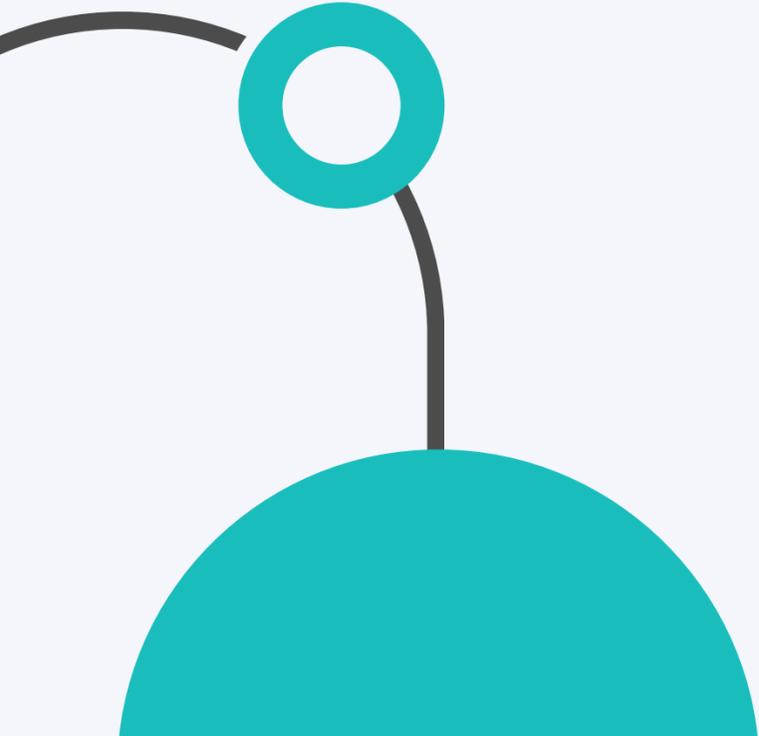



connectats
al talent

RACÓ DEL TALENT



LINEA DEL TIEMPO DEL RACÓ



¿QUÉ PRETENDE EL RACÓ DEL TALENT?



Estructuración

01. Herramienta útil en el aula

02. Aprendizaje autoorganizado

03. Ofrecer recursos para el desarrollo de talentos

04. Espacio de investigación y enriquecimiento

05. Flexible

OBJETIVO



DESARROLLAR HABILIDADES Y TALENTOS A TRAVÉS DE
LOS JUEGOS DE MESA, DESDE UNA MIRADA INCLUSIVA.



Habilidades
comunicativas

Habilidades
artísticas

Habilidades
STEAM

Habilidades
socioemocionales

FORMACIÓN

➔ EQUIPO IMPULSOR

- El equipo impulsor asistió a una formación de 2 horas sobre ABJ.
- Orientaciones sobre los juegos más adecuados a las diferentes edades.
- El equipo impulsor realiza un selección de juegos por edades y habilidades.





EL CLAUSTRO JUEGA

01

DISTRIBUCIÓN POR EQUIPOS

Realizar los equipos de trabajo por niveles, cada miembro del equipo impulsor será asignado a un nivel y deberá explicar el funcionamiento del juego a sus compañer@s.

02

¡A JUGAR!

Todo el claustro pasará por los juegos de los diferentes niveles para aprender a jugar.

PREPARACIÓN CAJAS

➔ INFANTIL

1

DISTRIBUCIÓN DE
LOS JUEGOS POR
EDADES Y
HABILIDADES.

2

SELECCIÓN DE
COMPETENCIAS Y
CRITERIOS.

3

ACCESIBILIDAD DE
LOS JUEGOS

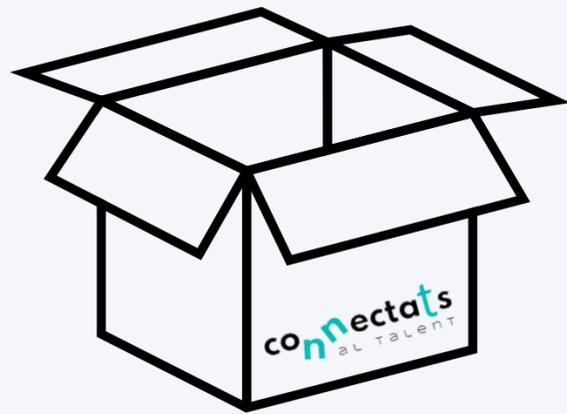
CAJAS DE JUEGOS

➔ POR EDADES

LAS CAJAS SE PREPARAN CON JUEGOS QUE TRABAJEN:

