

PRÁCTICA 5

MAPAS MENTALES

MAPAS CONCEPTUALES

PENSAMIENTO CREATIVO

TÉCNICAS DE GENERACIÓN DE IDEAS AÑOS 70

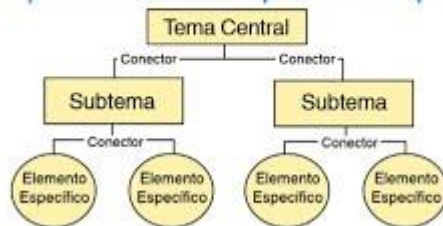
MAPAS CONCEPTUALES

JOSEPH NOVAK

REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL
CONOCIMIENTO

RED DE CONCEPTOS
ENLACES
RELACIONES ENTRE CONCEPTOS

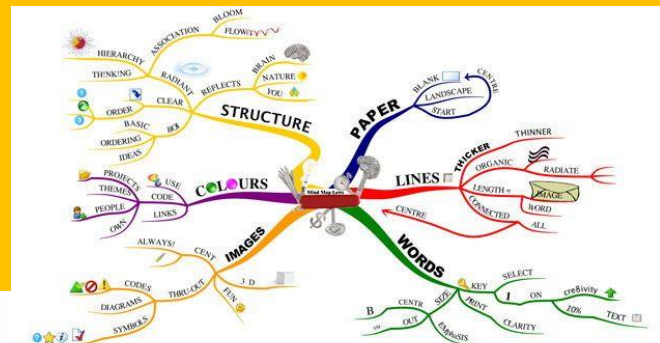
TEORÍA DEL APRENDIZAJE de
Joseph Novak - Mapa Conceptual



MAPAS MENTALES

TONY BUZAN

MIND MAPPING – VISUAL
THINKING
MEMORIA Y CREATIVIDAD



REGLAS BÁSICAS

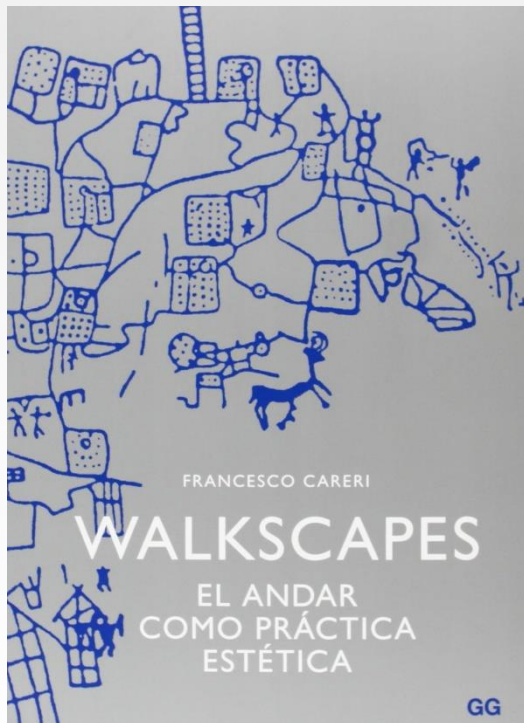
¿PARA QUÉ SIRVEN LOS MAPAS CONCEPTUALES?

- ORGANIZAR Y REPRESENTAR EL CONOCIMIENTO.
- VISUALIZAR IDEAS MENTALES.
- ESTABLECER RELACIONES Y CONEXIONES ENTRE IDEAS.
- DESCARTAR, SELECCIONAR Y HACER CRECER EL PROCESO DE IDEACIÓN.
- ESTABLECER JERARQUÍAS Y CATEGORÍAS ENTRE LOS CONCEPTOS.

CONFECCIÓN DE MAPAS CONCEPTUALES

1. Seleccionar un **TEMA** concreto
2. **SELECCIONAR LOS CONCEPTOS** con los que se va a trabajar
3. Hacer una **LISTA** (no repetir conceptos en una misma representación)
4. **AGRUPAR** conceptos por relación cercana
5. **ORDENAR** de abstracto a concreto
6. **REPRESENTAR**: situar los conceptos en el diagrama
7. **CONECTAR**: comprobar si es correcto o si se puede modificar
8. **REFLEXIONAR**: unir diferentes secciones
9. Buscar conexiones no percibidas con anterioridad.

