

# Mundos aleatorios - Mundos Digitales

Taller de Enriquecimiento Cognitivo-creativo-emocional

Curso 2020-2021

IES Galileo, Alhaurín de la Torre

## Objetivos

La atención al alumnado identificado con Altas Capacidades Intelectuales en el "aula enriquecida" tiene los siguientes objetivos:

- Facilitar que los alumnos con alta capacidad intelectual alcancen un pleno desarrollo armónico e integral en función de sus posibilidades.
- Estimular y enriquecer sus habilidades emocionales.
- Estimular y enriquecer sus capacidades cognitivas.
- Estimular y desarrollar los potenciales y actitudes creativas teniendo en cuenta las dimensiones de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.
- Aprender a pensar.
- Afianzar su personalidad y autoestima.
- Desarrollar habilidades sociales.
- Posibilitar el contacto y trabajo entre iguales con similares características.

## Contenidos

Los bloques de contenidos a trabajar son los siguientes:

### Enriquecimiento social y emocional

Se incluyen actividades que favorecen el desarrollo social (capacidad de comunicación, conducta prosocial, respeto por las diferencias, capacidad para desarrollar y mantener vínculos de amistad, capacidad para resolver problemas interpersonales, el análisis de situaciones problemáticas desde distintos puntos de vista, entrenamiento en habilidades como la asertividad, empatía, etc.) y el desarrollo afectivo-emocional (autoconocimiento, autoconcepto, autoestima, empatía, capacidad de identificar y expresar emociones, autocontrol emocional, destrezas para afrontar sentimientos negativos, tolerancia a la frustración, el trazado de su propio proyecto personal, etc.)

### Enriquecimiento cognitivo-creativo

**RAZONAMIENTO INDUCTIVO:** es el proceso que lleva a obtener una conclusión general a partir de premisas particulares, por tanto el tipo de actividades para su desarrollo serían las de completar series lógicas con números, figuras, dibujos, etc., extraer conclusiones mediante el análisis de los datos de un suceso, etc.

**RAZONAMIENTO DEDUCTIVO:** el método lógico que lleva desde lo general hasta lo particular, algo que es general va deduciendo conclusiones particulares, por tanto son buenas las actividades basadas en adivinanzas y enigmas a partir de pistas.

**RAZONAMIENTO ESPACIAL:** es la capacidad del individuo para visualizar objetos en su mente, así como la habilidad de imaginar un objeto en diferentes posiciones, sin perder de él sus características, como por ejemplo, la rotación de imágenes o la construcción de figuras; también se incluyen las habilidades para incluir semejanzas entre objetos que parecen diferentes. Para el desarrollo del razonamiento espacial se realizan

actividades del tipo tangram, laberintos, simetrías en figuras, completar figuras adivinando la que encaja entre varias opciones rotadas, etc.

**PERCEPCIÓN VISUAL:** es la capacidad para descifrar patrones significativos en medio de una masa desordenada de información sensorial. Mediante este proceso, el cerebro transforma la información lumínica que capta el ojo en una recreación de la realidad externa o copia de ella, que es personal ya que la interpretación de los estímulos se relacionan con el conocimiento previo del individuo y su estado emocional. Para el desarrollo de la percepción visual se realizan actividades del tipo: "efectos ópticos", cierre visual, discriminación visual, etc.

**ATENCIÓN:** se ha considerado, tradicionalmente, de dos maneras distintas aunque relacionadas. Por una parte, atención como filtro de los estímulos ambientales que decide cuáles son los relevantes y da prioridad por medio de la concentración de la actividad psíquica sobre el objetivo para un procesamiento más profundo en la conciencia. Por otro lado, la atención es entendida como el mecanismo que controla y regula los procesos cognitivos. Para el desarrollo de la atención se realizan actividades del tipo sopa de letras, buscar diferencias, localización rápida de datos, etc.

**MEMORIA:** es una función del cerebro y, a la vez, un fenómeno de la mente que permite al organismo codificar, almacenar y recuperar la información del pasado. Para el desarrollo de la memoria se realizan actividades como repetir trabalenguas, poesías, etc. O actividades acrónimos y acrósticos.

### **Enriquecimiento creativo:**

Este tipo de actividades deben incluir: originalidad, flexibilidad, elaboración y fluidez de pensamiento, y se pueden realizar individualmente o cooperativamente.