- H. ARTÍSTICAS
- H. COMUNICATIVAS
- H. STEAM
- H. SOCIOEMOCIONALES





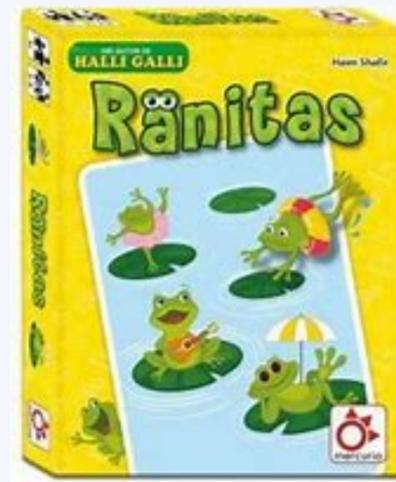
EJEMPLO CAJA 5 AÑOS



**PLUS
PLUS**



KALEIDOS



RANITAS



EL FRUTAL



**TACO
GATO
CABRA
QUESO
PIZZA**

CRECIMIENTO EN ARMONÍA

CA3 Establecer interacciones con sus iguales y los adultos del entorno social más próximo por medio de vivencias cotidianas y valorar la importancia de la cura, la amistad, el respeto y la empatía.

Participar activamente en situaciones escolares que favorezcan un clima de convivencia

Participar activamente en situaciones escolares que requieran reflexión y favorezcan un clima de convivencia

9. Participar activamente en situaciones que requieran reflexión y toma de decisiones y favorezcan un clima de convivencia.

Reproducir conductas, acciones o situaciones del entorno social a través del juego en interacción con sus iguales

Reproducir conductas, acciones o situaciones del entorno social a través del juego en interacción con sus iguales

6. Reproducir conductas, acciones o situaciones del entorno social a través del juego en interacción con sus iguales.

COMPETENCIAS Y CRITERIOS ABJ

COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

CRR3 Expresar sentimientos, ideas y pensamientos propios utilizando los diferentes lenguajes de manera personal y creativa en contextos escolares y familiares

Tomar la iniciativa en la interacción social.

Tomar la iniciativa en la interacción social y disfrutar de las situaciones comunicativas.

5. Tomar la iniciativa en la interacción social y disfrutar de las situaciones comunicativas con una actitud respetuosa.

COMPETENCIAS Y CRITERIOS ABJ

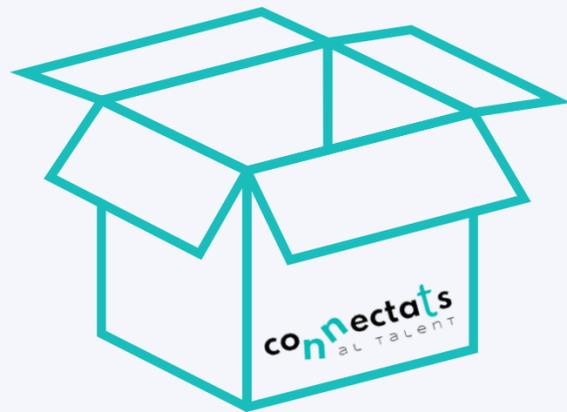
DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

EE.2 Llevar a cabo investigaciones sencillas, individuales y grupales, orientadas a explorar objetos, seres vivos, fenómenos y sucesos del entorno próximo utilizando destrezas lógico-matemáticas, científicas y tecnológicas elementales.

Mantener la actividad que se está desarrollando, aunque no se obtengan los resultados esperados.

Mantener la actividad que se está desarrollando, aunque no se obtengan los resultados esperados y solicitar acompañamiento en los aprendizajes cuando sea necesario.

11. Mantener la actividad que se está desarrollando, aunque no se obtengan los resultados esperados y solicitar acompañamiento en los aprendizajes cuando sea necesario.



