

Pablo Escobar

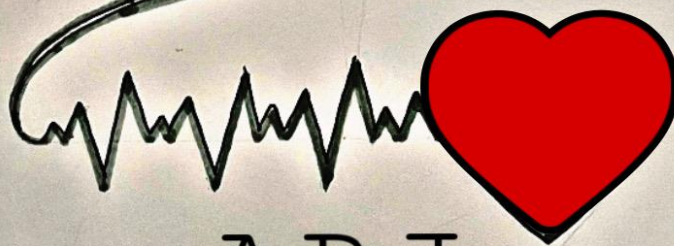


Talentos

juventud
murcia



1200
MURCIA



ABJ

GIMNASIA PARA TU CELEBRO

CICLO DESARROLLADOR DE TALENTO

Taller de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ): "GIMNASIA PARA TU CEREBRO"

Organiza: Talentos Altas Capacidades Intelectuales Región de Murcia

Diseño e Impartición: Facilitador / Formador en ABJ, Pablo Escobar

Sesiones: Cinco sesiones de dos horas de duración. En sábados alternos

Ratio máxima: 16 participantes por grupo

Horario: Sábados de 10h30 a 12h30.

Calendario: 3 y 31 de octubre; 14 y 28 de noviembre; 12 de diciembre.

Lugar: Por confirmar (ciudad de Murcia)

Dirigido a alumnado de primaria y secundaria, separados según niveles

Información: <https://www.altascapacidadesmurcia.org/>

✓ JUSTIFICACIÓN Y FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) utiliza los juegos de mesa modernos como herramientas pedagógicas activas para potenciar competencias clave, potenciar el desarrollo socioemocional y estimular procesos cognitivos superiores. En niños, niñas y jóvenes con **Altas Capacidades Intelectuales (ACI)**, el uso estructurado de los juegos de mesa ofrece una respuesta educativa óptima:

1. **Desafío cognitivo adecuado:** Satisface la necesidad de estimulación intelectual profunda, resolución de problemas complejos y pensamiento estratégico.
2. **Entrenamiento socioemocional:** Proporciona un entorno seguro y regulado ("círculo mágico del juego") para abordar aspectos críticos en el perfil AACI, tales como la tolerancia a la frustración, el perfeccionismo, la empatía y las habilidades sociales interpersonales.

2. OBJETIVOS DEL PROYECTO

Objetivos Generales

- Experimentar los juegos de mesa modernos como un medio lúdico para la adquisición y consolidación de conceptos curriculares y transversales.
- Conocer, analizar y aplicar distintas **mecánicas de juego** (colocación de losetas, gestión de mano, programación de acciones, entre otras).
- Fomentar el desarrollo socioemocional y las habilidades de interacción interpersonal mediante mecánicas cooperativas y competitivas sanas.

Objetivos Específicos

- **Área Cognitiva e Intelectual:** Fortalecer la lógica-matemática, agilidad mental, visopercepción, memoria funcional y planificación estratégica.
- **Área Lingüística y Comunicativa:** Estimular la estructuración del lenguaje, la gramática, el vocabulario técnico y la argumentación.
- **Área socioemocional:** Desarrollar la gestión de la frustración ante la derrota, el trabajo en equipo y el control de impulsos (funciones ejecutivas).
- **Pensamiento Computacional:** Introducir conceptos de programación (algoritmos, patrones y secuencias) a través de mecánicas analógicas.

3. MAPA DE HABILIDADES COGNITIVAS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS

El taller "GIMNASIA PARA TU CEREBRO" estimula sistemáticamente las siguientes áreas cognitivas:

A. Funciones Ejecutivas e Inteligencia Lógica

- **Flexibilidad Cognitiva:** Capacidad para cambiar de estrategia cuando los planes iniciales fallan o el entorno de la partida cambia.
- **Inhibición y Control de Impulsos:** Respeto de turnos, reflexión previa a la toma de decisión y contención de respuestas automáticas.
- **Planificación y Toma de Decisiones:** Evaluación de consecuencias a corto, medio y largo plazo.
- **Memoria de Trabajo:** Retención y manipulación de datos en tiempo real (reglas, estado del tablero, recursos).
- **Lógica-Matemática:** Cálculo mental, estimación de probabilidades, optimización de recursos y estadística.

B. Visopercepción y Pensamiento Computacional

- **Visión Espacial y Orientación:** Reconocimiento de patrones, rotación mental de figuras y estructuración en cuadrículas.
- **Programación de Acciones:** Creación de secuencias lógicas paso a paso (algoritmos) para alcanzar un objetivo.

C. Competencia Lingüística

- **Gramática y Vocabulario:** Asociación semántica, estructuración de palabras e inferencia de conceptos.
- **Expresión oral y Asertividad:** Negociación, argumentación e interacciones persuasivas dentro de la partida.

D. Habilidades Socioemocionales

- **Tolerancia a la Frustración:** Asimilación del error o la derrota como fuente de aprendizaje dentro del marco lúdico.
- **Cooperación y Trabajo en Equipo:** Coordinación de objetivos compartidos, escucha activa y división de roles.
- **Empatía y Lectura del Entorno:** Decodificación del comportamiento de los contrincantes y anticipación a sus movimientos.