**PENSAMIENTO LATERAL:** la idea central sobre este tipo de pensamiento es que, al evaluar un problema existe la tendencia a seguir un patrón natural o habitual de pensamiento (las sillas son para sentarse, el suelo para caminar, un vaso para ser llenado con un líquido, etc.), lo cual limita las soluciones posibles. Con el pensamiento se rompe este patrón rígido, lo que permite obtener ideas mucho más creativas e innovadoras para representar todos esos caminos alternativos o desacostumbrados, que permiten la resolución de los problemas de forma indirecta y con un enfoque creativo. Para el desarrollo del pensamiento lateral se realizan actividades basadas en buscar respuestas alternativas y creativas a un problema. Por ejemplo: Esta mañana se me cayó un pendiente en el café. Y aunque la taza estaba llena, el pendiente no se mojó. ¿Cómo es posible eso? La presunción errónea es que café significa "líquido". El pendiente cayó en una taza de café en grano

**CREATIVIDAD LINGÜÍSTICA:** consiste en la generación de nuevas ideas, conceptos y/o relaciones basados en el área verbal-lingüística, como por ejemplo: creación de historias, cómics, anuncios a través de una imagen, slogans publicitarios, palabras nuevas y su función y definición, "mensajes perdidos" etc.

**CREATIVIDAD MATEMÁTICA:** consiste en solucionar un problema matemático mediante el uso del pensamiento lateral y divergente. Para el desarrollo de la creatividad matemática se realizan diferentes actividades, desde sudokus y sus variantes, pentaminós, triominó de distintas operaciones, etc. hasta creación de recetas de cocina con el uso de las cantidades de los ingredientes.

## **Metodología**

La metodología a usar en el aula enriquecida debe tener en cuenta los siguientes puntos:

Evitar cualquier tipo de bloqueo en la fluidez de ideas del alumnado.

Fomentar el aprendizaje por descubrimiento e investigación.

Respetar la creatividad de los/as compañeros/as, dejándoles el tiempo necesario para que sus ideas surjan.

Fomentar la comunicación oral en el alumnado mediante la exposición de sus producciones a los compañeros/as.

Tener en cuenta los intereses personales del alumnado en la planificación de actividades.

Controlar la finalización de las tareas por el alumnado de forma que no haya tiempo para el aburrimiento.

El número de alumnos/as en un mismo taller no debería sobrepasar los 6, ya que es un espacio donde los alumnos/as comunican numerosas ideas , producciones, etc y deben tener tiempo para ello.

Hacer uso de herramientas digitales e innovadoras, que permitan tanto la implicación del alumnado como la realización telemática del taller en caso de no poder continuarse la clases de forma presencial.

Para ello se utilizará una dinámica de gamificación, que permita tener una estructura flexible y conectar las distintas actividades, adaptándose al ritmo del alumnado e incorporando un sistema de recompensas. Se crearán dos grupos diferenciados atendiendo al nivel de madurez, distinguiendo inicialmente entre el alumnado de 1º de la ESO y el de los demás niveles, que ya conocen el modo de funcionamiento del taller. Además, se utilizará como referencia el juego de rol *Mago: La Ascensión* para el alumnado de nueva incorporación, y *D20 Moderno* para el alumnado que continúa desde cursos anteriores..

Cada grupo acudirá al Taller en sesiones de dos horas quincenales, siempre y cuando su rendimiento académico y comportamiento en el resto de actividades del Centro sea apropiado y mantenga un nivel apropiado en las asignaturas que tuviera durante las horas del Taller. Este taller se tratará de que sea presencial para 1º de ESO, y preferentemente telemático para los demás niveles, adaptándose en ese caso la duración a las posibilidades del medio utilizado. Mensualmente el responsable de AACCCII consultará a los tutores la evolución del alumnado, y de forma flexible acudirán o no a las actividades, pudiendo incorporarse o salir del Taller en cualquier momento del curso. Previo al inicio de los talleres se mantendrá una reunión con los tutores/as en la cual se indicará que se deben ir adelantando los contenidos que los alumnos/as del taller no van a trabajar ese día para que no se les mande de deberes a casa. Para ello se debe reducir el número de actividades repetitivas a realizar, seleccionar un mínimo de contenidos y actividades para el alumnado con AACCCII.

