2 al 7.7.

3.4 – Evaluación Aplicada

a) Cuestionario final

Al final de la explicación del tema 6, se utilizó un cuestionario para valorar la percepción del alumnado respecto a la metodología del VT. El cuestionario incluyó 17 preguntas cerradas (algunas de múltiple elección) y 2 abiertas. Se contemplaron aspectos sobre experiencias previas, la metodología, las fichas utilizadas y la posibilidad de continuar con esta herramienta en un futuro.

A pesar de que el grupo ronda los 12 alumnos, en total participaron 9 alumnos que coinciden con los que asisten regularmente a clase. Esto refuerza el valor de sus respuestas, ya que son los que han estado más expuestos a la intervención.

- ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS MÁS RELEVANTES-

En cuanto al aprendizaje el 77,8% de los alumnos consideran que los esquemas y los dibujos son los elementos que más les ayudan a recordar la información, muy por encima de otros métodos más extendidos, como leer texto o explicarlo a otra persona, ambos con un 22.2% cada uno. A pesar de eso, solo el 22.2% afirma ser capaz de expresar sus ideas mediante dibujos, frente al resto que manifiesta una predisposición positiva para entrenarse en el uso del VT.

La percepción del tema expuesto se valoró muy positivamente con un 77,8% y ningún estudiante indicó que no le hubiera gustado. Los elementos que más ayudaron a su comprensión fueron el uso de colores en un 85.7% y las imágenes- dibujos con un 57.1%. Esto refuerza la eficacia de la utilización de recursos visuales frente al texto puro. Todos los estudiantes mostraron interés o destacaron la utilidad de continuar con el uso del VT en futuros temas.

El 100% de los estudiantes manifestó recordar parte del contenido visto, y sin duda, prefieren esta metodología frente a una exposición tradicional. Además, el 77,8% afirma que es capaz de recordar imágenes o partes específicas del contenido en su mente. Se confirma, por tanto, que su utilización posee un alto potencial para activar la memoria visual y asociativa, pese a que como se comentó con anterioridad, no hubo explicación ni entrenamiento previo en la intervención realizada.

El cuestionario completo y los resultados se adjuntan en el anexo 7.8.

b) Ficha visual thinking

Para evaluar esta parte se tuvo en cuenta la siguiente rúbrica (ver anexo 7.6.1) y algunas preguntas clave incluidas en el cuestionario final (ver anexo 7.8.1).

3.5– Dificultades y Conclusiones

El contenido fue comprendido de forma adecuada por la mayoría de las alumnas. Se logró mayor participación del grupo ante la presentación de material visual impactante, así como de las actividades prácticas que implicaban algo de movimiento. La presentación elaborada con Canva resultó atractiva, sencilla y clara lo que facilitó el aprendizaje y el seguimiento de los conceptos clave. Su diseño visual ayudó a organizar mejor el contenido.

Sin embargo, la ficha de visual thinking, produjo dificultades significativas. No fueron capaces de extraer las ideas principales y se limitaron a copiar literalmente algunas partes del tema. El uso de elementos visuales propios fue muy escaso (lo que indica una baja familiaridad con el pensamiento visual), y el texto fue predominante en todas las fichas entregadas. Además, el tiempo previsto para la realización de la tarea era de unos 15 – 20 minutos y en la práctica se empleó la clase casi completa. A pesar de estas dificultades, el uso de una plantilla prediseñada en Canva fue un acierto, ya que las alumnas estaban familiarizadas con su uso y facilitó mucho la realización de la tarea.

Como conclusión, la intervención despertó interés en el alumnado y mejoró su comprensión, pero también evidenció la necesidad de explicar y trabajar previamente el VT para que desarrollen habilidades de síntesis y representación visual mediante ejemplos y un entrenamiento guiado de forma progresiva.

Estas conclusiones fundamentan la propuesta de intervención a través de una situación de aprendizaje que se presenta en el siguiente bloque.

BLOQUE II – PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4 - Diseño de Situación una Situación de Aprendizaje con Visual Thinking

4.1 -Título y contextualización

- **Título:** Visual Thinking para comprender las funciones cognitivas y los trastornos psíquicos en personas en situación de dependencia.
- **Contextualización**

Etapas: Ciclo grado medio de Formación Profesional

Título: Técnico en Atención a Personas en Situación de Dependencia

Curso: 1º

Asignatura: Atención y Apoyo Psicosocial

Unidad: Tema 6 Funciones cognitivas y trastornos psíquicos en personas en situación de dependencia.

- **Justificación**

Esta propuesta surge directamente de las conclusiones extraídas durante la intervención realizada en el periodo de prácticas. En esa ocasión se aplicó el visual thinking de forma parcial durante la impartición del contenido del tema 6. Se obtuvo muy buena acogida por parte del alumnado mejorando la comprensión y el recuerdo de los conceptos trabajados utilizando una presentación mayoritariamente visual. Sin embargo, la ausencia de una fase previa de entrenamiento en la metodología evidenció dificultades para sintetizar y plasmar los conceptos de manera visual, necesitando mucho más tiempo del estipulado para la realización de las fichas finales.

Los estudiantes mayoritariamente manifestaron no sentirse preparados para usar el dibujo como herramienta de pensamiento, pero si mostraron predisposición e interés por aprender.

Como respuesta a todo esto se plantea una situación de aprendizaje que aborde tanto el entrenamiento inicial de la metodología, como su aplicación en contenidos concretos de desarrollo del tema 6. Con ello, se pretende garantizar que el alumnado adquiera primero las herramientas necesarias para utilizar el VT con autonomía, permitiendo mejoras en la comprensión del contenido y la retención de aprendizajes.

Además, el estudio de la unidad 6 “Funciones cognitivas y trastornos psíquicos en personas en situación de dependencia” resulta esencial dentro del ciclo formativo de APSD, ya que permite a los alumnos comprender mejor el grado de afectación cognitiva que pueden sufrir las personas en situación de dependencia, así como su

funcionamiento en el día a día. Esto es fundamental para que puedan identificar los cambios o problemas que pueden surgir y que requieran ayuda o apoyo.

En el ámbito sociosanitario los profesionales de atención directa desempeñan un papel clave para identificar, acompañar y apoyar a quienes presentan deterioro cognitivo o trastornos psíquicos. Para intervenir de manera adecuada no basta con tener habilidades sociales y prácticas, también es necesario contar con conocimientos teóricos y desarrollar empatía ante situaciones como la demencia, la ansiedad o la depresión, entre otros.

Esta situación de aprendizaje contribuye al desarrollo de competencias importantes del ciclo, como el reconocimiento de las necesidades psicológicas de las personas afectadas. Será necesario diseñar estrategias de apoyo psicosocial adaptadas a las necesidades específicas de cada usuario, así como fomentar técnicas que promuevan la autonomía personal y mejoren su calidad de vida.

4.2 - Referencias Legislativas

La Ley Orgánica 3/2020 de modificación de la LOE (LOMLOE) es la norma que regula en la actualidad el sistema español y orienta también la formación profesional (FP). En este marco FP en España está regulada por un conjunto de normas, a nivel estatal la Ley Orgánica 5/2002 de las Cualificaciones y de la Formación Profesional sigue vigente y constituye la base del sistema nacional. Actualmente está siendo progresivamente modificada y complementada por la Ley Orgánica 3/2022 de ordenación e integración de la Formación Profesional. En este contexto de transición conviven elementos del sistema anterior y del nuevo desarrollados a través del Real Decreto 695/2023 que desarrolla el nuevo sistema de la formación profesional a nivel estatal.

La comunidad de Castilla y León mediante el Decreto 25/2024 establece el currículo de los ciclos formativos de grado medio, y específicamente, el currículum del título de técnico en Atención a personas en situación de dependencia. Posteriormente, a través de la ORDEN EDU/1368/2024, de 26 de noviembre se concretan los aspectos específicos del currículo de este ciclo formativo en la comunidad de Castilla y León.

Por otro lado, se debe tener en cuenta que el Real Decreto 1593/2011 que regula el título de técnico en APSD y establece sus enseñanzas mínimas, sigue vigente mientras no se publique un nuevo real decreto específico que actualice este título y lo adapte a la nueva legislación estatal.

4.3- Fundamentación Curricular

Los elementos que se presentan a continuación se han seleccionado por ser los más adecuados para esta situación de aprendizaje y han sido extraídos del Real Decreto 1593/2011. Corresponden al primer curso del módulo Atención y Apoyo Psicosocial (código 0213), y dentro de este, al tema 6 Funciones Cognitivas y Trastornos Psíquicos en Personas en Situación de Dependencia.

Tabla 2- Objetivos, contenidos, competencias, resultados de aprendizaje y criterios de evaluación RD 1593/2011

Objetivos Generales	b) Interpretar las directrices del programa de intervención, adecuándolas a las características y necesidades de las personas. l) Analizar estrategias psicológicas, rehabilitadoras, ocupacionales y de comunicación, adecuándolas a circunstancias específicas de la persona. m) Identificar sistemas de apoyo a la comunicación, relacionándolos con las características de la persona, para el desarrollo y mantenimiento de habilidades de autonomía personal y social. n) Seleccionar ayudas técnicas y de comunicación, relacionándolas con las posibilidades y características de la persona para favorecer las habilidades de autonomía y las posibilidades de vida independiente. p) Seleccionar estilos de comunicación y actitudes, relacionándolas con las características del interlocutor, para asesorar a las personas en situación de dependencia, familias y cuidadores no formales. u) Desarrollar trabajos en equipo, participando con tolerancia y respeto, y tomar decisiones colectivas o individuales para actuar con responsabilidad y autonomía. v) Adoptar y valorar soluciones creativas ante problemas y contingencias que se presentan en el desarrollo de los procesos de trabajo, para resolver de forma responsable las incidencias de su actividad. w) Aplicar técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a su finalidad y a las características de los receptores.
	- Concepto y clasificación de las funciones cognitivas.

Contenidos Curriculares	- Características y manifestaciones de los trastornos psíquicos más frecuentes. - Técnicas de intervención para el mantenimiento y la mejora de capacidades cognitivas. - Aplicación de actividades de estimulación, entrenamiento y rehabilitación cognitiva. - Aplicación de técnicas de motivación y refuerzo. - Evaluación y seguimiento de las intervenciones y actividades psicosociales. - Registro y transmisión de la información observada.
Competencias Profesionales, Personales y Sociales	k) Implementar intervenciones de apoyo psicosocial, empleando ayudas técnicas, apoyos de comunicación y tecnologías de la información y la comunicación. l) Aplicar técnicas y estrategias para el mantenimiento y desarrollo de las habilidades de autonomía personal y social de las personas en situación de dependencia. n) Asesorar a la persona en situación de dependencia, a los familiares y cuidadores no formales, proporcionándoles pautas de actuación. ñ) Resolver las contingencias con iniciativa y autonomía, mostrando una actitud autocrítica y buscando alternativas para favorecer el bienestar de las personas en situación de dependencia. o) Colaborar en el control y seguimiento de las actividades asistenciales, psicosociales y de gestión domiciliaria. r) Actuar con responsabilidad y autonomía en el ámbito de su competencia, organizando y desarrollando el trabajo asignado. t) Comunicarse eficazmente, respetando la autonomía y competencia de las distintas personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.
Resultados de Aprendizaje y Criterios de Evaluación	RA 3. Aplica técnicas y ejercicios de mantenimiento y entrenamiento psicológico, rehabilitador y ocupacional con las personas en situación de dependencia, siguiendo el plan de intervención establecido. Criterios de evaluación: a) Se describen las características de la motivación y aprendizaje en personas mayores, discapacitadas y enfermas. b) Se identifican estrategias adecuadas para ejercicios y actividades de mantenimiento y mejora cognitiva. c) Se aplican actividades adaptadas a las necesidades de los usuarios y la programación.

	d) Se utilizan materiales con iniciativa y creatividad para ejercicios de mantenimiento y mejora cognitiva. e) Se realizan actividades para mantener y mejorar la autonomía personal. f) Se colabora con la persona en la realización de ejercicios cognitivos. g) Se respetan las limitaciones físicas y culturales de las personas durante las actividades. h) Se aplican técnicas de motivación en la planificación de ejercicios y actividades.
--	--

En la siguiente tabla se recogen los contenidos y criterios de evaluación específicos para la situación de aprendizaje centrada en el desarrollo del tema 6, mediante la incorporación de la metodología del visual thinking.

Tabla 3- Objetivos, contenidos y criterios de evaluación específicos de la situación de aprendizaje con visual thinking

Objetivo General Específico	Fomentar la confianza y la capacidad del alumnado para expresar, organizar y comprender ideas mediante la representación visual utilizando dibujos básicos y estructuras gráficas sencillas.
Objetivos Específicos	- Iniciar al alumnado en el uso del dibujo como lenguaje visual para expresar ideas y emociones. - Aprender a representar gráficamente expresiones faciales y posturas corporales con formas simples. - Diseñar un avatar o personaje simbólico vinculado a funciones cognitivas. - Desarrollar la simplificación visual para representar conceptos. - Aplicar metáforas visuales para representar ideas abstractas. - Organizar información compleja con mapas visuales, líneas temporales y diagramas. - Integrar elementos visuales (color, texto, conectores) para enriquecer la narrativa. - Reflexionar sobre las realidades psicosociales y fomentar la empatía mediante el pensamiento visual. - Aplicar de forma autónoma la metodología del visual thinking para representar conceptos relacionados con la intervención.

Contenidos Específicos	- Identificación de funciones cognitivas básicas y su deterioro. - Reconocimiento visual y simbólico de síntomas de trastornos como Alzheimer, ansiedad o depresión. - Representación de conceptos mediante mapas visuales, líneas temporales y metáforas gráficas. - Elaboración de productos visuales (fichas, escenas, esquemas) integrando recursos del visual thinking. - Técnicas de síntesis y organización visual para facilitar comprensión y recuerdo. - Registro y comunicación de observaciones en el desarrollo de las tareas. - Reflexión sobre el proceso de evaluación y mejora de los aprendizajes.
Criterios de Evaluación Específicos	- Representa visualmente los conceptos fundamentales del tema 6 utilizando los elementos básicos del visual thinking (colores, formas, conectores, metáforas). - Diseña escenas gráficas y mapas visuales que muestran evolución o consecuencias de trastornos psíquicos. - Elabora materiales visuales adaptados al perfil del usuario, demostrando comprensión, claridad y adecuación. - Participa activamente en tareas individuales y grupales, aplicando los recursos visuales aprendidos. - Reflexiona sobre el uso del visual thinking como herramienta profesional. - Registra, comparte y comunica observaciones sobre el proceso y materiales. - Valora la utilidad del pensamiento visual como recurso de evaluación y seguimiento del propio aprendizaje.

4.4- Metodología:

La propuesta didáctica se fundamenta en lo establecido en el Decreto 25/2024, del 21 de noviembre que regula el currículo de los ciclos formativos de grado medio en la comunidad de Catilla y León. En su artículo 8, se destaca la importancia de la metodología como un pilar clave en la formación profesional. No se trata únicamente de transmitir contenidos, sino de encontrar formas que faciliten su comprensión y permitan conectar la teoría, la práctica y la realidad profesional. Es por ello, que se promueve el

uso de metodologías activas que enseñen y motiven al mismo tiempo, despertando la creatividad y la implicación por parte del alumnado.

En este contexto el visual thinking encaja perfectamente, ya que permite abordar los contenidos conectando ideas, conceptos y experiencias reales. Además, permite trabajar de forma interdisciplinar y vivencial integrando conocimientos técnicos con habilidades sociales como la comunicación, el trabajo en equipo o la competencia digital. También, permite al alumnado mostrar lo que sabe y ha aprendido mediante representaciones visuales que reflejan tanto el contenido como el proceso de pensamiento conseguido. Esto permite llevar a cabo una evaluación práctica y significativa, que es otro de los aspectos que señala este artículo.

En resumen, el pensamiento visual como metodología en FP responde a las orientaciones del Decreto 25/2024 y acerca al alumnado la realidad profesional de forma creativa, motivadora y eficaz.

- **Métodos**

La propuesta se desarrolla a través de una metodología activa, visual y experiencial centrada en el uso del visual thinking como recurso didáctico. Aunque en el marco teórico se abordan diversos enfoques sobre el pensamiento visual, para el diseño de esta propuesta se han seguido principalmente las orientaciones metodológicas de Dan Roam (2009, 2010) y Garbiñe Larralde (2022), al tratarse de autores que proporcionan pautas más prácticas, claras y estructuradas para la aplicación del visual thinking en contextos reales.