4. Estructura Pedagógica de las Sesiones (2 Horas)

Todas las sesiones mantienen un esquema de 120 minutos enfocado en el aprendizaje vivencial:

Bloque	Duración	Descripción de la Actividad
1. Bienvenida y Rompehielos	15 min	Calentamiento cognitivo con dinámicas breves de agilidad mental o atención. Presentación del tema del día.
2. Explicación y Mecánica	15 min	Explicación teórica-práctica de la mecánica principal del juego a explorar (ej. <i>Deckbuilding</i> , <i>Draft</i> , <i>Colocación de trabajadores...</i>).
3. Juego Activo y Mentorizado	60 min	Desarrollo de partidas en grupos reducidos (3 a 4 participantes por mesa). El formador actúa como guía y facilitador del pensamiento crítico.
4. Debate y Metacognición	20 min	Reflexión sobre lo aprendido: ¿Qué estrategias funcionaron?, ¿cómo gestionamos los momentos de bloqueo?, ¿dónde aplicamos esto en el colegio o la vida real?
5. Cierre y Evaluación	10 min	Registro de progresos personales y despedida.

5. ADAPTACIÓN POR ETAPAS EDUCATIVAS

Para dar respuesta precisa a las necesidades de cada rango de edad en el perfil de Altas Capacidades, los contenidos se dividen en tres bloques:

GRUPO 1: Primera Etapa de Primaria (6 a 8 años)

- **Enfoque:** Construcción de bases ejecutivas, iniciación al trabajo cooperativo, visión espacial básica y tolerancia al fallo.
- **Mecánicas a trabajar:**
 - *Reconocimiento de patrones y visopercepción:* Coordinación ojo-mano, agilidad visual y asociación rápida.
 - *Colocación de losetas / Grid movement:* Estructuración del espacio bidimensional.
 - *Juego Cooperativo básico:* Trabajo en equipo para lograr una meta común.
- **Áreas trabajadas:** Cálculo básico, vocabulario visual, motricidad fina, autorregulación de la impulsividad.

GRUPO 2: Segunda Etapa de Primaria (9 a 12 años)

- **Enfoque:** Razonamiento abstracto, iniciación al pensamiento computacional, gestión de recursos y estrategia avanzada.
- **Mecánicas a trabajar:**
 - *Programación de acciones (Algoritmos):* Planificación de movimientos en secuencia cerrada.
 - *Gestión de mano y Draft:* Selección táctica de cartas/recursos y descarte.
 - *Roles ocultos / Deducción:* Razonamiento lógico-hipotético y lectura no verbal.
- **Áreas trabajadas:** Lógica matemática avanzada, probabilidad, pensamiento analítico, gramática/ortografía compleja y gestión del estrés en la derrota.

GRUPO 3: Educación Secundaria (12 a 16 años)

- **Enfoque:** Pensamiento sistémico, economía de juego, optimización de motores de acciones, negociación y resolución de dilemas complejos.
- **Mecánicas a trabajar:**
 - *Engine Building (Construcción de motores de acciones):* Eficiencia y escalabilidad de sistemas.
 - *Colocación de trabajadores / Gestión de recursos:* Control de costes, priorización y toma de decisiones bajo presión.
 - *Negociación / Control de áreas:* Diplomacia, asertividad y cálculo de contingencias.
- **Áreas trabajadas:** Teoría de juegos, planificación estratégica a largo plazo, análisis socioeconómico, asertividad y gestión emocional de escenarios adversos.

6. METODOLOGÍA Y EVALUACIÓN

Metodología

1. **Centrada en el alumnado:** Los participantes descubren las reglas y deducen las mejores estrategias de forma autónoma a través del ensayo-error.
2. **Círculo Mágico de Aprendizaje:** Entorno donde el error no tiene sanción punitiva, sino que es analizado como un dato útil para ajustar la siguiente decisión.
3. **Rol del Facilitador:** Orienta la partida, formula preguntas socráticas ("¿Qué ocurrirá si tomas esa decisión en este turno?") e interviene en la mediación de conflictos cuando surgen situaciones de frustración.

Evaluación del Taller

Se realizará una evaluación continua no cuantitativa mediante:

- **Ficha de Observación Directa:** Registro de la evolución del participante en variables como: inhibición del impulso, asimilación de reglas complejas, capacidad de negociación y resiliencia ante la derrota.
- **Feedback Metacognitivo:** Autoevaluación guiada al finalizar cada sesión donde cada niño identifica qué competencia cognitiva o social ha puesto a prueba.

7. RECURSOS Y LOGÍSTICA

- **Duración total:** Sesiones sueltas o ciclo de talleres de 2 horas.
- **Horario:** Sábados por la mañana, de 10h30 a 12h30.
- **Ratio:** Máximo 16 participantes por grupo, para garantizar una tutorización personalizada y dinamizar adecuadamente los grupos de mesa.
- **Necesidades de espacio:** Aula amplia o sala polivalente con mesas modulares agrupables y sillas cómodas.
- **Materiales:** Ludoteca especializada aportada por el formador (juegos educativos y eurogames adaptados por rango de edad).
- **Aportación económica:** Por cada participante se realiza una aportación de 75€/trimestre.

8. CONTACTO

✓ Con el equipo TÉCNICO de la actividad: Pablo Escobar Sánchez

Tfl:626572038

Email: buzonalcantarilla@yahoo.es

Instagram: mando_boardgames

✓ Con el equipo de APOYO ACI de la asociación TALENTOS,

TALENTOS es una asociación de familias, inscrita en el Registro de Asociaciones de la Región de Murcia con número 12.957/1, cuya finalidad, entre otras, es dar respuesta a las necesidades de sus hijos e hijas en todas las etapas de su vida, así como la divulgación, apoyo y sensibilización social sobre las Altas Capacidades Intelectuales.

Desde la asociación Talentos ofreceremos información y apoyo complementario. Para resolver cualquier duda relacionada con las Altas Capacidades en el tf: 621003117 o en el mail: talentosaltascapacidades@gmail.com