MAPAS SIMBÓLICOS



EL ANDAR PRODUCE LA ARQUITECTURA Y EL PAISAJE

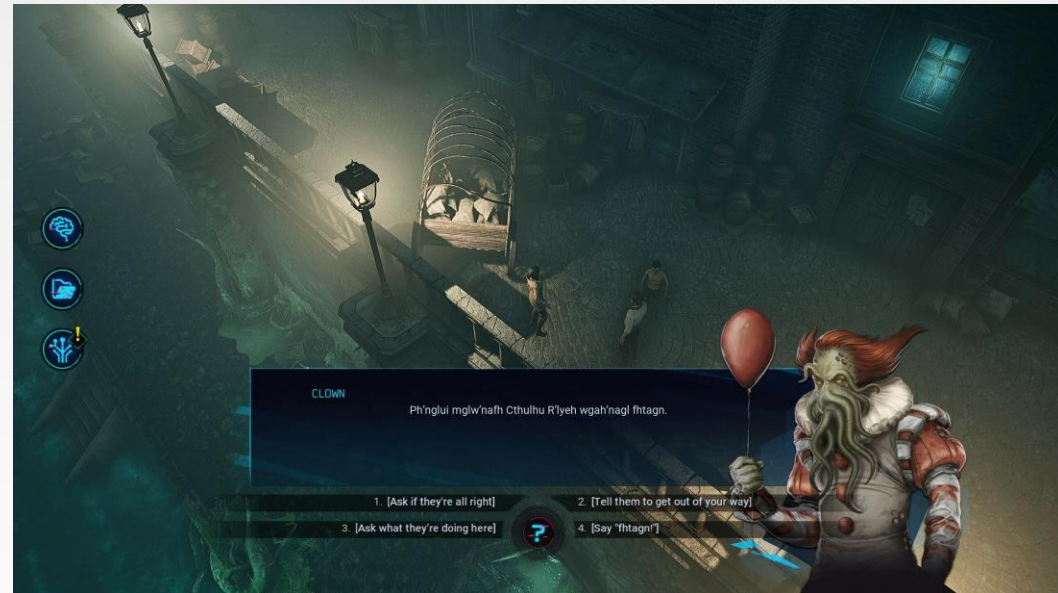
Filósofos, poetas y artistas

Manera simbólica de transformar el paisaje

- 1. ANTI-WALK** (Dada y surrealismo / los situacionistas)
- 2. LAND WALK** (intervención artística de la naturaleza. Minimal, Land Art)
- 3. TRANSURBANCIA** (Stalker / Osservatorio Nomade. Laboratorios de arquitectos - ciudad periférica)

**WALKSCAPES. El andar como
práctica artística
Francesco Careri, 2002**

GESTIÓN CON MAPAS



GAMEDEC
Anshar Studios, 2021

RPG – ROLE-PLAYING GAME

Min 1:26:30

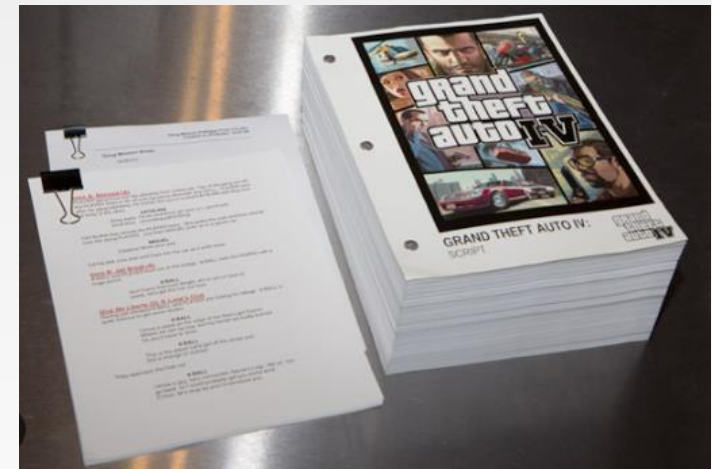
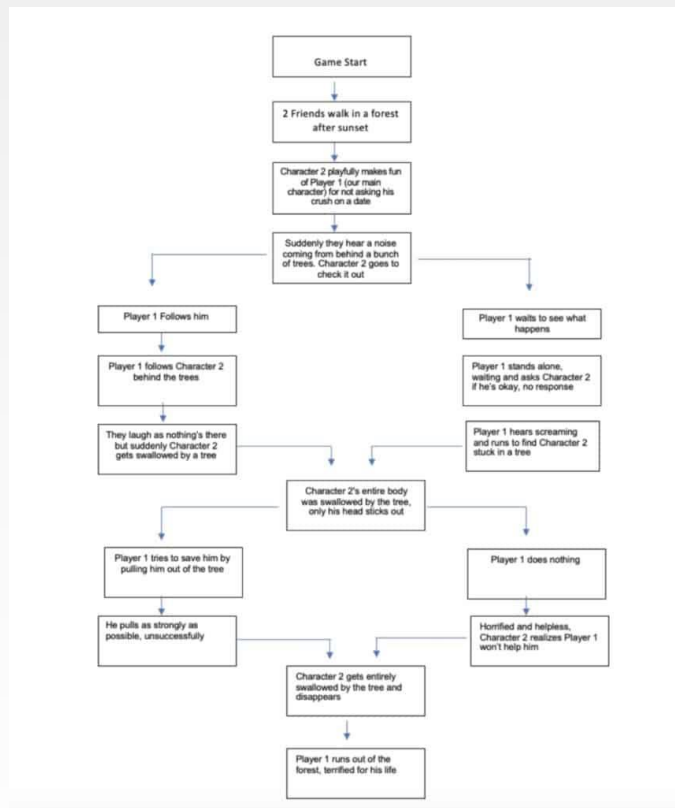
[Gamedec | Complete Gameplay Walkthrough - Full Game | No Commentary - YouTube](#)

GESTIÓN CON MAPAS



GAMEDEC
Anshar Studios, 2021

GUIÓN PARA VIDEOJUEGOS



GUIÓN
GRAND THEFT AUTO IV (Rockstar North / R. Toronto, 2008)
CYBERPUNK 2077 (CD Projekt, 2022)

PRÁCTICA 5: MAPAS MENTALES & MAPAS CONCEPTUALES

**ENTREGA
BLACKBOARD**

1. DESCRIBE EL CONTEXTO HISTÓRICO DE ESTA TÉCNICA DE GENERACIÓN DE IDEAS.
2. CONFECCIONA UN MAPA CONCEPTUAL SOBRE UNA PARTE DEL PROYECTO.
3. RESUME LA SESIÓN Y LAS APORTACIONES DE CADA COMPONENTE DEL GRUPO