La propuesta se basa en estos enfoques para estructurar 8 sesiones que podrán organizarse de manera continua o intercalada según la planificación del aula. Estas sesiones, estarán integradas dentro del horario lectivo, sin necesidad de clases extraordinarias ya que su desarrollo estará directamente vinculado con los contenidos de la asignatura elegida.

De forma similar, Mulvihill (2020) y Paepcke-Hjetness & Lu (2020) han desarrollado intervenciones con visual thinking en la misma línea de esta propuesta de intervención, resaltando especialmente la importancia de una práctica y un aprendizaje previo de la metodología para que los estudiantes puedan integrarla de forma eficaz en su proceso de aprendizaje.

- **Agrupamientos**

Se alternan diferentes tipos para que puedan adaptarse a las actividades planteadas:

- Trabajo individual: para favorecer la reflexión la práctica personal y la autoevaluación.
- Trabajo por parejas: para compartir técnicas, intercambiar ideas y resolver dudas.
- Pequeños grupos (3- 5 alumnos): para fomentar la creación colaborativa, la colaboración y el debate.
- Puesta en común colectiva: para presentar los resultados, generar debates y compartir aprendizajes.

- **Temporalización**

La propuesta se desarrollará de manera progresiva y por fases al inicio de curso, integrada dentro de una de las asignaturas del módulo, con el objetivo de que los alumnos puedan ir construyendo poco a poco, tanto la confianza, como las competencias visuales necesarias para aplicar la metodología del visual thinking. Al tratarse de una competencia transversal, su aprendizaje podrá extrapolarse y emplearse en otras asignaturas del ciclo.

Se plantean 8 sesiones (3 por semana) de 60 minutos para permitir un desarrollo completo y una práctica profunda de la metodología. La duración total de la intervención será de 2 semanas y media aproximadamente.

- **Cronograma**

Tabla 4 - Cronograma situación de aprendizaje

SESIÓN	DURACIÓN	CONTENIDOS CLAVE	COMPETENCIAS CLAVE RELACIONADAS
1	1h	Introducción al dibujo como lenguaje visual. Expresión emocional con rostro y cuerpo. Creación de avatar.	CCL, CSC, CEC, CPAA
2	1h	Simplificación visual de objetos. Representación gráfica de conceptos cognitivos. Integración con avatar.	CCL, CD, CEC, CPAA
3	1h	Uso de metáforas visuales para representar conceptos abstractos (Alzheimer, ansiedad...).	CCL, CSC, CEC, CPAA
4	1h	Uso del texto, color, conectores y contenedores. Mapa visual de un trastorno.	CCL, CD, CEC, CPAA
5	1h	Línea temporal: evolución y síntomas de un trastorno. Organización visual de procesos cronológicos.	CCL, CMCT, CD, CPAA

6	1h	Mapas visuales de funciones cognitivas afectadas. Gráficos de grado de afectación.	CCL, CMCT, CD, CPAA
7	1h	Diagramas de flujo: pasos para actuar ante un trastorno. Representación de procesos secuenciales.	CCL, CMCT, CD, CPAA
8	1h	Representación visual de una rutina diaria. Reflexión sobre la importancia de las rutinas.	CCL, CSC, CEC, CPAA

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

CSC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

CPAA: Competencia para aprender a aprender

Aunque el Decreto 25/2024 no enumera explícitamente las competencias clave, estas están integradas en el desarrollo de las competencias personales, profesionales y sociales que se trabajan en la FP, promoviendo un aprendizaje integral conforme al marco normativo establecido por la LOMLOE que se desarrolla a través de la normativa autonómica y estatal. De este modo, dichas competencias quedan implícitas y se reflejan en los criterios de evaluación y en los resultados de aprendizaje.

- **Espacio**

El espacio se organiza dentro del aula estableciendo zonas diferenciadas según las distintas agrupaciones:

Zona 1: Espacio de trabajo grupal.

Zona 2: Pizarra

Zona 3: Proyector para visualizar videos y diapositivas.

Zona 4: Espacio de trabajo individual

- **Recursos y Materiales**

- Materiales impresos o editables: plantillas de síntesis de contenido creadas con Canva.
- Materiales de dibujo manual: folios, rotuladores, lápices de colores, bolígrafos, lapiceros, gomas de borrar...

- Recursos digitales y audiovisuales: presentación elaborada con canva organizada en bloques de contenido. Vídeos breves de plataformas como Youtube o Tiktok.
- Recursos tecnológicos: ordenador, Tablet o similar; proyector, pizarra digital, conexión a internet
- Recursos físicos: pizarra, tizas,

4.5- Actividades y Tareas

La intervención didáctica se organiza en 8 sesiones progresivas. En cada una se introduce y trabaja un nuevo elemento del visual thinking, a la vez que se retoman aspectos abordados en sesiones anteriores, para favorecer un aprendizaje acumulativo y significativo. A lo largo del proceso, el alumnado desarrolla competencias gráficas mediante la representación visual de contenidos pertenecientes al módulo de APSD, concretamente dentro de la asignatura Atención y Apoyo Psicosocial. Para ello, se toma como base el contenido del tema 6: Funciones cognitivas y trastornos psíquicos en personas en situación de dependencia.

❖ Sesión 1 – Emociones, personajes y avatares

Comenzamos con una breve introducción teórica sobre el visual thinking, explicando sus beneficios y los principales usos que tiene en el ámbito educativo y profesional. Esta parte, se acompaña con ejemplos concretos y material visual ilustrativo para facilitar la comprensión y captar la atención del alumnado.

Mediante la utilización de formas simples y líneas básicas, se trabajan distintas formas de expresar las emociones principales a través de expresiones faciales, rasgos característicos y distintas posturas. Se exploran también, diferentes posiciones del cuerpo, los brazos y piernas con el fin de crear personajes visuales que reflejen diversos estados de ánimo.

Finalmente dibujan un avatar o un personaje que represente el tema a tratar, y sirva de hilo conductor para el desarrollo del contenido.

A continuación, se presenta la ficha completa de esta sesión como ejemplo representativo de la propuesta didáctica diseñada. En ella se recogen de forma detallada los objetivos, contenidos, metodología, actividades y criterios de evaluación trabajados.

El resto de las sesiones que integran la intervención pueden consultarse en el apartado de anexos 7.9 que incluye las fichas completas y las rúbricas de evaluación.

Sesión 1

Emociones, Personajes y Avatares: Aprendemos a Expresarnos Visualmente

 **Metodología:** Visual Thinking

 **Duración:** 50 - 60 minutos

Objetivos

- Iniciar al alumnado en el uso del dibujo como lenguaje visual para expresar ideas y emociones.
- Aprender a representar gráficamente distintas expresiones faciales y posturas corporales utilizando formas simples.
- Diseñar un avatar o un personaje simbólico vinculado a las funciones cognitivas en personas en situación de dependencia, que actúe como hilo conductor en la aplicación práctica de la metodología del visual thinking.

Desarrollo

Se realiza una breve introducción teórica sobre las partes más importantes del pensamiento visual (qué es, para qué sirve y su utilidad), acompañada de ejemplos y recursos audiovisuales, para facilitar su comprensión.

A continuación se realiza una exploración guiada mediante ejemplos visuales, para que el alumnado aprenda a representar diferentes emociones, representando expresiones faciales (alegría, miedo, tristeza, enfado...) y posturas básicas del cuerpo humano con líneas y formas sencillas (de pie, sentado, con los brazos cruzados, manos en la cabeza...).



Actividades

• Actividad - 1: ¿Qué emoción ves?

Los alumnos observan una lámina con varios rostros que expresan emociones básicas: alegría, tristeza, enfado, miedo, apatía, sorpresa, etc. Identifican como se representan de forma sencilla sus rasgos clave, y después reproducen tres expresiones faciales distintas en un folio.

• Actividad - 2: El cuerpo también habla

Se observan y analizan ejemplos de personajes dibujados con distintas posturas corporales (erguidos, encogidos, brazos cruzados, cabeza agachada, etc.). Se identifican qué emociones transmiten esas posturas y después dibujan un avatar tipo monigote en tres posturas distintas, intentando transmitir emociones diferentes que se pueden encontrar en personas en situación de dependencia.

• Actividad - 3- Crea tu avatar

Los alumnos diseñan un personaje o avatar relacionado con el tema, expresando tres emociones distintas mediante cambios en el rostro y el cuerpo.

Para finalizar, los alumnos ponen en común sus creaciones, explicando las emociones que han querido transmitir y que elementos clave que han utilizado para representarlo.

Recursos y Materiales

- Pizarra.
- Proyector.
- Fichas visuales con ejemplos de rostros y posturas.
- Presentación de diapositivas.
- Lápices, gomas, rotuladores de colores.
- Folios



Métodos de Evaluación



• Observación directa:

El profesor observa durante toda la sesión la implicación, participación activa. Se presta especial atención a si el alumnado experimenta miedo al error con el dibujo y si es capaz de identificar o vincular emociones básicas con expresiones gráficas sencillas.

• Rúbrica sencilla

(conseguido / en proceso / no conseguido).

No se valora la calidad artística, sino que se identifiquen y representen claramente las distintas emociones, o si hay coherencia entre postura y expresión facial.

• Diana de autoevaluación

Al finalizar la sesión, cada alumno completa una diana y reflexiona sobre sus conocimientos previos, su nivel de comodidad con el dibujo y su disposición a utilizar el visual thinking como herramienta de aprendizaje.



técnica de descomposición de objetos cotidianos en formas geométricas simples como círculos, cuadrados, triángulos o líneas. Esto permitirá a los alumnos representar, cualquier elemento de forma ágil y comprensible sin necesidad de poseer un dominio artístico avanzado.

Posteriormente, se pone en práctica esa técnica utilizando el avatar o personaje creado en la sesión anterior, combinándolo con los objetos representados para expresar ideas de manera visual.

Las fichas completas de las sesiones 2 a 10 se recogen en los anexos.

❖ **Sesión 3 – Metáforas visuales**

Trabajamos la representación de conceptos complejos mediante el uso de metáforas visuales, para facilitar la explicación de las ideas abstractas, sobre todo, aquellas que no son tangibles ni materiales. Se explora el uso de imágenes, que sin representar literalmente el objeto, permitan explicarlo o hacerlo más accesible

Utilizamos el personaje o avatar creado en sesiones anteriores, así como los objetos relacionados con el tema, creando de esta manera representaciones visuales que ayuden a expresar la información tratada de manera más sencilla y clara.

❖ **Sesión 4 – Texto, colores, contenedores y conectores**

En esta sesión abordamos los elementos textuales de la metodología mediante la utilización de palabras clave que acompañen nuestros dibujos, diferentes tipografías manuales y la aplicación de colores con intencionalidad para jerarquizar visualmente el contenido y enriquecer la narrativa visual.

Trabajamos la organización de ideas visuales mediante el uso de contenedores (nubes, cajas, marcos...) y conectores (flechas, líneas, caminos...) que permitan establecer relaciones lógicas entre los elementos representados, para que la información fluya de manera coherente. Finalmente creamos un mapa visual donde plasmamos toda la información tratada.

❖ **Sesión 5 - ¿Cuándo? Línea de tiempo**

Utilizamos la línea de tiempo como recurso visual para representar aspectos que respondan a la pregunta ¿cuándo?, por ejemplo, secuencias, evoluciones o rutinas asociadas al tema, integrando nuevamente elementos ya trabajados anteriormente. De esta forma, podemos organizar cronológicamente eventos, etapas, procesos o visualizar cambios.

❖ **Sesión 6- ¿Dónde? y ¿Cuánto?**

Trabajamos la representación espacial mediante la creación de planos o mapas que nos permitan ubicar conceptos o elementos en el espacio. Estos deben de responder a la pregunta ¿dónde? así, promovemos una visión global y contextualizada de los contenidos estableciendo conexiones relevantes.

Para representar cantidades respondemos a la pregunta ¿cuánto? y elaboramos gráficos de barras, sectores, escalas, etc. o diagramas, que nos permitan ver toda la información de una sola vez. Con este recurso, abordamos los contenidos desde una perspectiva más analítica y visual fomentando el pensamiento crítico en la interpretación de datos. Los estudiantes aprenden a comunicar de forma clara y visualmente atractiva la información numérica, a la vez que mejoran su comprensión sobre ella.

❖ **Sesión 7 - ¿Cómo? Diagramas de flujo**

Se enseña a los alumnos a representar procesos mediante diagramas de flujo, respondiendo a la pregunta ¿cómo?, trabajamos la secuenciación lógica y la toma de decisiones visuales, definimos paso a paso la información e integramos todos los elementos aprendidos hasta ahora en una estructura coherente y funcional.

❖ **Sesión 8 - ¿Por qué? +integración**

La última sesión está diseñada como una tarea integradora en la que los alumnos ponen en práctica todos los recursos adquiridos a lo largo del proceso. Respondiendo a la pregunta ¿por qué?, que implica comprensión del significado y justificación de las elecciones, les pedimos que representen algún concepto complejo del tema de forma visual. De esta forma, convertimos el dibujo en una herramienta de análisis, comprensión y expresión.

4.6- Atención a las Diferencias Individuales

La propuesta incorpora estrategias para atender a la diversidad del aula y garantizar la inclusión de todos los alumnos, tratando de que tengan una experiencia de aprendizaje significativa. Se pueden implementar las siguientes:

- Dejar más tiempo y adaptar el nivel de complejidad de las actividades para adecuarse a los distintos ritmos de aprendizaje que puedan surgir en el aula.
- Apoyo individualizado o refuerzo en sesiones adicionales si algún alumno lo necesita.
- Contenido con materiales variados (visuales, auditivos, kinestésicos...) teniendo en cuenta distintos estilos de aprendizaje, favoreciendo la comprensión y el refuerzo de los conceptos aprendidos.
- Fomento del trabajo colaborativo mediante grupos heterogéneos para facilitar la integración entre iguales, compensando las habilidades de unos con las carencias de otros.
- Evaluación formativa que permita detectar dificultades que puedan surgir y permita ajustar la intervención en tiempo real.
- Eliminación del juicio artístico en las creaciones para valorar la funcionalidad del dibujo, permitiendo que los alumnos puedan expresarse sin miedo al error.

4.7- Evaluación:

La evaluación de la intervención se realizará de forma continua durante todo el proceso. Será formativa, ya que permite mejorar y corregir errores, y cualitativa, al centrarse en cómo ha sido el aprendizaje sin centrarse únicamente en una calificación numérica. De esta forma, se valora tanto el proceso, como el resultado final del aprendizaje. Para ello, se utilizarán diferentes herramientas de evaluación que permitan una recogida de información variada y que se ajuste a los objetivos planteados.

- **Técnicas, instrumentos y herramientas de evaluación**

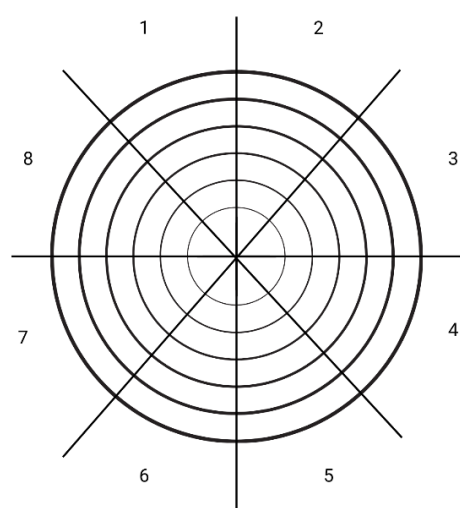
Se utilizarán los siguientes elementos:

- Observación directa: realizada por el docente responsable del desarrollo de las sesiones, prestando especial atención a aspectos como la participación, creatividad, dificultades, comprensión y aplicación de los contenidos mediante el pensamiento visual.
- Rúbricas de evaluación específicas: elaboradas para cada sesión que valoren la consecución de los objetivos concretos trabajados ese día.
- Rúbrica final: que contemple el proceso global, individual y los aprendizajes alcanzados a lo largo de la intervención.
- Dianas de autoevaluación: al inicio y al final del proceso, que permitan a los alumnos reflexionar sobre su evolución en aspectos clave como la creatividad o la comprensión de contenidos con el uso de esta metodología como herramienta de aprendizaje.

