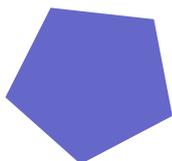




TAL ENT COR NERS

Capacidades que tienen y no reconocen como tal.
Tú las ves en ellos, ¡ayúdales a descubrirlas!

[#tienentalento](#)



Índice

1. OBETIVOS 3

¿Qué conseguirás con esta dinámica en el aula?
¿Qué aspectos de tu alumnado trabajarás con los Talent Corners?

2. FICHA DE DINÁMICA 4

Aspectos técnicos del proyecto: perfil del alumnado, tiempo, metodología, material necesario.

3. DESARROLLO

Cómo poner en marcha la dinámica: instrucciones y espacios de trabajo.

INSTRUCCIONES 5

EL RINCÓN CREATIVO 6

EL RINCÓN INTELECTUAL 7

EL RINCÓN MANIPULATIVO 10

EL RINCÓN SOCIAL 11

EL RINCÓN INTRAPERSONAL 14

4. MATERIAL COMPLEMENTARIO 15

La ficha de metacognición para el alumno y la tabla de observación para el profesor serán tus herramientas de medición.



1. Objetivos

01

Identificar los posibles talentos de los estudiantes, haciéndoles conscientes del valor que cada uno posee. Puedes consultar nuestra Guía de Talentos en: despiertasupotencial.com

02

Valorar la diversidad de talentos ocultos y evidentes con el fin de explorar nuevas formas de descubrir cada uno.

03

Contribuir a la búsqueda y al desarrollo de los talentos ocultos de los alumnos.

04

Ofrecer a los alumnos espacios de desarrollo del talento.

2. Ficha de dinámica



Destinatarios:
Estudiantes de 6 a 16 años.



Temporalización:
Una sesión de 60 - 90 minutos.



Metodología:
Serán aplicados los principios de la gamificación y el aprendizaje cooperativo.



Materiales:
Los materiales necesarios para cada reto propuesto: lápiz, lienzos, acuarelas, etc.



3. Desarrollo

Instrucciones

Los alumnos del aula se dividen en equipos cooperativos de 4-5 (preferiblemente los grupos los debe realizar el profesor intentando que prime la heterogeneidad a todos los niveles en cada equipo). A continuación, se explican las instrucciones del juego:

01

La clase está dividida en 5 "TALENT CORNERS", y todos los equipos deben pasar por cada uno de ellos durante un máximo de 10 minutos.

02

En cada uno de los rincones los alumnos encontrarán un reto y los materiales para resolverlo en equipo.

03

Una vez finalice el tiempo establecido (10'), cada equipo rotará al siguiente rincón.

04

Al finalizar los 5 rincones cada equipo mostrará al jurado el resultado de cada "TALENT CORNER". El jurado puede ser tú, un grupo de docentes, alumnos mayores o de otras clases.

05

El jurado decidirá cual es la mejor solución del reto.

06

Para finalizar la sesión, los alumnos rellenarán una ficha de metacognición para fomentar el autoconocimiento.



3. Desarrollo

Rincón creativo



RETO A RESOLVER:

Los alumnos tendrán que crear un rap o una representación artística sobre aquello que más les atrae de su escuela, de las instalaciones o de las materias impartidas.



MATERIALES NECESARIOS:

Lápiz o boli, papel o lienzo, pinceles y acuarelas.



TIEMPO:

10 minutos.

3. Desarrollo

Rincón intelectual



RETO A RESOLVER:

Teniendo en cuenta el nivel educativo de los alumnos se propone:

Ed. Primaria: Deberán resolver en equipo todos los sudokus que les sea posible, a elegir en función del nivel del aula, entre los disponibles en:

<https://www.sudoku-online.org/imprimir-sudokus.php>

Ed. Secundaria: Enigma ruso.



MATERIALES NECESARIOS:

Lápiz o boli.



TIEMPO:

10 minutos.

3. Desarrollo

Rincón intelectual

Enigma Ruso. Preguntas:

A partir de la imagen siguiente
**(haz clic aquí para ampliar la
imagen y mostrarla en la pantalla
del aula)**

siguientes preguntas:



1

¿Cuántos turistas se encuentran en el campamento?

2

¿Cuándo llegaron, hoy o hace unos días?

3

¿Cómo llegaron hasta allí?

4

¿Hay un pueblo cerca?

5

¿En qué dirección sopla el viento, norte o sur?

6

¿Qué hora es, aproximadamente?

7

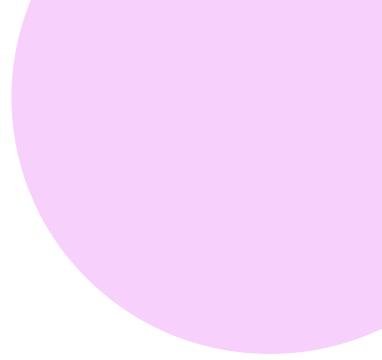
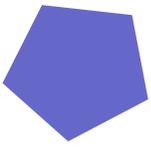
¿Dónde está Álex?

8

¿Quién estaba de guardia ayer?