## Temporalización

El Taller de Enriquecimiento seguirá una temporalización totalmente flexible, para poder adaptarse así al ritmo del grupo. Inicialmente se desarrollarán tres módulos, que se podrán ir ampliando con módulos adicionales conforme se vayan completando los primeros. Como orientación, se propone la siguiente temporalización:

Presentación, explicación de la estructura del taller e iniciación de la dinámica de gamificación: 2 sesiones para el alumnado de nueva incorporación al taller, 1 sesión para el alumno que ya estuvo en él el curso pasado.

Módulo 1: 6 sesiones.

Módulo 2: 6 sesiones.

Módulo 3: 6 sesiones.

Las sesiones presenciales en el Taller se complementarán con una serie de

actividades digitales mediante un espacio de la plataforma Google Edu del Centro que se habilitará para ello. Además, en la web del centro se incluirá la programación del taller, y enlace a diversos contenidos sobre el modelo de dinámica.

En cuanto a la temporalización de los contenidos, la dinámica de gamificación permitirá trabajar continuamente los elementos de EC, EE, CL, CF y JI<sup>1</sup>. Además, en cada módulo y atendiendo a la edad y los intereses del alumnado, se incorporarán también actividades de EI, CA y CM.

## Progresión

Aunque se mantendrá la transversalidad de los diferentes elementos indicados previamente, se incluirá también un eje central para cada curso, que servirá como línea central de las dinámicas y que permitirá establecer una progresión a lo largo de los 4 cursos, para el alumnado que permanezca en el taller durante todo su paso por el instituto.

**1º ESO:** trabajo en equipo.

**2º ESO:** lógica y consecuencias.

**3º ESO:** pensamiento lateral.

**4º ESO:** dilemas morales y éticos.

## Evaluación

La **evaluación** de actividades realizadas en el Taller será predominantemente cualitativa.

Para ello se usarán como instrumentos:

Observación: de tareas realizadas por cada alumno/a, centrándonos en la profundización, originalidad, fluidez y elaboración de las producciones de los mismos. Así mismo observaremos la motivación, rapidez en ejecución y nivel de comprensión de las actividades realizadas por cada alumno.

Entrevistas con los tutores/as del alumno/a: se mantendrán comunicaciones periódicas con los tutores/as con la finalidad de tener conocimiento del alumno/a sobre el rendimiento del mismo en su aula ordinaria y se llevarán a cabo, si procede, actividades conjuntas encaminadas a aumentarlo. Con estas comunicaciones también se recibirá información acerca de las actividades de enriquecimiento que realiza el alumno/a fuera del centro en horario no lectivo.

Comunicaciones con el equipo educativo: estas reuniones servirán para conocer el rendimiento y/o motivación del alumnado que asiste al aula enriquecida en todas las áreas curriculares.

Autoevaluación del alumnado: los alumnos/as realizarán un autoevaluación mediante rúbricas de las actividades realizadas en este aula que nos servirán para modificar, ampliar o reducir las tareas propuestas de cara a considerar sus intereses y capacidades para futuras sesiones.

## Enlaces de referencia general

**Los juegos de rol**, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

---

<sup>1</sup> . EC: enriquecimiento cognitivo- creativo | EE: enriquecimiento emocional | CL: creatividad lingüística-literaria | EI: experimentación-investigación | CA: contenido alternativo al currículo "taller monográfico"(proyecto) | EL: enriquecimiento lingüístico | CM: creatividad matemática | CF: creatividad figurativa | JI: juego inteligente

[http://ntic.educacion.es/w3/recursos2/estudiantes/ocio/op\\_03.htm](http://ntic.educacion.es/w3/recursos2/estudiantes/ocio/op_03.htm)

**Lo que los juegos de rol pueden aportar a la educación.** Pablo Espeso, Educación 3.0

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/juegos-de-rol-en-educacion-beneficios/37670.html>

**Cómo plantear un juego de rol educativo en clase.** Pablo Espeso, Educación 3.0

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/plantear-juego-rol-aula/37816.html>

**Mago La Ascensión (español).** Nosolorol Ediciones

**D20 Moderno.** Editorial Devil Iberia.

## **Bibliografía**

**Los juegos de rol en el aula**, Grande del Prado, Mario y Abella García, Víctor; *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 11, núm. 3, 2010, pp. 56-84. Universidad de Salamanca.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093004>

**El juego de rol aplicado a la enseñanza.** Lovera González, Eduardo. Trabajo fin de estudios, Universidad de la Rioja, 2014.

[https://biblioteca.unirioja.es/tfe\\_e/TFE000579.pdf](https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000579.pdf)