A continuación, se muestran a modo de ejemplo los elementos de evaluación correspondientes a la sesión número uno. Lo relativo a las demás sesiones pueden consultarse en el anexo 7.9.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN				
SESIÓN 1 - EMOCIONES, PERSONAJES Y AVATARES				
CRITERIO	DESCRIPCIÓN	CONSEGUIDO ✓	EN PROCESO —	NO CONSEGUIDO ✗
Representación de emociones	Se identifican claramente al menos tres emociones distintas a través de la expresión facial.			
Coherencia visual	Existe coherencia entre las emociones representadas y la postura corporal del personaje.			
Explicación reflexiva	El alumno explica oralmente qué emoción ha querido transmitir y qué elementos ha utilizado.			

DIANA DE AUTOEVALUACIÓN - SESIÓN 1



1. Me siento cómodo/a dibujando.
2. Creo que puedo comunicar ideas a través de dibujos.
3. Me resulta fácil representar emociones con expresiones o posturas.
4. Entiendo lo que es el visual thinking.
5. Sé usar símbolos o iconos simples.
6. Me atrevo a usar el dibujo como forma de expresión.
7. Suelo organizar mis ideas de forma visual.
8. Estoy motivado/a para aprender a pensar con dibujos.

- **Momentos y agentes evaluadores**

La evaluación será continua a lo largo de cada sesión por parte del docente responsable.

Los alumnos realizarán una autoevaluación al inicio para verificar si poseen conocimientos previos y conocer su predisposición hacia la metodología.

Autoevaluación individual al principio y al final de la intervención realizada comparando los avances conseguidos y el aprendizaje global.

- **Criterios de permanencia en la evaluación continua y procedimiento alternativo**

Para garantizar la permanencia de los alumnos en el proceso de evaluación continua se establecen los siguientes criterios relacionados con la asistencia, la realización de actividades y el procedimiento alternativo en cada caso si no se cumplen esos requisitos.

Todos estos aspectos se recogen en la siguiente tabla:

Tabla 5- Criterios de evaluación continua y procedimiento alternativo

Aspecto	Criterio establecido
Faltas no justificadas	Máximo un 20% de faltas injustificadas (a sesión de 8)
Actividades no realizadas	Máximo un 30% de actividades no entregadas sin justificar (se prestará especial atención a la actividad final de la sesión 8)
Evaluación alternativa	Prueba individual: ficha de visual thinking, test de contenidos y exposición oral
Reclamaciones	Según normativa del centro y procedimiento autonómico

4.8- Valoración de la Situación de Aprendizaje

La puesta en práctica de esta intervención permitirá evaluar si el uso de metodologías activas como el visual thinking, puede servir como herramienta de refuerzo educativo en la formación profesional. Teniendo en cuenta que esta situación de aprendizaje surge de las conclusiones extraídas durante una intervención en el aula durante una unidad didáctica, se espera que los resultados obtenidos sean más sólidos y coherentes con la

metodología empleada y evidencien una comprensión, mejora y utilización eficaz del pensamiento visual como recurso educativo.

Al finalizar la intervención los resultados obtenidos se utilizarán como punto de partida para mejorar, replicar o adaptar tanto la intervención como las actividades propuestas, de modo que puedan aplicarse en otros contextos educativos.

La valoración de esta propuesta de intervención, a través de la situación de aprendizaje debe ser integral y considerar tanto el punto de partida de los alumnos como el nivel de rendimiento que alcanzaron a lo largo del proceso. Algunas ideas para su valoración serían a través del análisis de aspectos como los siguientes:

- Consecución y logro de objetivos de aprendizaje: comprobar si el alumnado fue capaz de ir integrando conocimientos y recursos progresivamente en cada sesión, para finalmente aplicar todo lo aprendido en
- Mejora de habilidades cognitivas y reflexivas: si el planteamiento diseñado de las actividades contribuyó realmente al desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, síntesis de la información o la representación visual de conceptos.
- Motivación, implicación y participación: si se consiguió involucrar activamente a los alumnos mediante el uso de la metodología despertando su interés y atención.
- Aprendizaje por experiencia: si conseguimos reflejar mediante la representación visual los contenidos teóricos adquiridos y utilizar su aplicación en situaciones prácticas y reales.

- **Posibles aspectos a mejorar:**

- Ajustar el tiempo dedicado a las actividades y la profundidad del contenido de las sesiones, según la respuesta y el nivel inicial del grupo elegido para llevar a cabo esta intervención.
- Incorporar todos los recursos audiovisuales y digitales posibles, para potenciar el aprendizaje visual y enriquecer lo máximo posible la experiencia para los alumnos.

- Ampliar las estrategias planteadas para atender a la diversidad, por ejemplo, incluyendo materiales adaptados para alumnos con dificultades específicas.
- Mejorar la conexión transversal con otras asignaturas para reforzar el carácter integrador del pensamiento visual.
- Contemplar la posibilidad de ampliar la temporalización para trabajar más en profundidad la metodología o introducirla de forma simultánea en varias asignaturas del ciclo, aplicada a sus contenidos para potenciar el carácter transversal de la metodología.

5- CONCLUSIONES

A lo largo de la elaboración de este trabajo de fin de máster he podido comprobar personalmente el potencial que tiene el pensamiento visual como herramienta educativa en la formación profesional. Durante el periodo de prácticas observé cómo el simple hecho de presentar un contenido de una forma más visual mediante dibujos, colores, esquemas... conseguía captar mejor la atención de los alumnos y contribuía a mejorar su comprensión, incluso sin un entrenamiento previo en la metodología.

En muchas ocasiones en la FP el alumnado se enfrenta a contenidos que pueden ser muy técnicos, densos o abstractos y, por consiguiente, más difíciles de asimilar. Por ello, es fundamental que los estudiantes no comprendan únicamente lo que se les explica, sino que también puedan recordarlo a largo plazo y aplicarlo a contextos reales. Es en este punto donde el visual thinking cobra verdadero sentido. Por ejemplo, los alumnos del módulo de APSD pueden ayudar a las familias a recordar técnicas seguras de movilización o toma de medicación mediante la creación de fichas o mapas visuales. De este modo, el contenido se vuelve más accesible, fácil de consultar y reduce posibles errores en su realización, lo que puede marcar una diferencia significativa en la calidad del servicio profesional que ofrecerán en el futuro.

A través de este proceso he comprendido que no todos los alumnos aprenden igual, ni al mismo ritmo. Algunos necesitan ver lo que están aprendiendo, el hecho de tocarlo, dibujarlo o conectarlo directamente con una experiencia personal puede ser la clave, para que ese conocimiento sea significativo y perdure en el tiempo. El visual thinking permite todo esto de una manera natural, accesible, flexible y económica, sin requerir muchos recursos para su puesta en práctica. No se trata de que los alumnos desarrollen

sus habilidades artísticas, sino de que puedan pensar con imágenes que es una capacidad que todos poseemos de forma innata desde la infancia.

Las teorías trabajadas en este TFM me han permitido comprender muchas de las situaciones que observé en el aula. Las ideas de autores como Paivio, Gardner, Roam o Garbiñe no solo aportan una base teórica, sino que cobran vida en clase cuando observas que un alumno comprende un concepto gracias a una explicación con una imagen, o cuando semanas después, el grupo recuerda de forma espontánea un contenido visual trabajado en otras unidades.

Este trabajo me ha permitido profundizar y conocer mejor esta metodología, pero también ha transformado mi forma de ver la enseñanza. Me ha confirmado que existe otra forma de enseñar y aprender. Por ello, considero que el pensamiento visual no debe ser un recurso puntual o aislado, sino que puede integrarse en la práctica educativa diaria. La propuesta de intervención que presento es solo un primer paso en un proceso más amplio que debe seguir creciendo y adaptándose a las exigencias de otros módulos, grupos y contextos educativos. El visual thinking puede convertirse así en una poderosa herramienta para explorar y construir un camino educativo más significativo y cercano a las necesidades reales del alumnado.

6- BIBLIOGRAFÍA

Agapito Espinoza, I. N. (2022). La influencia del visual thinking en el sistema educativo del Colegio Santa María de Cervelló en alumnos de tercer año de secundaria en el curso de Ciencias Sociales de la ciudad de Chimbote en el 2021 [Tesis de licenciatura, Universidad de Ciencias y Artes de América Latina]. Repositorio Institucional UCAL <https://repositorio.ucal.edu.pe/handle/20.500.12637/440>

Arnheim, R. (1969). Visual thinking. University of California Press. <https://gwern.net/doc/psychology/1969-arnheim-visualthinking.pdf>

Ávila Matamoros, A. M. (1999). Inteligencias múltiples: Una aproximación a la teoría de Howard Gardner. *Horizontes Pedagógicos*, 1(1).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4892998>

Brown, S. (2014). The doodle revolution: Unlock the power to think differently. Portfolio/Penguin.

- Buzan, T., & Buzan, B. (2017). El libro de los mapas mentales: cómo utilizar al máximo las capacidades de la mente (A. Sánchez Millet, Trad.). Ediciones Urano.
- Clark, J. M., & Paivio, A. (1991). Dual coding theory and education. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149-210.
- https://www.researchgate.net/publication/225249172_Dual_Coding_Theory_and_Education
- Dimeo, R. (2021). Sketchnoting science: How to make sketchnotes from technical content (NIST Special Publication 1265). National Institute of Standards and Technology. <https://doi.org/10.6028/NIST.SP.1265>
- España. (2002). Ley Orgánica 5/2002, de 19 de junio, de las Cualificaciones y de la Formación Profesional. Boletín Oficial del Estado, nº 147. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2002/06/19/5>
- España. (2011). Real Decreto 1593/2011, de 4 de noviembre, por el que se establece el título de Técnico en Atención a Personas en Situación de Dependencia y se fijan sus enseñanzas mínimas. Boletín Oficial del Estado, nº 296. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2011/11/04/1593>
- España. (2020). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). Boletín Oficial del Estado, nº 340. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- España. (2022). Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de Ordenación e Integración de la Formación Profesional. Boletín Oficial del Estado, nº 78. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2022/03/31/3>
- España. (2023). Real Decreto 659/2023, de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2023/07/18/659>
- Gutiérrez-Arenas, M. del P., Corpas Reina, M. del C., & Ramírez García, A. (2022). Visual thinking en una metodología activa de enseñanza-aprendizaje universitaria. *Human Review: International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 11(Monográfico), 1–16. <https://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/26293>
- Herrmann, N. (1998). The theory behind the HBDI® and Whole Brain® technology: Better results through better thinking. Herrmann International.

https://www.thinkherrmann.com/hubfs/Articles/Theory_Behind_The_HBDI_and_Whole_Brain_Technology.pdf

Himmel, E. (1994). La teoría de las inteligencias múltiples y sus implicaciones educativas. *Pensamiento Educativo: Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 15(2), 197–217. <https://ojs.uc.cl/index.php/pel/article/view/23651>

Justifica tu respuesta. (2015). *Docentes bla, bla, bla: ¿Por qué tus alumnos no te escuchan?* [Imagen]. <https://justificaturespuesta.com/docentes-bla-bla-bla-por-que-tus-alumnos-no-te-escuchan/>

Junta de Castilla y León. (2024). Decreto 25/2024, de 21 de noviembre, por el que se establece el currículo de los ciclos formativos de grado medio en la Comunidad de Castilla y León. <https://bocyl.jcyl.es/eli/es-cl/d/2024/11/21/25>

Junta de Castilla y León. (2024). *Orden EDU/1368/2024, de 26 de noviembre, por la que se concretan los aspectos específicos del currículo del Ciclo Formativo de Grado Medio en Atención a Personas en Situación de Dependencia en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, núm. 235.* <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/orden-edu-1368-2024-26-noviembre-concretan-aspectos-especific>

Laralde Urkijo, G. (2022). *Dibujar para aprender: Visual Thinking (VT) en educación* (1ª ed.). Graó

Martínez Portillo, G. H., & Ayala, F. E. (2021). Modelos de estilos de aprendizaje. *UNIHUMANITAS*, 9(1), 113–132. <https://revistas.uni.edu.py/index.php/unihumanitas/article/view/416/626>

Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36, 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>

Mendoza Chancafe, N. M. (2023). *Diseño de una propuesta didáctica basada en el visual thinking de Roam para mejorar la comprensión lectora* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio institucional USAT. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/5255/1/TL_MendozaChancafeNayery.pdf

- Mulvihill, L. (2020). Introducing sketchnotes in a class. En *Sketchnoting in the classroom: A practical guide to deepen student learning* (pp. 35–53). ISTE.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). Teoría de la carga cognitiva, diseño multimedia y aprendizaje. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 9(1), 1-10. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2810/281024896005.pdf>
- Moreira Ortiz, W. W. (2022). Las imágenes como recurso visual para potenciar la comprensión lectora en los niños de 4-5 años. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB, Segunda Nueva Etapa 2.0*. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1705Academia+3>
- Mom Advisor. (2018). *Infografía sobre las 8 inteligencias múltiples de Gardner* [Imagen]. <https://www.momadvisor.com.mx/las-8-inteligencias-multiples-de-gardner/>
- Pajares, M. (2023). Bla-bla-bla. El mito del capitalismo ecológico. Rayoverde. <https://www.planetadelibros.com/libro-bla-bla-bla/65447>
- Parodi, G., & Julio, C. (2015). Más allá de las palabras: ¿Puede comprenderse el género discursivo informe de política monetaria desde un único sistema semiótico predominante? <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5361536.pdf>
- Paepcke-Hjeltness, V., & Lu, T. (2020). Sketchnoting: A visual literacy methodology.
- Pensamiento Visual. (2020). *Charla de Sunni Brown: ¡A garabatear!* [Imagen]. <https://www.pensamientovisual.es/sunni-brown-garabatear>
- Pérez-Solís, R., Alonso-Sánchez, J. A., & Mulero-Henríquez, I. (2023). Visual Thinking como innovación docente en la formación inicial del Grado de Educación Infantil [PDF]. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. <https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/130703/1/Visual%20Thinking%20A%20MPLIADO.pdf>
- Psicopico. (s.f.). Diagrama de los cuadrantes cerebrales de Herrmann [Imagen]. <https://psicopico.com/cuadrantes-cerebrales-de-herrman/>
- Roam, D. (2009). Bla, bla, bla: Qué hacer cuando las palabras no funcionan. Grupo Planeta. Google Books.
- Roam, D. (2010). Tu mundo en una servilleta: Resolver problemas y vender ideas mediante dibujos (2.ª ed.; A. del Corral, Trad.). Gestión 2000. Google Play.

RTVE.es. (2019). Bisonte [Imagen]. RTVE.
<https://www.rtve.es/noticias/20190811/altamira-interrogantes-perduran-sobre-mayor-coleccion-arte-rupestre-europeo/1962420.shtml>

Suárez, J., Maiz, F., & Meza, M. (2010).

Inteligencias múltiples: Una innovación pedagógica para potenciar el proceso enseñanza-aprendizaje. Investigación y Postgrado, 25(1), 81–94.