Enigma Ruso





3. Desarrollo

Rincón intelectual

Enigma ruso. Soluciones:

1. Son 4, ya que hay 4 cucharas y 4 platos. Además hay 4 nombres escritos en la lista.
2. Hace unos días, ya que hay una araña que ha construido su tela entre la tienda de campaña y el árbol.
3. Llegaron en barca, pues hay remos apoyados en un árbol.
4. Sí, porque hay una gallina en su campamento. Estos animales no suelen alejarse mucho de las granjas.
5. Hacia el norte. Sólo tenemos que fijarnos en la bandera que está sobre la tienda de campaña, ondea hacia un lado. Ahora nos fijamos en los árboles, sus ramas crecen más en la parte que da al sur. La bandera apunta al lado contrario de las ramas de los árboles, por lo tanto, apunta al norte.
6. Ahora que sabemos dónde está el norte y el sur podemos saber dónde está el este y el oeste en el dibujo. Una vez que sepamos esto, solo tenemos que fijarnos dónde está ubicado el sol. Como no podemos verlo, la sombra de uno de los campistas nos dará una idea. El sol está más al este, por lo que podemos deducir que es por la mañana.
7. Alex es la persona a quien no se ve, pero detrás de la carpa, hay alguien cazando mariposas con una red: ese es Alex.
8. Sabemos que Alex está cazando mariposas y James es el que toma fotografías, ya que hay un trípode guardado en la mochila con una "J". Colin es el que revisa la mochila con una "C" en ella y es el que estuvo de guardia ayer. En base a los números de la lista, hoy está Peter y mañana estará James.



3. Desarrollo

Rincón manipulativo



RETO A RESOLVER:

Los alumnos tendrán que crear una escultura humana, lo más creativa posible, utilizando cualquier parte del cuerpo.

Es necesario que participen todos los integrantes del equipo.



MATERIALES NECESARIOS:

Esterillas, cintas de goma o cuerdas.



TIEMPO:

10 minutos.

3. Desarrollo

Rincón social



RETO A RESOLVER:

Los estudiantes participarán en equipo frente al siguiente reto que deberás presentarles:

“Ha ocurrido un desastre nuclear y en el único refugio atómico que está abierto sólo quedan 5 plazas. En la puerta hay 10 personas que quieren entrar. Elegid en equipo las 5 personas que salvaríais, y explicad en un papel las razones por las que habéis elegido a estas 5 personas, y por qué habéis rechazado a las otras 5”.

Finalizada la actividad, pregunta a cada uno de los participantes sobre la experiencia, deberán exponer una conclusión sobre el ejercicio y dar su opinión al respecto.



MATERIALES NECESARIOS:

Lápiz o boli y papel.



TIEMPO:

10 minutos.

NOTA:

En cursos más elevados se puede adaptar la dinámica pidiendo a los alumnos que asuman ellos el rol de dos personajes y defendiendo sus derechos a entrar en el refugio.



3. Desarrollo

Rincón social

El Refugio. Ed Primaria

En función del nivel educativo y de las peculiaridades del aula, podrás modificar los personajes aspirantes al refugio así como las relaciones entre ellos.

- | | | | |
|---|---------------------------|----|--|
| 1 | Una indigente | 6 | Una estudiante extranjera |
| 2 | Un multimillonario | 7 | Un profesor de Universidad de 65 años |
| 3 | Una médico de 50 años | 8 | Una música |
| 4 | Un niño de 10 años | 9 | Un físico nuclear con parálisis |
| 5 | Una arquitecta de 40 años | 10 | Un adolescente con comportamiento agresivo hacia los demás |



3. Desarrollo

Rincón social

El Refugio. Ed Primaria

- 1 Un violinista de 40 años adicto a las drogas
- 2 Un abogado de 25 años
- 3 Una abogada y su marido, ambos de 28 años. Ella ha salido recientemente de un hospital psiquiátrico. Deberán entrar los dos al refugio o quedarse fuera de él.
- 4 Un sacerdote de 75 años
- 5 Una ama de casa de 34 años
- 6 Una persona sin trabajo que se gana la vida como puede, aunque roce la legalidad
- 7 Una universitaria
- 8 Un físico nuclear con parálisis, de 28 años, que solamente aceptaría entrar en el refugio si puede llevar consigo una pistola
- 9 Una niña de 12 años con Síndrome de Down
- 10 Un hombre de 47 años



3. Desarrollo

Rincón intrapersonal



RETO A RESOLVER:

Pon en marcha una dinámica de relajación durante 2'. A continuación los alumnos, sentados en círculo, deberán decir de manera ordenada lo que más y lo que menos les gusta de sus compañeros.

Teniendo en cuenta el nivel educativo de tus alumnos, deberán expresar cómo se han sentido con lo que han oído y llegar a alguna conclusión en común. Esta conclusión será lo que expongan ante el jurado.



MATERIALES NECESARIOS:

Colchonetas, cojines o sillas.



TIEMPO:

10 minutos.

NOTA:

El rincón interpersonal requiere de un mayor seguimiento docente. Esta última parte es más apropiada para la etapa de Secundaria, en Primaria es posible que el profesor deba guiar la conversación.



4. Material complementario



Ficha de metacognición

Reparte esta ficha entre tus alumnos para que la completen tras la dinámica.

1

¿Qué has aprendido sobre ti mismo?

2

¿Qué has aprendido de tus compañeros?

3

¿Qué rincón te ha gustado menos?

4

¿En qué rincón te has sentido más cómodo?

5

¿Cómo podrías seguir mejorando y qué has descubierto que se te da bien?





4. Material complementario

Tabla de observaciones

	Nombre del alumno/a	Talento detectado	Dificultades en..	Condiciones
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				