ACCESIBILIDAD DE LOS JUEGOS



INSTRUCCIONES

- ①  TACO
- ②  GATO
- ③  CABRA
- ④  QUESO
- ⑤  PIZZA

EVALUACIÓN

connectats AL TALENT

RÚBRICA: EVALUACIÓN DEL ALUMNO

INDICADORES	NIVEL EXPERTO	NIVEL AVANZADO	NIVEL APRENDIZ	NIVEL NOVEL
Participar activamente en los juegos de mesa.	PARTICIPA ACTIVAMENTE EN LOS JUEGOS DE MESA Y AYUDA A SUS COMPAÑEROS.	PARTICIPA ACTIVAMENTE EN LOS JUEGOS DE MESA.	PARTICIPA ACTIVAMENTE EN LOS JUEGOS DE MESA EN UN CORTO PERIODO DE TIEMPO.	PARTICIPA CON ACOMPAÑAMIENTO DEL ADULTO EN LOS JUEGOS DE MESA.
Interactuar con sus iguales en los juegos de mesa.	INTERACTUA CON SUS IGUALES EN LOS JUEGOS Y AYUDA A SUS COMPAÑEROS.	INTERACTUA CON SUS IGUALES EN LOS JUEGOS.	INTERACTUA CON SUS IGUALES EN ALGUNAS OCASIONES.	INTERACTUA CON SUS IGUALES CON AYUDA Y ACOMPAÑAMIENTO DE UN ADULTO.
Mantener su atención en el juego hasta que finaliza.	MANTIENE SU ATENCIÓN EN EL JUEGO HASTA QUE FINALIZA.	MANTIENE SU ATENCIÓN EN EL JUEGO HASTA QUE FINALIZA.	LE SUPONE UN DESAFÍO MANTENER LA ATENCIÓN EN EL JUEGO HASTA QUE FINALIZA. NECESITA CAMBIAR DE TAREA CONSTANTEMENTE.	NECESITA AYUDA DE UN ADULTO PARA MANTENER LA ATENCIÓN EN EL JUEGO.
Respetar a los compañeros en el juego y mantener una actitud respetuosa.	RESPECTA A LOS COMPAÑEROS EN EL JUEGO Y MANTIENE SIEMPRE UNA ACTITUD RESPETUOSA.	RESPECTA A LOS COMPAÑEROS EN EL JUEGO Y MANTIENE UNA ACTITUD RESPETUOSA.	INTENTA RESPETAR A LOS COMPAÑEROS EN EL JUEGO Y EN OCASIONES MANTIENE UNA ACTITUD RESPETUOSA.	LE SUPONE UN DESAFÍO RESPETAR A LOS COMPAÑEROS EN EL JUEGO Y MANTENER UNA ACTITUD RESPETUOSA. NECESITA ACOMPAÑAMIENTO DE UN ADULTO.

connectats AL TALENT

DIANA DE AUTOEVALUACIÓN 5 AÑOS

connectats AL TALENT

EVALUACIÓN DOCENTE

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
Se realiza la docencia en el horario establecido.			
La docente planifica las sesiones de juegos con antelación.			
Utiliza el multinivel en los juegos y materiales adicionales para adaptarse a las necesidades de cada alumno.			
Realiza un registro de los juegos que han utilizado en cada sesión el alumnado.			
Proporciona una autoevaluación al alumnado para ofrecer feedback de las sesiones.			

REFLEXIÓN

➔ **Sistematizar su uso**

➔ **Mejorarlo y actualizarlo**

• REFERENCIAS

- **Boon Ng, S. (2019). Exploring STEM competences for the 21st century. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000368485>**
- **Gagné, F. (2015). De los genes al talento. Revista de Educación, 368, 66-91.**
- **Kaplan, S. N. (2023). Self-directed challenges: Self-defined differentiation. Gifted Child Today, 46(1), 57-59.**
- **Serna, P., Ferrándiz, C., & Ferrando, M. (2022). Conecta-T: Programa de desarrollo del talento. Una experiencia en tiempos de COVID 19. En D. Cobos-Sanchiz, E. López-Meneses, A. Jaén-Martínez, A. H. Martín-Padilla, & L. Molina-García (Eds.), Educación y Sociedad: Pensamiento e innovación para la transformación social (pp. 2170–2181). Editorial Dykinson.**
- **Subotnik, R. F., Olszewski-Kubilius, P., & Worrell, F. C. (2011). Rethinking giftedness and gifted education: A proposed direction forward based on psychological science. Psychological Science in the Public Interest, 12, 3–54. Doi: 10.1177/1529100611418056.- Yu, H. y Jen, E. (2020). Integrating nanotechnology in the science curriculum for elementary high-ability students in Taiwan: Evidenced-based lessons. Roeper Review-a Journal on Gifted Education, 42(1), 38-48. <https://doi.org/10.1080/02783193.2019.1690078>**
- **Tourón, J. (2020). Las altas capacidades en el sistema educativo español: reflexiones sobre el concepto y la identificación: Concept and Identification Issues. Revista de Investigación Educativa, 38(1), 15-32.**