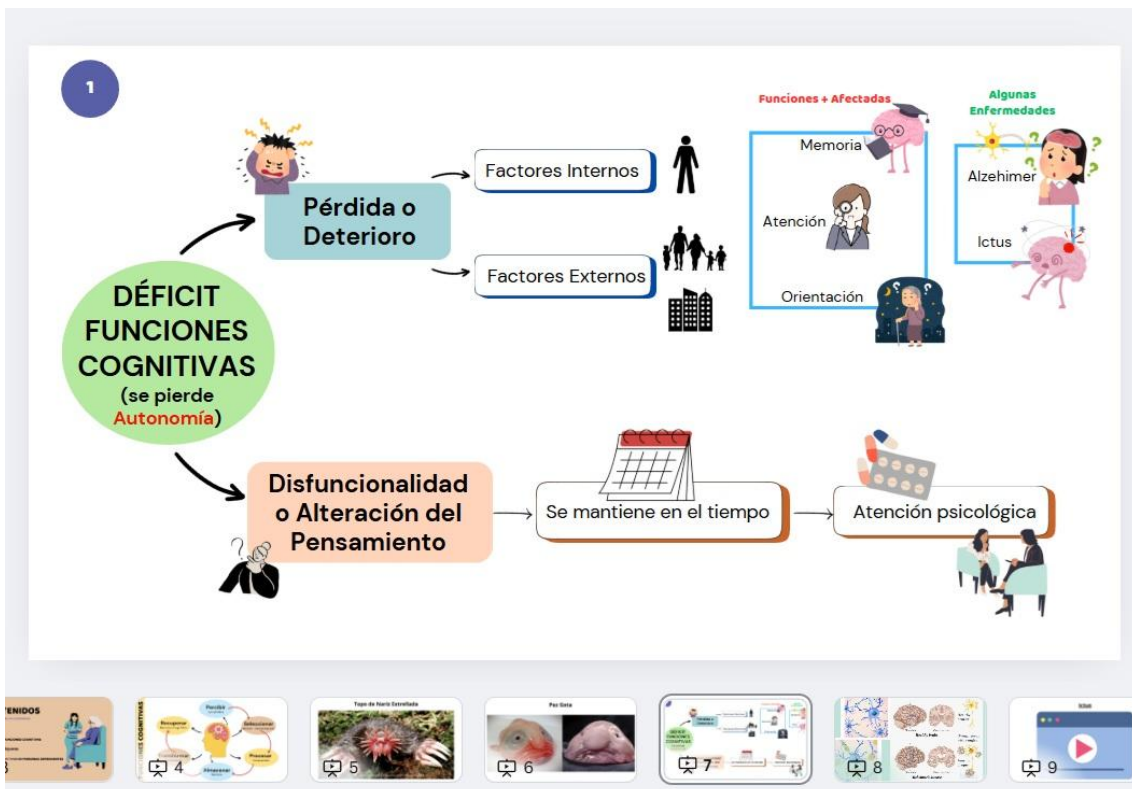
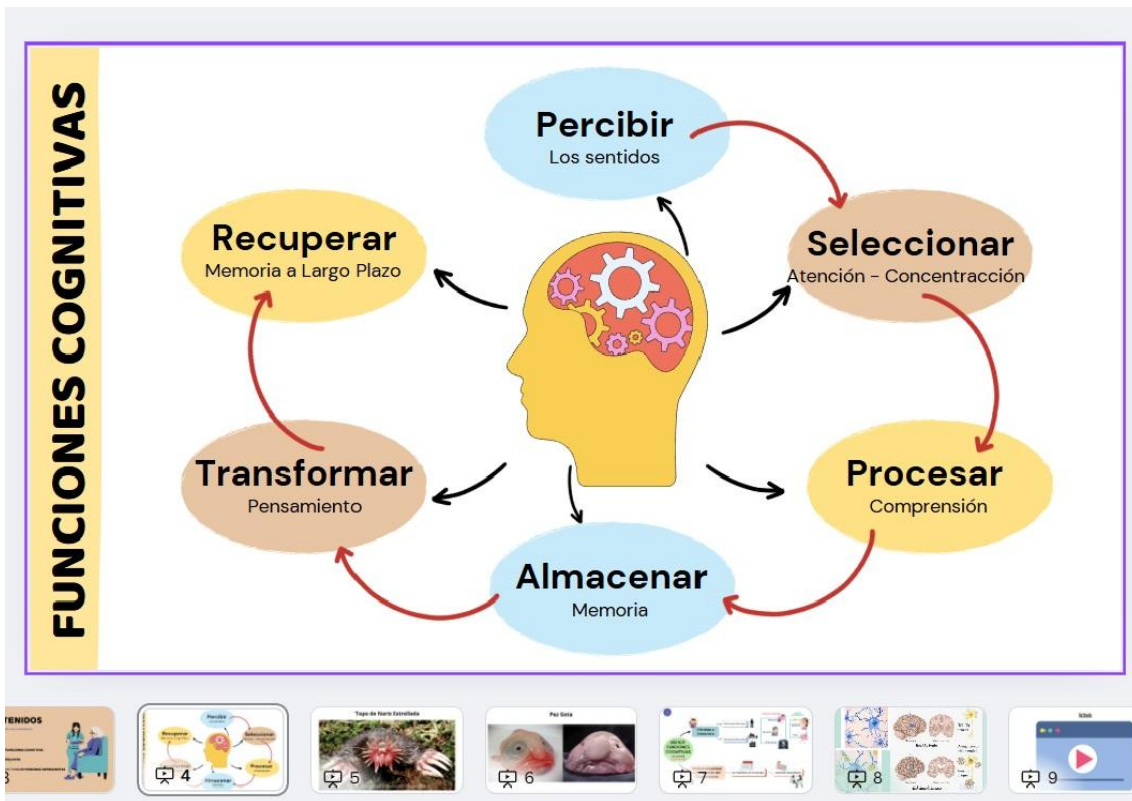
<https://www.redalyc.org/pdf/658/65822264005.pdf>

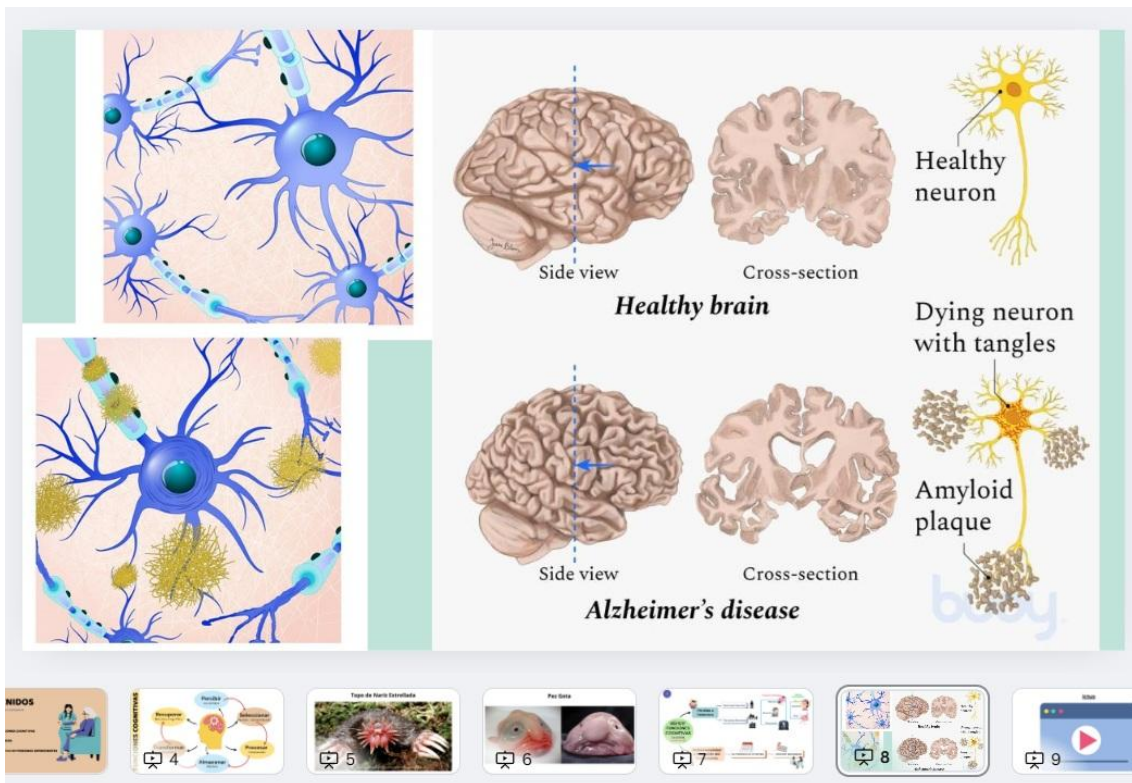
Third Space Learning. (2025). Diagram explaining Dual Coding Theory [Imagen].
<https://thirdspacelearning.com/blog/dual-coding/>

7- ANEXOS

7.1 – Muestra diapositivas unidad didáctica 6 – APSD







Estado Depresivo:

Tristeza extrema que se mantiene en el tiempo. Se pierde el placer por hacer las cosas que antes les eran placenteras y con las que disfrutaba. No tiene interés por nada de lo que le rodea.

- Origen interno

Algunos síntomas

- Apatía
- Cansancio
- Imagen descuidada
- Pensamientos de muerte o suicidio

Comportamiento Agresivo:

Se caracteriza por la presencia de **conductas** muy **violentas** con la intención de hacer daño físico o moral a las personas, autolesionarse o destruir objetos.

- Enfermedad o daño
- Frustración

Alzheimer
 Ictus

Lóbulo Frontal
(impulsos y comportamiento)

Lóbulo Temporal
(emociones y memoria)

61

Trastornos Alimentarios:

Cualquier **comportamiento anómalo** ante la **ingesta de comida**



MALNUTRICIÓN

Problemas para
masticar o tragar



Pérdida de apetito



Problemas Gástricos



3

FUNCIONES COGNITIVAS EN PERSONAS DEPENDIENTES

1. Personas Mayores

Sus funciones cognitivas van cambiando a medida que envejecen, y normalmente van **disminuyendo**. A nivel general, se producen los siguientes cambios:

- **Percepción:** problemas visuales  y auditivos.  Cada vez tienen más problemas con la coordinación **VISOMOTRIZ** (ojo  + mano ).
- **Memoria:** tienen **olvidos frecuentes**. Con el tiempo puede afectar a sus relaciones (si por ejemplo olvidan la cita con el médico ) o su salud (olvida tomar su medicación ).
- **Aprendizaje:** pueden aprender cosas nuevas, aunque necesiten más tiempo y lo hagan de forma más **lenta**. El aprendizaje a través de la **experiencia** es más efectivo. Presentan **dificultad con los conceptos abstractos** (por ejemplo el funcionamiento de redes sociales o IA).
- **Lenguaje:** se conserva, pueden expresarse y comprender bien. Son frecuentes los **errores semánticos** o de vocabulario (por ejemplo, cambiar el nombre de las cosas).



¿Sabías qué?
LA MÚSICA

Las melodías familiares pueden activar la memoria y los recuerdos en personas con alzheimer.

Esto es porque las áreas del cerebro que procesan la música son las últimas en deteriorarse con la enfermedad.

21 22 23 24 25 26 27

7.2 – Actividad el regreso inesperado (memoria)

El regreso inesperado

Era un día cualquiera cuando llegó a casa. La puerta, usualmente bien cerrada, estaba entreabierta, lo que le causó una extraña sensación. Entró en el salón y vio a alguien sentado en el sofá. Era una figura conocida, pero no estaba del todo seguro de quién era. La persona le sonrió, pero él no podía decir si esa sonrisa era una de bienvenida o algo más confuso.

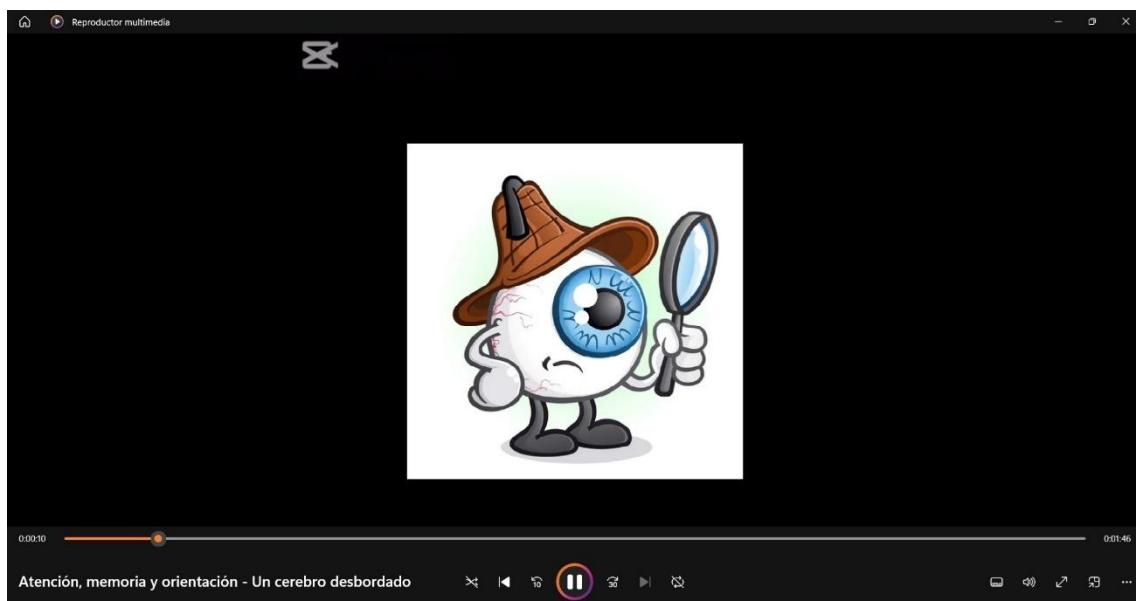
Al observar la mesa, notó un objeto sobre ella, algo que no reconocía de inmediato. Era un libro, o quizás algo más, pero no estaba seguro de si había estado allí antes. En la cocina, el sonido del grifo abierto le hizo preguntarse si había dejado el agua corriendo, o si alguien lo había hecho mientras él estaba fuera. No lo recordaba.

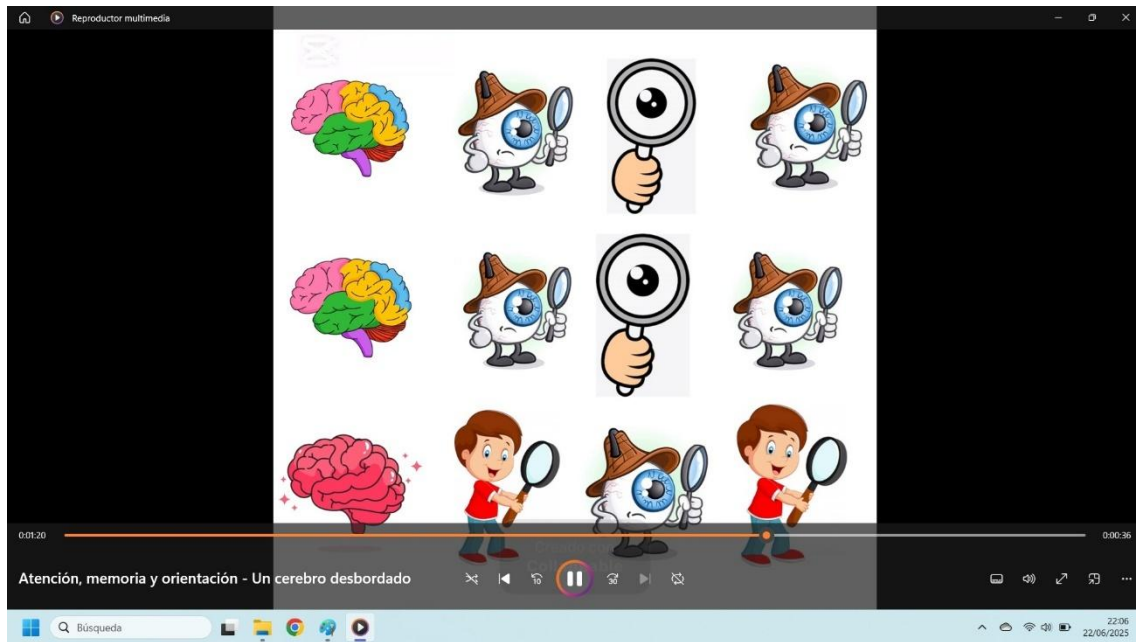
Al mirar el reloj en la pared, se dio cuenta de que no sabía si la hora era correcta. Parecía más tarde, pero no estaba seguro. Su teléfono estaba en la mesa, pero no sabía si lo había dejado allí o si alguien más lo había colocado allí. Algo le decía que había olvidado algo, pero no sabía qué.

Responde a las siguientes preguntas:

1. ¿Por qué el hombre sintió que la puerta entreabierta era extraña?
2. ¿Quién era la persona sentada en el sofá?
3. ¿Qué podía significar el objeto en la mesa que el hombre no reconocía?
4. ¿El sonido del agua corriendo en la cocina indicaba que alguien más estaba en la casa?
5. ¿Por qué el hombre no podía confiar en la hora del reloj?
6. ¿Por qué no podía recordar si había dejado el teléfono en la mesa?

7.3 – Muestra actividad audiovisual - Un cerebro desbordado





7.4 – Muestra actividad ¿Qué soy?

¿Qué soy?

Representa estos Síntomas

- Taquicardia
- Sudores
- Nerviosismo
- Preocupación

¿Qué soy?

Representa estos Síntomas

- Imagen descuidada
- Cansancio
- Tristeza
- Pensamientos de muerte o suicidio

¿Qué soy?

Representa estos Síntomas

• Taquicardia

• Sudores

• Nerviosismo

• Preocupación

2

¿Qué soy?

Representa estos Síntomas

• Taquicardia

• Sudores

• Nerviosismo

• Preocupación

3

¿Qué soy?

Representa estos Síntomas

• Taquicardia

• Sudores

• Nerviosismo

• Preocupación

4

¿Qué soy?

Representa estos Síntomas

• Imagen descuidada

• Cansancio

• Tristeza

• Pensamientos de muerte o suicidio

5

¿Qué soy?

Representa estos Síntomas

• Imagen descuidada

• Cansancio

• Tristeza

• Pensamientos de muerte o suicidio

6

¿Qué soy?

Representa estos Síntomas

• Imagen descuidada

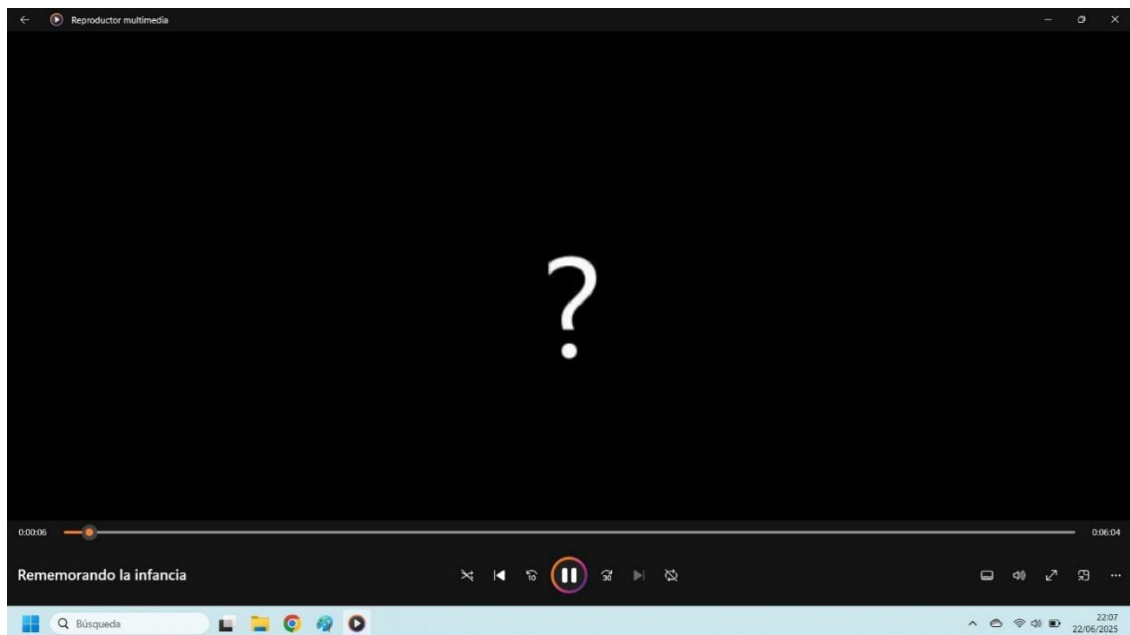
• Cansancio

• Tristeza

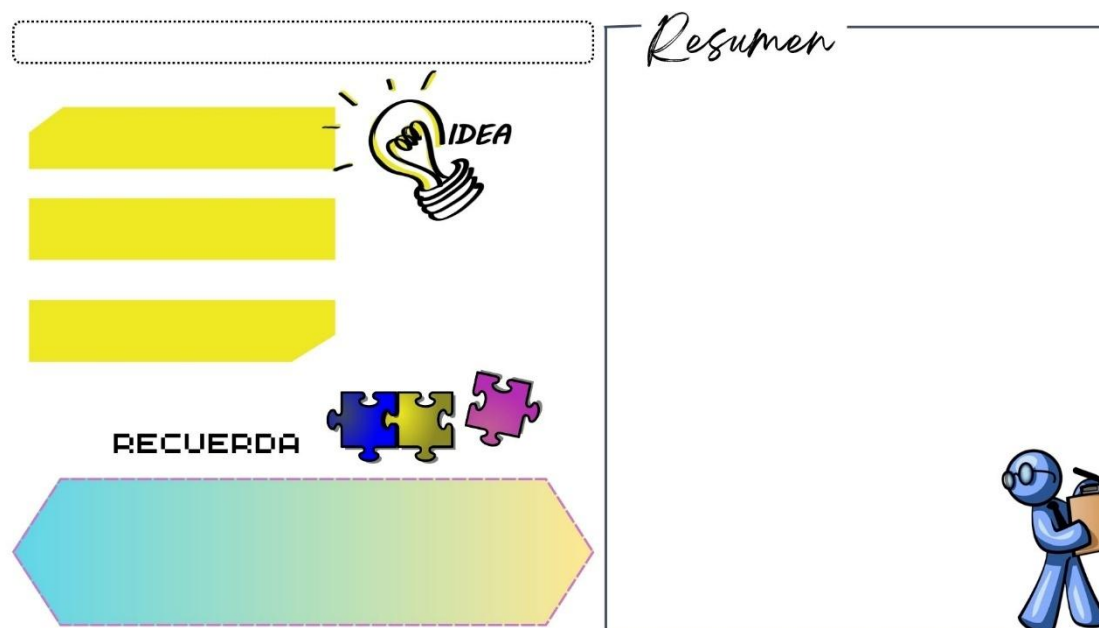
• Pensamientos de muerte o suicidio

7

7.5 – Muestra Actividad musical - Rememorando la infancia



7.6- Actividad ficha visual thinking



7.6.1 Rúbrica de evaluación ficha visual thinking

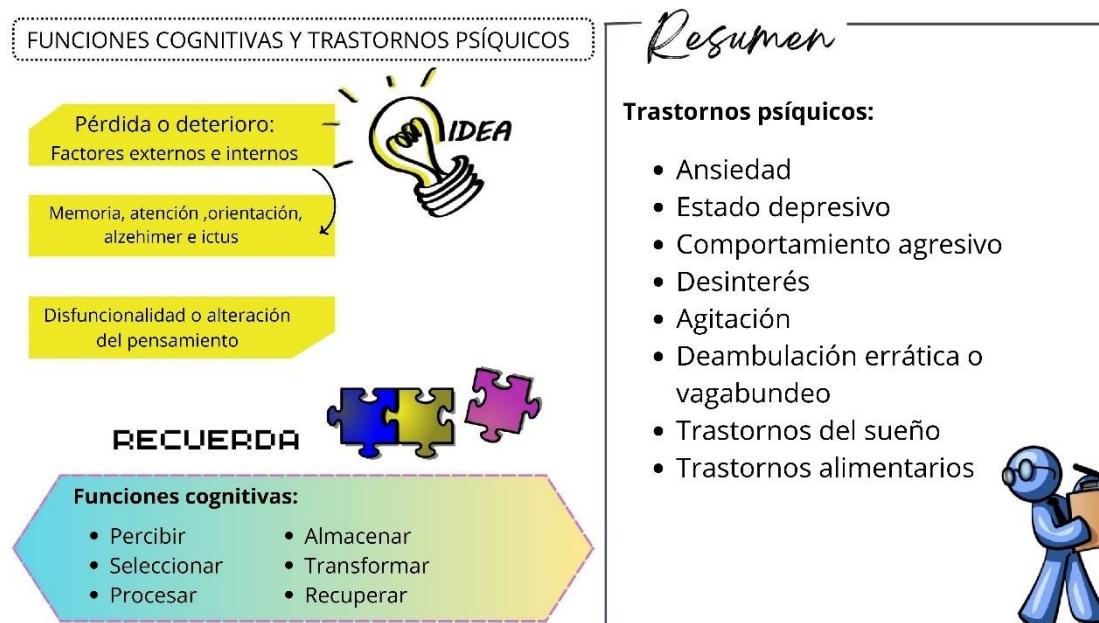
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EXCELENTE (4)	BUENO (3)	ACEPTABLE (2)	NECESITA MEJORAR (1)	COMENTARIOS
Claridad y estructura de la ficha	Tiene una organización clara, con ideas bien estructuradas y conexiones visuales efectivas. Se entiende con facilidad.	Tiene buena organización, aunque algunas ideas podrían conectarse mejor.	Está algo desordenada, utiliza algunas conexiones claras, pero otras son difíciles de seguir.	Su estructura no es clara, dificultando la comprensión del contenido.	
Uso de imágenes y esquemas	Utiliza imágenes y esquemas creativos que facilitan la comprensión del contenido.	Usa imágenes y esquemas adecuados, aunque podrían ser más representativos o creativos.	Emplea algunas imágenes o esquemas correctamente, pero su función en la comprensión del tema es limitada.	No utiliza imágenes ni esquemas, o estos no tienen relación con el contenido.	
Síntesis de la información	Extrae las ideas principales de manera precisa y concisa, sin perder información relevante.	Resume la información correctamente, aunque podría mejorar en concisión o selección de ideas clave.	Presenta un resumen incompleto o con detalles innecesarios.	No sintetiza bien la información, incluye datos irrelevantes.	

Creatividad y originalidad	Presenta un diseño innovador, combinando elementos visuales de manera efectiva y atractiva.	Tiene un diseño atractivo y funcional, aunque no destaca por su originalidad.	Muestra cierto esfuerzo creativo, pero el diseño es básico.	No hay esfuerzo creativo, la ficha es monótona o no está bien diseñada.	
Comprensión del contenido	La ficha refleja un dominio del tema, relacionando conceptos de manera efectiva.	Demuestra una buena comprensión, aunque podría establecer mejores conexiones entre ideas.	La comprensión del contenido es parcial o superficial.	No se evidencia comprensión del tema en la ficha.	

- 18-20 puntos: Sobresaliente
- 15-17 puntos: Notable
- 11-14: Bien
- 8-10: Aprobado
- Menos de 7 puntos: Necesita mejorar

7.6.2 – Ejemplos actividad fichas visual thinking alumnado

• Ficha 1 alumno A



• Ficha 2 alumno A

FUNCIONES COGNITIVAS EN PERSONAS DEPENDIENTES

DI- interpretar literal todo

Enf ment- lenguaje pobre y a veces sin sentido

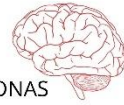
Motora o sensorial- momento de aparición y grado de afectación



RECUERDA

Mutismo: hablar rápido o no hablar.
Afasia: dificultad para encontrar palabras y utilizar otras erróneas en su lugar.
Ecolalia: repetir las cosas.

Resumen



FUNCIONES COGNITIVAS EN PERSONAS DEPENDIENTES:

- Personas mayores(olvidos, errores semánticos).
- Discapacidad intelectual (rutinas predecible, ecolalia).
- Enfermedad mental (esquizofrenia, fantasía y realidad, mutismo).
- Demencia (orientación, confusión, afasia).
- Discapacidad motora o sensorial (falta de experiencias o estímulos).



• Ficha 1 alumno B

LAS FUNCIONES COGNITIVAS

Ariadna Mouriño Arenales 1 APSD B

Déficit de estas funciones: se pierde autonomía

Pérdida o deterioro o • Factores internos
 • Factores externos

La disfuncionalidad o alteración del pensamiento, se mantiene en el tiempo y requiere de atención psicológica.



RECUERDA

Proceso: Percibir - seleccionar - procesar
 - almacenar - transformar - recuperar
 Salud física = salud mental



Resumen

Funciones afectadas por pérdida o deterioro

- Memoria
- Atención
- Orientación



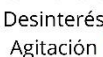
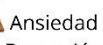
Algunas enfermedades

- Alzheimer
- Ictus



Trastornos psíquicos

- Ansiedad
- Depresión
- Comportamiento agresivo
- Desinterés
- Agitación
- Deambulación errática
- Trastornos de sueño



Insomnio
 Hipersonmia
 Parasomnia
 Apnea del sueño



• **Ficha 2 alumno B**

FUNCIONES COGNITIVAS EN PERSONAS DEPENDIENTES
Ariadna Mourino Arenales 1 APSD B

Personas mayores, discapacidad intelectual, enfermedad mental y demencia.

En discapacidad motora o sensorial pueden verse afectadas las funciones cognitivas o no.

En discapacidad motora o sensorial es importante tener en cuenta el momento de aparición y el grado de afectación.

RECUERDA

Todos los colectivos tienen dificultada en la concentración y la atención. En la discapacidad motora o sensorial, la alteración de las funciones cognitivas puede verse afectada por la falta de experiencias o estímulos.

Resumen

Personas mayores - Percepción: Vista, oído. - Coordinación VISOMOTRIZ - Memoria: Olvidos frecuentes, recuerdan infancia - Aprendizaje: Lento, a través de la experiencia, problema con lo abstracto. - Lenguaje: Errores semánticos.	Discapacidad intelectual - Percepción: Lenta, interpretación literal. - Memoria: Algunos olvidos, a corto plazo limitada. - Aprendizaje: Igual a personas mayores, + rutinas y predecible. - Lenguaje: Sencillo, errores, ECOLALIA
Enfermedad mental - Percepción: Focalizar, pensamiento obsesivo, ESQUIZOFRENIA. - Memoria: Olvidos frecuentes, a corto plazo limitada y dificultad para separar fantasía y realidad. - Aprendizaje: Aprenden y olvidan según su enfermedad, lento, a través de la experiencia, problema con lo abstracto. - Lenguaje: Simple, pobre, desorganizado, incoherente, alteración velocidad. MUTISMO.	Demencia - Percepción: Orientación. - Memoria: 1º síntoma olvidos frecuentes, mezcla recuerdos, CONFUSIÓN - Aprendizaje: Al principio olvidan muy rápido y con el tiempo imposible - Lenguaje: Simple, pobre, desorganizado, AFASIA.

• **Ficha 1 alumno C**

DÉFICIT FUNCIONES COGNITIVAS

Pierde autonomía.

Pérdida o Deterioro.

Disfuncionalidad o Alteración del Pensamientos.

RECUERDA

La pérdida o deterioro tiene dos factores; interno y externo, algunas enfermedades son el alzheimer y el ictus. La disfuncionalidad o alteración del pensamiento, lo que hace es mantenerse en el tiempo, y normalmente se necesita atención psicológica.

Resumen

TRASTORNOS PSÍQUICOS Y SUS SÍNTOMAS O DEFINICIÓN.

Ansiedad: sudoración, nerviosismo, taquicardias y preocupación excesiva.

Estado depresivo: apatía, cansancio, imagen descuidada y pensamientos de muerte o suicidio.

Comportamiento Agresivo: presencia de conductas muy violentas.

Desinterés: pierde el interés de lo que pasa en su entorno.

Agitación: es caracterizado por una fuerte excitación, confusión, intranquilidad e irritabilidad.

Deambulación errática: andar de un lado para otro sin ningún motivo.

Trastornos del sueño: cualquier dificultad para dormir.

Trastornos alimentarios: cualquier comportamiento anómalo ante la ingesta de comida.

• Ficha 2 alumno C



Resumen

1. **Personas mayores:** sus funciones cognitivas van cambiando a medida que envejecen.
2. **Discapacidad intelectual:** suelen presentar alteraciones en las funciones cognitivas básicas.
3. **Enfermedad mental:** son personas que no suelen expresar sentimientos, evitando el contacto con los otros, se aíslan.
4. **Demencia:** se produce una pérdida progresiva de las funciones cognitivas.
5. **Discapacidad Motora o Sensorial:** según la problemática de la persona pueden verse afectadas las funciones cognitivas o no.



• Ficha 2 alumno D



Resumen

¿Cómo afectan a las funciones cognitivas?

Percepción	Memoria	Aprendizaje	Lenguaje
Personas mayores			
coordinación viso motriz concentración y atención	Recuerdan cosas de su infancia Muchos olvidos	Aprenden con experiencias y les cuesta lo abstracto	Problemas semánticos
Discapacidad intelectual			
Concentración y atención Interpretación literal	A corto plazo es limitada	Aprenden con experiencias y les cuesta lo abstracto Rutinas predecibles	Sencillo Errores Ecolalia
Personas con enfermedades mentales			
Focalizar Pensamiento obsesivo Concentración y atención Esquizofrenia	A corto plazo es limitada Dificultad para separar fantasía y realidad	Aprenden con experiencias y les cuesta lo abstracto Aprenden y olvidan según su enfermedad	Sencillo Pobre Desorganizado Incoherente Alteración velocidad
Personas con demencia			
Concentración y atención Orientación	Mezcla recuerdos Confusión	Al principio olvidan rápido luego se vuelve imposible	Simple Pobre Desorganizado Afasia

7.7 – Muestra actividad Kahoot

¿Con qué función cognitiva centramos nuestra ATENCIÓN en un determinado detalle?



Options:

- ▲ "Percibir" ☐
- ◆ Con ninguna ☐
- "Memoria" ☐
- "Seleccionar" ☒ 61

La Deambulación Errática se caracteriza por:



Options:

- ▲ Personas que caminan para hacer ejercicio ☐
- ◆ Personas que caminan sin ningún motivo ☒
- Personas que andan por el pasillo ☐
- Personas que se pueden caer o tropezarse ☐

7.8 - Cuestionario de evaluación

7.8.1 - Resultados cuestionario valoración visual thinking

9/5/25, 13:57

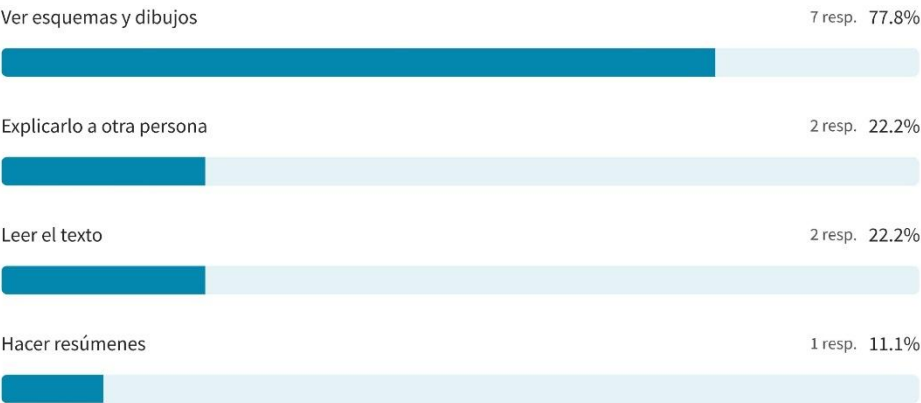
Encuesta visual thinking

Encuesta visual thinking

9 responses

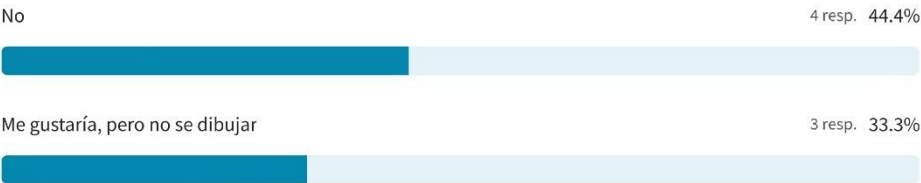
¿Cuál de los siguientes métodos crees que te ayuda más a recordar la información cuando te explican un tema. Puedes seleccionar todas las respuestas que quieras.

9 out of 9 answered



¿Eres capaz de utilizar dibujos para expresar lo que piensas?

9 out of 9 answered



9/5/25, 13:57

Encuesta visual thinking

Si

2 resp. 22.2%



¿Has tenido algún profesor que haya utilizado dibujos sencillos, destacado alguna parte con colores, usado esquemas llamativos visualmente, etc para explicarte el contenido de un tema?

8 out of 9 answered

Si

6 resp. 75%



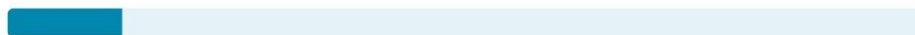
Fueron esquemas o dibujos aburridos, siempre del mismo tipo y que no llamaron mi atención

1 resp. 12.5%



Que use algún esquema o dibujo suelto si, pero no todo el contenido del tema

1 resp. 12.5%



No nunca

0 resp. 0%



¿Crees que, si te enseñaran a utilizar la metodología del Visual Thinking y aprendieras poco a poco a crear dibujos sencillos para usarlos en tus resúmenes o esquemas, eso te ayudaría a recordar y entender mejor el contenido?

7 out of 9 answered

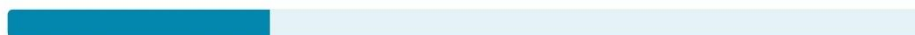
Si, seguramente

3 resp. 42.9%



Con práctica puede que sí

2 resp. 28.6%



No se me da bien dibujar, tendría que aprender primero

2 resp. 28.6%



https://form.typeform.com/report/rLWreKaH/tzfuz29LvUabEXbn?view_mode=print

2/11

9/5/25, 13:57

Encuesta visual thinking

No

0 resp. 0%



¿Sueles utilizar esquemas, dibujos o colores para estudiar o tomar apuntes?

7 out of 9 answered

A veces

5 resp. 71.4%



No nunca

1 resp. 14.3%



Si, siempre

1 resp. 14.3%



¿Te ha parecido interesante la manera en que se ha presentado el tema 6 de psicosocial usando esta metodología con dibujos, esquemas, colores y resúmenes?

9 out of 9 answered

Sí, mucho

7 resp. 77.8%



Está bien

2 resp. 22.2%

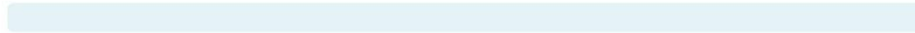


9/5/25, 13:57

Encuesta visual thinking

No

0 resp. 0%



¿Qué elementos te han ayudado a comprender mejor el tema 6 de psicosocial? Puedes seleccionar todas las respuestas que quieras.

7 out of 9 answered

Uso de colores

6 resp. 85.7%



Imágenes y dibujos

4 resp. 57.1%



Actividades realizadas

3 resp. 42.9%



Ejemplos

3 resp. 42.9%



Explicación de la profesora

3 resp. 42.9%



Vídeos

3 resp. 42.9%



Esquemas

2 resp. 28.6%



https://form.typeform.com/report/rLWreKaH/tzfuz29LvUabEXbn?view_mode=print

4/11

9/5/25, 13:57

Encuesta visual thinking

Resúmenes

0 resp. 0%



Quando piensas en las diapositivas que has visto del tema 6, ¿puedes recordar algún contenido, incluso si no recuerdas la información exacta?

8 out of 9 answered

Algo si recuerdo

5 resp. 62.5%



Si, bastantes cosas

2 resp. 25%



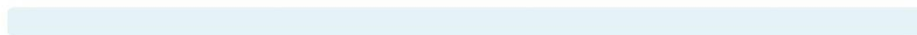
Muy poco

1 resp. 12.5%



No, nada

0 resp. 0%



¿Te vienen a la mente imágenes, colores o partes específicas del tema o las fichas del visual thinking que te ayuden a recordar lo que aprendiste?

9 out of 9 answered

Recuerdo algunas partes

7 resp. 77.8%



Si, puedo visualizar muchas cosas

2 resp. 22.2%



9/5/25, 13:57

Encuesta visual thinking

No nada

0 resp. 0%



Si tuvieras que explicar alguna parte del tema a otra persona, ¿crees que podrías hacerlo basándote en las diapositivas?

8 out of 9 answered

Tendría que repasarlo

6 resp. 75%



Sí, sin problema

2 resp. 25%



No

0 resp. 0%



¿Prefieres este método frente a una exposición tradicional solo con texto?

9 out of 9 answered

Si

9 resp. 100%



No

0 resp. 0%



https://form.typeform.com/report/rLWreKaH/tzfuz29LvUabEXbn?view_mode=print

6/11

9/5/25, 13:57

Encuesta visual thinking

Prefiero que sea todo texto

0 resp. 0%



¿Te gustaría seguir con el uso de la metodología del visual thinking en futuros temas?

8 out of 9 answered

Si

5 resp. 62.5%



Para algunos puede estar bien

3 resp. 37.5%



No

0 resp. 0%



¿Te ha resultado fácil usar la plantilla de visual thinking?

9 out of 9 answered

Me ha costado un poco

6 resp. 66.7%



Si, muy fácil

3 resp. 33.3%



Ha sido difícil

0 resp. 0%



https://form.typeform.com/report/rLWreKaH/tzfuz29LvUabEXbn?view_mode=print

7/11

9/5/25, 13:57

Encuesta visual thinking

No

0 resp. 0%



¿Crees que podrías recordar la información que has puesto en la plantilla del visual thinking sin volver a leerla?

9 out of 9 answered

Tendría que repasarla

7 resp. 77.8%



Si, con facilidad

2 resp. 22.2%



No creo

0 resp. 0%



¿Te ha ayudado la realización de la plantilla a resumir las partes más importantes del tema de manera clara?

9 out of 9 answered

Si

6 resp. 66.7%



Un poco

3 resp. 33.3%



9/5/25, 13:57

Encuesta visual thinking

No

0 resp. 0%



¿Qué parte de la plantilla del visual thinking te ha resultado más útil? Puedes seleccionar todas las respuestas que quieras

9 out of 9 answered

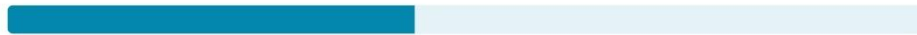
Ideas clave

6 resp. 66.7%



Recuerda

4 resp. 44.4%



Resumen

3 resp. 33.3%



Posibilidad de personalizarla

1 resp. 11.1%



¿Serías capaz de explicarle a otra persona que es el visual thinking?

9 out of 9 answered

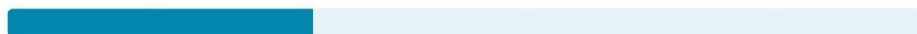
Más o menos

5 resp. 55.6%



Si

3 resp. 33.3%



https://form.typeform.com/report/rLWreKaH/tsfuz29LvUabEXbn?view_mode=print

9/11

9/5/25, 13:57

Encuesta visual thinking

No

1 resp. 11.1%



¿Crees que el contenido que has puesto en las plantillas te puede servir para repasar y estudiar el tema? Explica porqué

6 out of 9 answered

Si.

Sii, porque es una forma de quedarte bien con el temario

Porque está resumido y tiene imágenes

si, porque está más resumido y hay ideas clave

Creo que si

.

¿Hay algo que mejorarías o cambiarías?

8 out of 9 answered

No, todo ha estado bien

https://form.typeform.com/report/rLWreKaH/tzfuz29LvUabEXbn?view_mode=print

10/11

9/5/25, 13:57

Encuesta visual thinking

No

No

Nada

nada

No

.

No

Powered by Typeform

7.8.2 - QR cuestionario



7.9 – Fichas sesiones situación de aprendizaje

Sesión 1

Emociones, Personajes y Avatares: Aprendemos a Expresarnos Visualmente

 Metodología: Visual Thinking

 Duración: 50 - 60 minutos

Objetivos

- Iniciar al alumnado en el uso del dibujo como lenguaje visual para expresar ideas y emociones.
- Aprender a representar gráficamente distintas expresiones faciales y posturas corporales utilizando formas simples.
- Diseñar un avatar o un personaje simbólico vinculado a las funciones cognitivas en personas en situación de dependencia, que actúe como hilo conductor en la aplicación práctica de la metodología del visual thinking.

Desarrollo

Se realiza una breve introducción teórica sobre las partes más importantes del pensamiento visual (qué es, para qué sirve y su utilidad), acompañada de ejemplos y recursos audiovisuales, para facilitar su comprensión.

A continuación se realiza una exploración guiada mediante ejemplos visuales, para que el alumnado aprenda a representar diferentes emociones, representando expresiones faciales (alegría, miedo, tristeza, enfado...) y posturas básicas del cuerpo humano con líneas y formas sencillas (de pie, sentado, con los brazos cruzados, manos en la cabeza...).



Actividades

• Actividad - 1: ¿Qué emoción ves?

Los alumnos observan una lámina con varios rostros que expresan emociones básicas: alegría, tristeza, enfado, miedo, apatía, sorpresa, etc. Identifican como se representan de forma sencilla sus rasgos clave, y después reproducen tres expresiones faciales distintas en un folio.

• Actividad - 2: El cuerpo también habla

Se observan y analizan ejemplos de personajes dibujados con distintas posturas corporales (erguidos, encogidos, brazos cruzados, cabeza agachada, etc.). Se identifican qué emociones transmiten esas posturas y después dibujan un avatar tipo monigote en tres posturas distintas, intentando transmitir emociones diferentes que se pueden encontrar en personas en situación de dependencia.

• Actividad - 3- Crea tu avatar

Los alumnos diseñan un personaje o avatar relacionado con el tema, expresando tres emociones distintas mediante cambios en el rostro y el cuerpo.

Para finalizar, los alumnos ponen en común sus creaciones, explicando las emociones que han querido transmitir y que elementos clave que han utilizado para representarlo.

Recursos y Materiales

- Pizarra.
- Proyector.
- Fichas visuales con ejemplos de rostros y posturas.
- Presentación de diapositivas.
- Lápices, gomas, rotuladores de colores.
- Folios



Métodos de Evaluación



• Observación directa:

El profesor observa durante toda la sesión la implicación, participación activa. Se presta especial atención a si el alumnado experimenta miedo al error con el dibujo y si es capaz de identificar o vincular emociones básicas con expresiones gráficas sencillas.

• Rúbrica sencilla

(conseguido / en proceso / no conseguido).

No se valora la calidad artística, sino que se identifiquen y representen claramente las distintas emociones, o si hay coherencia entre postura y expresión facial.

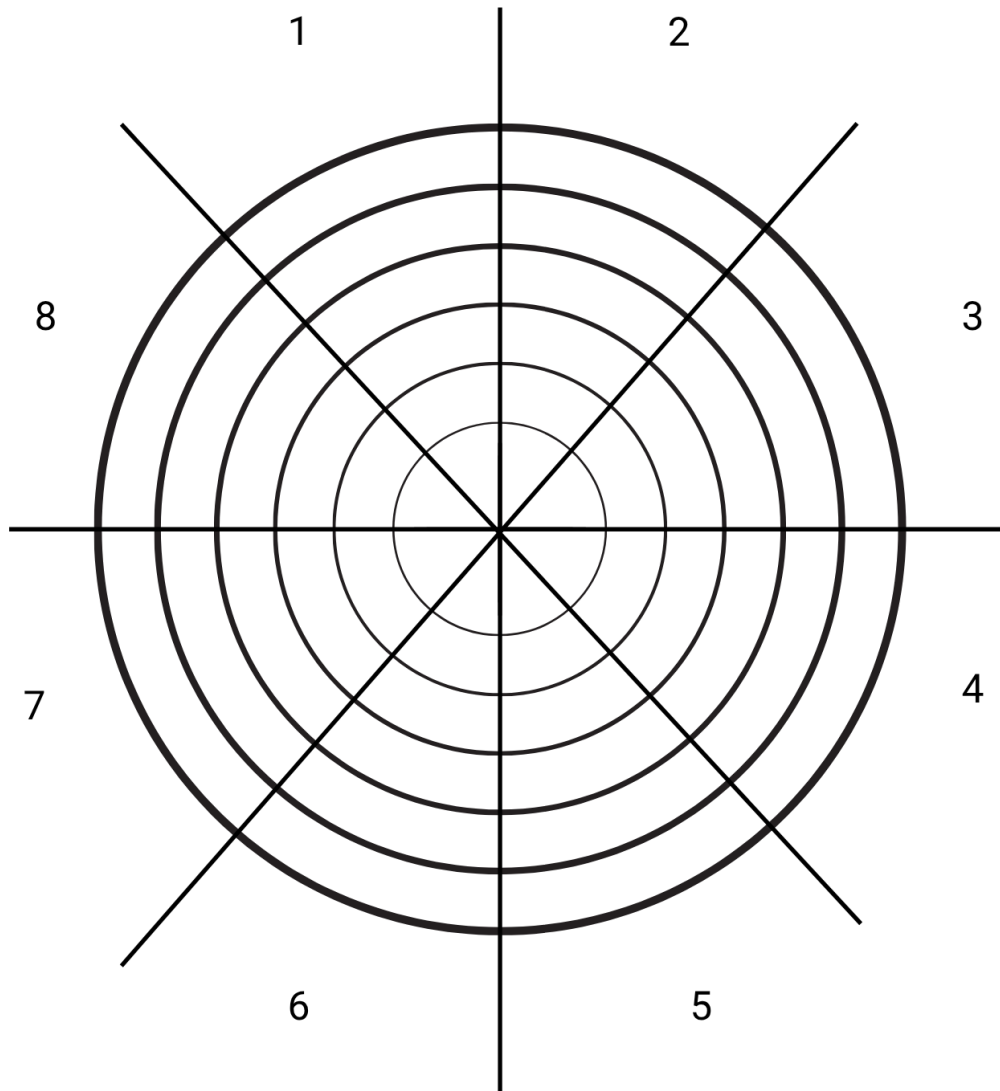
• Diana de autoevaluación

Al finalizar la sesión, cada alumno completa una diana y reflexiona sobre sus conocimientos previos, su nivel de comodidad con el dibujo y su disposición a utilizar el visual thinking como herramienta de aprendizaje.



- Diana de autoevaluación inicial

DIANA DE AUTOEVALUACIÓN - SESIÓN 1



1. Me siento cómodo/a dibujando.
2. Creo que puedo comunicar ideas a través de dibujos.
3. Me resulta fácil representar emociones con expresiones o posturas.
4. Entiendo lo que es el visual thinking.
5. Sé usar símbolos o iconos simples.
6. Me atrevo a usar el dibujo como forma de expresión.
7. Suelo organizar mis ideas de forma visual.
8. Estoy motivado/a para aprender a pensar con dibujos.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

SESIÓN 1 - EMOCIONES, PERSONAJES Y AVATARES

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	CONSEGUIDO ✓	EN PROCESO —	NO CONSEGUIDO X
Representación de emociones	Se identifican claramente al menos tres emociones distintas a través de la expresión facial.			
Coherencia visual	Existe coherencia entre las emociones representadas y la postura corporal del personaje.			
Explicación reflexiva	El alumno explica oralmente qué emoción ha querido transmitir y qué elementos ha utilizado.			

- Rúbrica de evaluación

Sesión 2

Objetos y Formas Básicas: Simplificación Visual para Representar Ideas

 **Metodología:** Visual Thinking

 **Duración:** 50 - 60 minutos

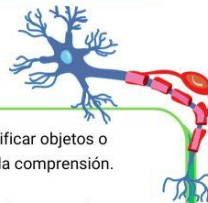
Objetivos

- Desarrollar la capacidad de simplificar objetos y elementos en formas geométricas básicas como herramienta de representación visual.
- Aplicar la técnica de simplificación visual para representar de manera comprensible conceptos relacionados con las funciones cognitivas y trastornos psíquicos en personas en situación de dependencia.
- Potenciar la expresión visual mediante la combinación del avatar o personaje creado con objetos representativos.

Desarrollo

Se comienza con una breve explicación teórica detallando la técnica adecuada para simplificar objetos o elementos. Durante la intervención se muestran múltiples ejemplos visuales que faciliten la comprensión.

A continuación se realiza paso a paso una demostración guiada de cómo descomponer objetos cotidianos en formas geométricas básicas y líneas para facilitar su representación de forma sencilla, a través de varios ejemplos ilustrativos.



Actividades

• Actividad - 1: ¿De qué estás hecho?

Se muestra una imagen con varios objetos cotidianos y se analizan en conjunto las formas básicas (círculos, líneas, triángulos, etc.) que las componen.

A continuación, cada alumno elige tres objetos y los representa individualmente mediante formas sencillas.

• Actividad - 2: El contenido también se dibuja

Se presentan varios conceptos o elementos clave relacionados con el tema (por ejemplo: cerebro, neurona...)

Los alumnos deben descomponer visualmente estos elementos, y dibujar su representación con formas básicas (al igual que en la actividad anterior).

• Actividad - 3-Tu avatar en acción

Cada alumno crea una pequeña escena en la que el avatar o personaje creado en la sesión anterior, interactúa con uno o varios elementos u objetos trabajados en el día de hoy.

Para finalizar, los alumnos realizan una puesta en común compartiendo sus creaciones y explicando brevemente su diseño al grupo.

Recursos y Materiales

- Pizarra.
- Proyector.
- Fichas visuales con ejemplos.
- Presentación de diapositivas.
- Lápices, gomas, rotuladores de colores.
- Folios



Métodos de Evaluación



• Observación directa:

El profesor observa durante toda la sesión aspectos como la participación, la colaboración en el análisis grupal y la capacidad para descomponer visualmente objetos y conceptos.

• Rúbrica sencilla

(conseguido / en proceso / no conseguido).

No se valora la calidad artística, sino la capacidad de identificar y descomponer los objetos en formas simples, así como la integración de estos elementos con el avatar.



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

SESIÓN 2 - OBJETOS Y FORMAS BÁSICAS: SIMPLIFICACIÓN VISUAL PARA REPRESENTAR IDEAS

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	CONSEGUIDO ✓	EN PROCESO —	NO CONSEGUIDO X
Comprensión de la técnica de simplificación	Entiende y puede explicar cómo descomponer objetos en formas geométricas básicas.			
Aplicación práctica de la simplificación	Descompone objetos cotidianos en formas simples de manera clara y coherente.			
Integración de elementos visuales previos	Incorpora técnicas aprendidas en sesiones anteriores.			
Representación coherente del avatar y el objeto	El avatar o personaje creado se relaciona con el objeto y representa el concepto con sentido.			

- Rúbrica de evaluación

Sesión 3

Metáforas Visuales: Hacer Comprensible lo Intangible

 Metodología: Visual Thinking

 Duración: 50 - 60 minutos

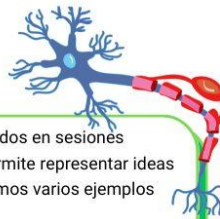
Objetivos

- Comprender y aplicar el uso de metáforas visuales como estrategia para representar conceptos abstractos.
- Desarrollar la capacidad de expresión visual mediante la integración de los elementos trabajados en sesiones anteriores.
- Favorecer la reflexión sobre las realidades psicosociales de personas en situación de dependencia fomentando la empatía y la comprensión a través del pensamiento visual.

Desarrollo

Comenzamos la sesión con un breve repaso de los contenidos y recursos visuales trabajados en sesiones anteriores. Después se introduce el concepto de metáfora visual explicando cómo nos permite representar ideas complejas o abstractas mediante imágenes que evocan un significado simbólico. Mostramos varios ejemplos visuales.

A continuación de forma guiada, el grupo identifica posibles elementos visuales se podrían utilizar, para expresar de forma metafórica conceptos sencillos como . A continuación, mediante una lluvia de ideas reflexionamos sobre cómo podríamos representar visualmente conceptos intangibles como el Alzheimer, la ansiedad o la desorientación.



Actividades

• Actividad - 1: Radiografía visual

Cada alumno elige un objeto común, identifica sus características simbólicas y lo representa mediante un dibujo.

• Actividad - 2 : Metáfora ilustrada

A partir de los conceptos trabajados en la lluvia de ideas, cada alumno piensa en una imagen metafórica que pueda representar alguno de ellos y la representa gráficamente mediante formas simples.

• Actividad - 3-Tu avatar y su historia

Cada alumno crea una pequeña escena visual en la que su avatar o personaje represente un concepto complejo de los vistos en la sesión de hoy, de forma metafórica. Se integran elementos que permitan mostrar visualmente como el personaje se enfrenta a esa situación.

Al final de la sesión los alumnos comparten y explican brevemente al grupo lo que han querido transmitir con sus diseños.

Recursos y Materiales

- Pizarra.
- Proyector.
- Fichas visuales con ejemplos.
- Presentación de diapositivas.
- Lápices, gomas, rotuladores de colores.
- Folios



Métodos de Evaluación



• Observación directa:

El profesor observa durante toda la sesión aspectos como la comprensión del concepto de metáfora visual, la participación y la reflexión sobre el contenido a tratar.

• Rúbrica sencilla

(conseguido / en proceso / no conseguido).

No se valora la calidad artística, sino la capacidad de los alumnos para utilizar elementos visuales con intención comunicativa y simbólica.



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

SESIÓN 3 - METÁFORAS VISUALES: HACER COMPREENSIBLE LO INTANGIBLE

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	CONSEGUIDO ✓	EN PROCESO —	NO CONSEGUIDO X
Comprensión del concepto de metáfora visual	El alumno demuestra que entiende qué es una metáfora visual y puede explicarla con sus propias palabras o identificarla en ejemplos.			
Aplicación de la metáfora visual	Utiliza una metáfora visual clara y coherente para representar un concepto. Se aprecia la intención simbólica en el dibujo.			
Representación de un concepto complejo	Representa visualmente un concepto abstracto de forma comprensible.			
Uso de recursos visuales trabajados previamente	Integra formas básicas, símbolos, composición u otros elementos vistos en sesiones anteriores.			
Coherencia entre avatar y metáfora	El avatar creado refleja de manera simbólica el concepto elegido, combinando expresión personal y representación visual del contenido.			

- Rúbrica de evaluación

Sesión 4

Visualizando Ideas: Texto, Color, Conectores y Contenedores

 Metodología: Visual Thinking

 Duración: 50 - 60 minutos

Objetivos

- Comprender y aplicar elementos textuales y cromáticos para destacar, jerarquizar y enriquecer la narrativa visual.
- Organizar información compleja mediante contenedores y conectores visuales que reflejen relaciones lógicas entre los conceptos tratados.
- Elaborar un mapa visual integrador escogiendo un trastorno concreto del tema 6 para representarlo mediante los recursos del Visual Thinking.

Desarrollo

Tras una breve recapitulación de los contenidos trabajados en sesiones anteriores, se introduce el uso del texto y el color en el VT como herramientas para comunicar visualmente de forma clara y efectiva. Esta explicación irá acompañada de ejemplos prácticos sobre la utilización de palabras clave, el uso de tipografías para reforzar conceptos emocionales, y la aplicación del color categorizar y resaltar la información.

A continuación, se explicarán los distintos tipos de conectores y contenedores, mostrando ejemplos sobre su disposición en el espacio visual para estructurar la información de manera coherente y lógica.

Finalmente, los alumnos elaboran un mapa visual poniendo en práctica todo lo visto durante la sesión y aplicándolo a un trastorno específico del tema 6.

Actividades

• Actividad - 1: Palabras que Comunican Más

Los alumnos seleccionan 5 palabras clave del tema y las representan realizando tipografías manuales que expresen sus significados, por ejemplo letras temblorosas para representar la ansiedad. Posteriormente aplican colores para reforzar el tono emocional o simbólico como azul para calma o rojo para alerta. Para finalizar comparten con el grupo sus creaciones con el grupo y justifican sus elecciones.

• Actividad - 2: Conectando Ideas: Mapa Visual de un Trastorno

Los alumnos se organizan en grupos y a cada uno se le asigna un trastorno específico del tema 6. Se les da una ficha con información completa, para que ellos puedan seleccionar y extraer las ideas principales y aspectos clave como síntomas, características y pautas de actuación, asignando un color identificativo a cada categoría. Después elaboran un mapa visual plasmando toda la información seleccionada y utilizando todos los recursos tratados durante la sesión.

Paralelamente, de forma individual, cada alumno dibuja una metáfora o personaje relacionado con el trastorno asignado, aplicando los conocimientos y técnicas trabajadas en sesiones anteriores para representar visualmente ese concepto.

Para concluir, realizan una puesta en común compartiendo sus mapas y explicando brevemente su desarrollo al resto del grupo.

Recursos y Materiales

- Pizarra, proyector.
- Fichas visuales con ejemplos.
- Fichas de trastornos.
- Presentación de diapositivas.
- Lápices, gomas, rotuladores de colores.
- Folios



Métodos de Evaluación



• Observación directa:

El profesor observa durante toda la sesión aspectos como la participación activa, implicación en el trabajo grupal y la aplicación de los recursos visuales aprendidos.

• Rúbrica mapa visual

No se valora la calidad artística, sino la capacidad del grupo para seleccionar, organizar y representar la información de forma clara y coherente, aplicando elementos visuales como colores, símbolos, conectores y contenedores, y justificando sus decisiones en la exposición oral.

• Rúbrica dibujo individual

Se valora la capacidad individual para representar visualmente un aspecto del trastorno mediante una metáfora o personaje, utilizando elementos gráficos trabajados previamente y explicando con coherencia y lógica su significado.



- Rúbrica de evaluación mapa visual

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MAPA VISUAL

SESIÓN 4 - VISUALIZANDO IDEAS: TEXTO, COLOR, CONECTORES Y CONTENEDORES

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	CONSEGUIDO ✓	EN PROCESO —	NO CONSEGUIDO X
Selección de ideas clave	Identifican y seleccionan correctamente las ideas principales y aspectos relevantes del trastorno			
Organización visual	El mapa presenta una estructura clara y facilita la comprensión del contenido			
Uso de colores y símbolos	Emplean colores adecuados para diferenciar conceptos y reforzar el significado			
Uso de conectores y contenedores	Utilizan conectores (flechas, líneas) y contenedores (cajas, marcos) para mostrar relaciones y agrupar ideas de forma clara.			
Coherencia y presentación oral	El grupo presenta de forma clara y organizada la información del mapa. La estructura aplicada es coherente y justifica de manera lógica las decisiones tomadas.			

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DIBUJO INDIVIDUAL

SESIÓN 4 - VISUALIZANDO IDEAS: TEXTO, COLOR, CONECTORES Y CONTENEDORES

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	CONSEGUIDO ✓	EN PROCESO —	NO CONSEGUIDO X
Relación con el trastorno	El dibujo representa de forma clara y adecuada una metáfora o personaje asociado al trastorno			
Uso de elementos gráficos	Utiliza recursos del visual thinking trabajados en sesiones anteriores para reforzar el mensaje visual			
Explicación personal	La explicación es coherente y sigue un desarrollo lógico, que justifica la relación entre el dibujo y el trastorno			

Sesión 5

Comprendiendo el Tiempo: La Línea Temporal en Acción

 Metodología: Visual Thinking

 Duración: 50 - 60 minutos

Objetivos

- Comprender la línea de tiempo como recurso visual para representar cronológicamente como procesos, etapas o rutinas relacionadas con personas en situación de dependencia.
- Aplicar elementos trabajados en otras sesiones (personajes, metáforas, palabras clave, colores...) en la construcción de secuencias temporales.
- Elaborar una línea de tiempo que muestre la evolución, síntomas o cuidados asociados a un trastorno del Tema 6, de forma visual, clara y significativa.

Desarrollo

Se inicia la sesión con una introducción teórica donde se explica el uso de la línea de tiempo como herramienta gráfica esencial para responder a la pregunta "¿cuándo?". Se mostrarán ejemplos de la utilidad de su utilización en procesos que evolucionan en el tiempo como por ejemplo, procesos cronológicos, etapas de una enfermedad, cambios progresivos o rutinas diarias.

A continuación, cada alumno pone en práctica de manera individual lo aprendido y construye una línea de tiempo sobre el trastorno asociado a personas en situación de dependencia que trabajaron en la sesión anterior.

Finalmente se realiza una puesta en común donde todos los alumnos comparten y explicarán las líneas de tiempo que han elaborado sobre el mismo trastorno.



Actividades

• Actividad - 1: Visualizando la Historia del Trastorno

Los alumnos reciben un texto con información sobre el trastorno que trabajaron en la sesión anterior. A partir de ese texto elaboran de manera individual una línea de tiempo que represente una evolución temporal del trastorno (desencadenantes, síntomas, tratamientos, etc.), utilizando recursos gráficos y visuales vistos en sesiones anteriores (metáforas, avatar, conectores colores...). Por ejemplo, pueden usar líneas discontinuas para indicar etapas inciertas o el color rojo para fases críticas.

Posteriormente se reúnen con los compañeros que trabajaron el mismo trastorno para compartir y reflexionar sobre sus creaciones.

Finalmente cada grupo expone al resto de la clase las conclusiones o aspectos más relevantes que hayan surgido durante ese intercambio.

Recursos y Materiales

- Pizarra.
- Proyector.
- Texto informativo sobre trastornos.
- Presentación de diapositivas.
- Lápices, gomas, rotuladores de colores.
- Folios



Métodos de Evaluación



• Observación directa:

El profesor observa durante toda la sesión aspectos como la capacidad para aplicar los recursos gráficos y visuales aprendidos, la colaboración y participación activa en el trabajo grupal.

• Rúbrica sencilla

(conseguido / en proceso / no conseguido).

La evaluación no se centra en la calidad artística del trabajo, sino en la capacidad del alumno para organizar la información de manera lógica y cronológica en la línea de tiempo, reflejando de forma clara la evolución temporal del trastorno.

También se valora que el alumno pueda expresar y justificar con claridad las decisiones tomadas en el diseño de su línea de tiempo durante la puesta en común con el grupo.



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

SESIÓN 5 - COMPRENDIENDO EL TIEMPO: LA LÍNEA TEMPORAL EN ACCIÓN

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	CONSEGUIDO ✓	EN PROCESO —	NO CONSEGUIDO X
Organización de la información	La línea de tiempo refleja de forma lógica y cronológica la evolución del trastorno			
Uso de recursos gráficos	Emplea adecuadamente recursos del visual thinking como metáforas, colores, avatares, etc. para comunicar			
Identificación de hitos clave	Reconoce y representa correctamente síntomas, desencadenantes, tratamientos o fases relevantes			
Justificación de decisiones gráficas	Explica con claridad las elecciones realizadas en la construcción de la línea de tiempo			
Participación y colaboración	Muestra implicación activa en la creación y en la reflexión grupal, respetando a los compañeros.			

- Rúbrica de evaluación

Sesión 6

Espacios y Números: Visualizando el Dónde y el Cuánto

 Metodología: Visual Thinking

 Duración: 50 - 60 minutos

Objetivos

- Representar visualmente las funciones cognitivas afectadas en personas en situación de dependencia mediante un plano o mapa, que responda a la pregunta "¿Dónde?"
- Utilizar un gráfico sencillo para mostrar el grado de afectación cognitiva respondiendo a la pregunta "¿Cuánto?"
- Aplicar recursos del Visual Thinking como el color, la metáfora visual, conectores y organización espacial para comunicar de forma clara y estructurada la información trabajada.

Desarrollo

La sesión comienza con una breve introducción teórica sobre la utilidad de utilizar planos, mapas y gráficos como herramientas visuales para responder a las preguntas "¿Dónde?" y "¿Cuánto?".

A continuación, se mostrarán ejemplos prácticos de planos conceptuales, mapas y gráficos sencillos para que los alumnos comprendan como pueden ubicar los elementos en el espacio y representar cantidades o niveles de afectación de forma clara y visualmente atractiva.

Después, cada alumno elabora de forma un mapa y un gráfico aplicando en ambas tareas los recursos trabajados en sesiones anteriores, como metáforas visuales, uso del color, conectores y organización del espacio.

Finalmente compartirán su diseño y sus reflexiones con la clase.



Actividades

• Actividad - 1: Cartografía Mental

Los alumnos elaboran un plano o mapa visual para ubicar las funciones cognitivas más afectadas en personas en situación de dependencia, como memoria, atención, lenguaje o percepción. Para ello, deben utilizar recursos gráficos y visuales trabajados en sesiones anteriores (colores, personajes, metáforas, iconos, etc.) para facilitar una representación clara y significativa.

• Actividad -2: Datos que Piensan

Los estudiantes elaboran un gráfico que representen el grado de afectación de las capacidades cognitivas afectadas que han utilizado en la actividad anterior, asociándolas a una afectación o trastorno específico que puedan sufrir las personas en situación de dependencia.

Para finalizar, los alumnos ponen en común sus creaciones, explicando las conexiones y relaciones entre ambas actividades.

Recursos y Materiales

- Pizarra.
- Proyector.
- Texto informativo sobre las funciones cognitivas.
- Presentación de diapositivas.
- Lápices, gomas, rotuladores de colores.
- Folios



Métodos de Evaluación



• Observación directa:

El profesor observa durante toda la sesión la capacidad para aplicar los recursos gráficos y visuales aprendidos, así como a la organización lógica y cronológica de la información en sus representaciones.

• Rúbrica sencilla

(conseguido / en proceso / no conseguido).

No se valora la calidad artística, sino que el alumno sea capaz de crear un mapa con sentido lógico y un gráfico relacionado que reflejen claramente la información trabajada.



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

SESIÓN 6 - ESPACIOS Y NÚMEROS: VISUALIZANDO EL DÓNDE Y EL CUÁNTO

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	CONSEGUIDO ✓	EN PROCESO —	NO CONSEGUIDO X
Creación de mapa con sentido	El alumno elabora un mapa visual coherente que representa claramente las funciones cognitivas y su ubicación en el espacio			
Diseño gráfico relacionado	El alumno crea un gráfico que refleja adecuadamente el grado de afectación cognitiva y está relacionado con el mapa			
Uso de recursos Visual Thinking	Utiliza correctamente recursos como color, metáforas visuales, conectores u otros elementos para organizar y comunicar la información			
Organización y claridad de la información	La información está estructurada de forma lógica, clara y facilita la comprensión de la del contenido			
Justificación y explicación oral	El alumno es capaz de explicar y justificar sus elecciones de diseño durante la puesta en común con claridad			

- Rúbrica de evaluación

Sesión 7

Fluye la Mente: Visualiza el Proceso Paso a Paso

 **Metodología: Visual Thinking**

 **Duración: 50 - 60 minutos**

Objetivos

- Comprender y aplicar la herramienta del diagrama de flujo como recurso visual para representar procesos secuenciales de forma lógica.
- Identificar y representar visualmente procesos de actuación ante situaciones específicas frecuentes en personas en situación de dependencia.
- Utilizar recursos del Visual Thinking como el color, la metáfora visual, conectores, etc para organizar y comunicar la información de forma clara, visual y estructurada.

Desarrollo

La sesión comienza con una breve introducción teórica sobre la utilidad de los diagramas de flujo como herramienta visual para responder a la pregunta "¿Cómo?". Se destaca su valor en la asignatura de psicosocial para representar procesos paso a paso, tomar decisiones de forma estructurada o visualizar pautas de actuación ante situaciones complejas.

A continuación, se mostrarán ejemplos prácticos de diagramas de flujo aplicados a situaciones cotidianas como por ejemplo hacer un café. Después, los alumnos elaboran su propio diagrama de flujo partiendo de una situación extraída del Tema 6.

Finalmente, compartirán su diagrama con la clase en una breve exposición, explicando el proceso seguido.

Actividades

• Actividad - 1: El Flujo Exprés

De forma colectiva con toda la clase construimos en la pizarra un diagrama de flujo sencillo y visual sobre una situación cotidiana por ejemplo, una caída.

• Actividad -2: Ruta de Acción: tú Decides

Por parejas los alumnos elaboran un diagrama de flujo con un caso práctico basado en los contenidos del Tema 6 que represente cómo actuar ante esa situación como por ejemplo, un episodio de ansiedad. A partir de la situación elegida, cada pareja elabora su propio diagrama de flujo representando de forma visual los pasos clave, las posibles decisiones que pueden surgir, etc. En este proceso aplican los recursos de Visual Thinking trabajados en sesiones anteriores.

Para finalizar, los alumnos ponen en común sus creaciones, explicando como han estructurado la información.

Recursos y Materiales

- Pizarra.
- Proyector.
- Casos prácticos tema 6.
- Presentación de diapositivas.
- Lápices, gomas, rotuladores de colores.
- Folios



Métodos de Evaluación



• Observación directa:

El profesor observa durante toda la sesión la capacidad de los alumnos para aplicar de forma autónoma y significativa los elementos del Visual Thinking en la creación de diagramas de flujo.

• Rúbrica sencilla

(conseguido / en proceso / no conseguido).

No se valora la calidad artística, sino la claridad del mensaje visual, la correcta organización del contenido o el uso correcto de recursos gráficos como el color, conectores, metáforas...



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

SESIÓN 7 - FLUYE LA MENTE: VISUALIZA EL PROCESO PASO A PASO

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	CONSEGUIDO ✓	EN PROCESO —	NO CONSEGUIDO X
Claridad del mensaje visual	El diagrama comunica el proceso de forma comprensible, clara y fácil de seguir			
Organización lógica del flujo	La secuencia de pasos está bien estructurada, con decisiones coherentes y pasos ordenados correctamente			
Uso funcional de recursos del Visual Thinking	Aplica elementos visuales trabajados en sesiones anteriores, para reforzar el contenido			
Coherencia con el caso del Tema 6	El contenido representado corresponde a un caso realista y el desarrollo está bien adaptado a la situación seleccionada			
Participación activa	Se ha implicado de forma activa en la elaboración del trabajo en pareja y ha participado activamente en la exposición final			

- Rúbrica de evaluación

Sesión 8

Rutinas que Cuidan el Coco: Creando Hábitos con Visual Thinking



Metodología: Visual Thinking

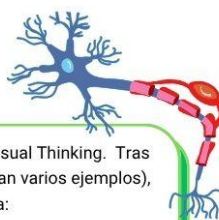


Duración: 50 - 60 minutos

Objetivos

- Desarrollar la reflexión crítica a partir de la pregunta "¿por qué son importantes las rutinas?" y conectar esa respuesta con un colectivo específico.
- Aplicar de forma autónoma la metodología del Visual Thinking para representar visualmente un concepto relacionado con la intervención en personas en situación de dependencia.
- Integrar los conocimientos adquiridos mediante una representación visual final clara, coherente y significativa.

Desarrollo



Esta sesión actúa como cierre del proceso de la intervención de aprendizaje y práctica del Visual Thinking. Tras un breve explicación teórica sobre como abordar la pregunta ¿por qué? (en la que se muestran varios ejemplos), cada alumno debe crear una representación visual final que responda a la siguiente pregunta:

¿Por qué son importantes las rutinas en el cuidado de personas en situación de dependencia?

Para ello, cada estudiante elige un colectivo específico entre personas mayores, con demencia, discapacidad intelectual o enfermedad mental. A continuación, representan de forma visual una rutina diaria o nocturna como el momento de acostarse, despertar, higiene, alimentación, etc. aplicando los recursos del visual thinking aprendidos.

Se busca que el alumnado sea capaz de hacer una reflexión visual sencilla, pero significativa que justifique la importancia de las rutinas en el cuidado del colectivo seleccionado.

Actividades

• Actividad - 1: Pequeños pasos, grandes cuidados

Cada alumno elabora de manera libre una representación visual de una rutina concreta de día o noche, en el contexto del colectivo elegido. Para ello, utiliza todos los recursos trabajados en sesiones anteriores como colores, símbolos, tipografía expresiva, flechas, conexiones...

A continuación, los alumnos se agrupan según el colectivo escogido para compartir y reflexionar sobre sus creaciones.

Para finalizar cada grupo expone sus conclusiones con el resto de la clase.

Recursos y Materiales

- Pizarra.
- Proyector.
- Presentación de diapositivas.
- Lápices, gomas, rotuladores de colores.
- Folios



Métodos de Evaluación



• Observación directa:

El profesor observa durante toda la sesión la capacidad de los alumnos para aplicar los recursos del visual thinking trabajados previamente.

• Rúbrica

Se utiliza una rúbrica que valora aspectos como la comprensión del contenido, la adecuación de la representación visual al colectivo elegido, el uso de los elementos del y la claridad en la transmisión del mensaje.

No se valora la calidad artística, sino la funcionalidad y coherencia del mensaje.

• Diana de autoevaluación

Al finalizar la sesión, cada alumno completa una diana de autoevaluación en la que valora su propio desempeño y evolución del proceso.



RÚBRICA FINAL DE EVALUACIÓN

SESIÓN 8 - RUTINAS QUE CUIDAN EL COCO: CREANDO HÁBITOS CON VISUAL THINKING

CRITERIO	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4
Comprensión del contenido	La representación no refleja el contenido ni el colectivo elegido	Refleja de forma básica el contenido y colectivo, con falta de detalles relevantes	Muestra buena comprensión del contenido	Refleja comprensión profunda y detallada del contenido
Adecuación al colectivo elegido	No se evidencia relación con el colectivo seleccionado	La relación con el colectivo es superficial o poco clara	Representa de forma coherente al colectivo elegido	Refleja claramente contexto del colectivo, adaptando el mensaje visual
Uso de elementos del Visual Thinking	No utiliza o utiliza incorrectamente los recursos trabajados	Usa algunos elementos (colores, símbolos, conexiones) de forma limitada	Usa de forma adecuada y coherente la mayoría de los recursos	Utiliza múltiples recursos de forma eficaz para reforzar el mensaje visual y la comprensión
Claridad y funcionalidad del mensaje	Mensaje confuso, incoherente o difícil de interpretar	Mensaje comprensible, pero con algunas ambigüedades o lagunas	Mensaje claro y funcional, con coherencia visual y conceptual	Mensaje muy claro, directo y funcional, con coherencia total y fácil interpretación

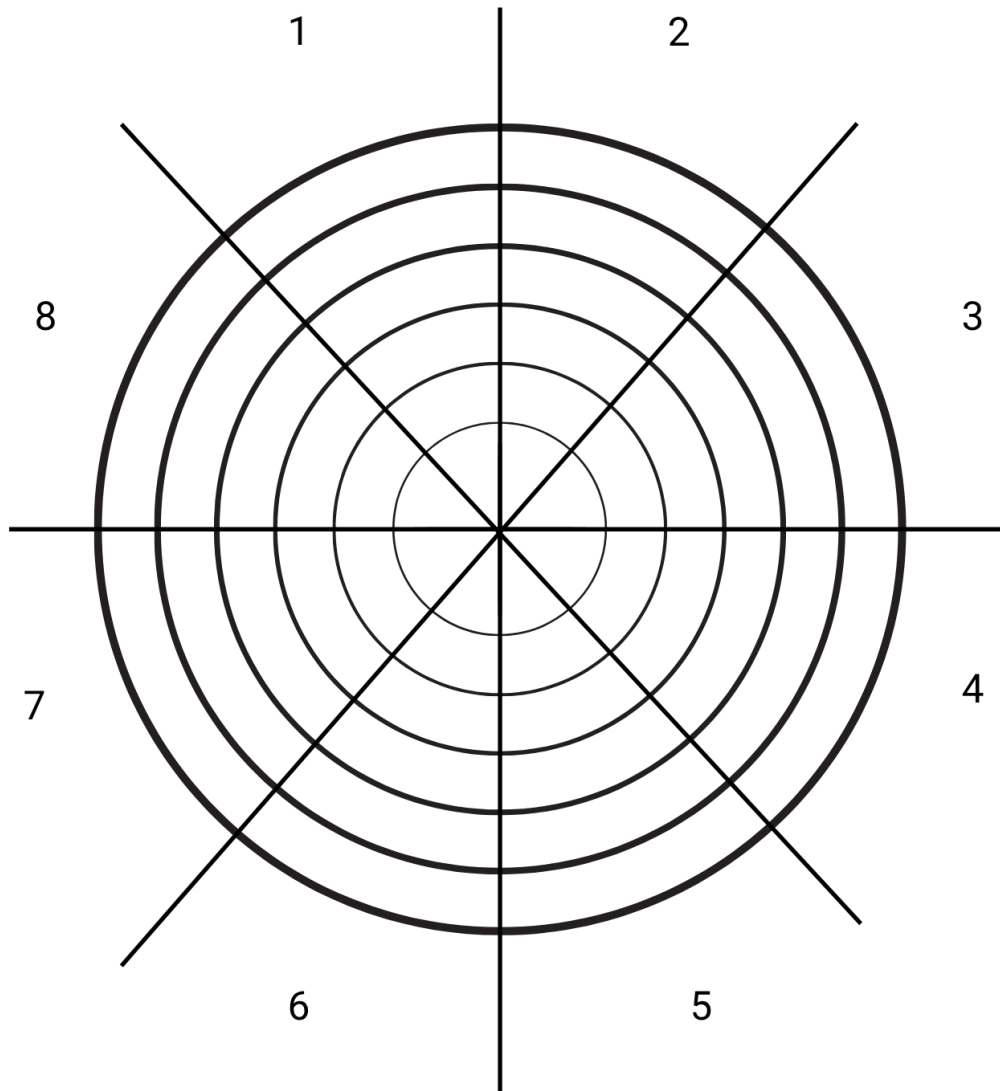
- Rúbrica de evaluación

Integración y entendimiento de elementos trabajados	No incorpora ni comprende los elementos aprendidos en sesiones previas	Incorpora algunos elementos pero con entendimiento limitado	Integra y comprende bien la mayoría de los elementos trabajados	Integra y comprende completamente todos los elementos trabajados, demostrando dominio y conocimiento
Participación y colaboración	No participa o no coopera en el grupo	Participa mínimamente en las reflexiones grupales	Participa activamente y aporta en la reflexión grupal	Lidera y fomenta la reflexión, colaborando de manera efectiva y constructiva
Aplicación global del aprendizaje	No demuestra integración de aprendizajes previos	Aplica algunos aprendizajes pero de forma limitada	Integra bien los aprendizajes de forma coherente	Integra y aplica los aprendizajes de forma significativa y creativa

Puntuación total	Nivel de desempeño
7 – 12 puntos	Insuficiente, necesita mejorar
13 – 18 puntos	
19 – 23 puntos	Suficiente
24 – 28 puntos	Notable
	Excelente

- **Diana autoevaluación final**

DIANA DE AUTOEVALUACIÓN - SESIÓN 8



1. Me siento cómodo/a dibujando.
2. Creo que puedo comunicar ideas a través de dibujos.
3. Utilizo símbolos, colores, texto y conexiones de forma coherente.
4. Sé organizar visualmente la información para que se entienda.
5. Represento personajes o avatares con intención y expresividad.
6. He aprendido a usar el visual thinking para pensar, resumir y explicar.
7. Aplico el visual thinking para comprender mejor los contenidos.
8. Me siento capaz de crear mapas visuales útiles y atractivos.