

**TALLER DE ENRIQUECIMIENTO EXTRACURRICULAR
PARA NIÑAS/OS CON ALTAS CAPACIDADES*****AFTER - SCHOOL ENRICHMENT WORKSHOP FOR CHILDREN WITH
HIGH CAPACITY***

XIMENA BORDA

Instituto de Investigaciones en Ciencias Humanas y Sociales
Universidad La Salle - Bolivia

ximena.borda@gmail.com

RESUMEN

El taller de enriquecimiento curricular basado en actividades diseñado para niñas/os con altas capacidades tiene como objetivo ofrecer una serie de experiencias de aprendizaje amplias y abstractas adaptadas a la complejidad cognitiva de estos alumnos. Pretenden favorecer el desarrollo de habilidades referidas a la competencia socio-cognitiva, como ser: razonamiento, creatividad, solución de situaciones novedosas, toma de decisiones, empatía y relaciones interpersonales. Las actividades y materiales recogen experiencias de aprendizaje que han permitido trabajar de manera divertida y creativa, motivando el ingenio a la solución de problemas y situaciones novedosas.

ABSTRACT

The workshop curriculum based enrichment activities designed for

high ability students aims to offer a broad range of experiences and abstract learning adapted to the cognitive complexity of these students. Aim to encourage the development of skills related to the socio-cognitive competence, such as: reasoning, creativity, problem novel situations, decision making, empathy and interpersonal relationships. The activities and materials collected learning experiences that have allowed work fun and creative way, encouraging ingenuity to solve problems and new situations.

PALABRAS CLAVES: altas capacidades, inteligencias múltiples, talentos

KEY WORDS: high capacities, multiple intelligences, talents

DESARROLLO DE LOS TALLERES

Se elaboró un proyecto experimental para investigar la efectividad de determinadas actividades extra curriculares, con el fin de brindar mayor estimulación a los alumnos con talentos y altas capacidades.

El taller se desarrolló en base al Modelo de inteligencias Múltiples propuesto por Gardner (1).

La inteligencia lingüística o verbal hace referencia a la capacidad para manejar y estructurar los significados, como también las funciones de las palabras y del lenguaje. La inteligencia lingüística o verbal se utiliza en la lectura de libros, en la escritura de textos y el uso del lenguaje cotidiano. Según Gardner estamos ante una habilidad para pensar que, junto con las palabras, nos permite recordar, analizar, resolver problemas, planificar y crear.

La inteligencia lógico-matemática es la que utilizamos en la resolución de problemas matemáticos, y en todas aquellas tareas que requieran el uso de la lógica inferencial o proposicional. En definitiva, se trata de una capacidad para construir soluciones y resolver problemas, estructurar elementos para realizar deducciones y fundamentarlas con argumentos sólido.

De acuerdo con Gardner, las capacidades

que están incluidas en este tipo de inteligencia serían el razonamiento lógico, espacial y numérico.

El razonamiento espacial se entiende como aquella capacidad para usar la imaginación y para visualizar formas y estructuras en el espacio, el razonamiento lógico está referido a la capacidad para inducir las relaciones de toda la estructura de problema, generalizar conclusiones y reglas. Realizando deducciones e inducciones; y, finalmente, el razonamiento numérico se refiere a la capacidad para realizar conteos, estimar y cuantificar objetos, identificar y establecer relaciones numéricas. El taller de Enriquecimiento Extracurricular para el desarrollo de la productividad creativa asume esta concepción multifactorial de la inteligencia, al mismo tiempo que pretende desarrollar todos y cada uno de los factores que configuran el pensamiento divergente propuesto por Guilford (2).

Se hace referencia, concretamente, a la fluidez, elaboración, originalidad y flexibilidad. En definitiva, se estimula la creatividad como un componente más de la inteligencia y en combinación con múltiples inteligencias que hasta ahora han recibido apoyo empírico como serían la inteligencia lingüística o verbal, lógico-matemática y espacial.

TALLER DE ENRIQUECIMIENTO EXTRACURRICULAR PARA NIÑAS/OS CON ALTAS CAPACIDADES

Con el programa no se desea crear falsas expectativas sobre los posibles logros y éxitos de los alumnos de altas habilidades. La organización de los talleres quedó articulada en las siguientes fases, como se indica a continuación:

Primera fase. Diseñar y planificar toda la intervención.

Los objetivos para el desarrollo del proyecto quedaron determinados de la siguiente manera:

- Desarrollar habilidades intelectuales para mejorar el pensamiento crítico, lógico y creativo, necesario en el desarrollo eficiente del conocimiento y para propiciar una actitud de aprendizaje autónomo.
 - Fomentar el potencial creativo para aplicarlo en su vida cotidiana, mediante técnicas y actividades lúdicas
 - Fortalecer las habilidades sociales para mejorar las relaciones con los demás y favorecer el crecimiento personal.
- Los contenidos y las actividades que se diseñaron para alcanzar estos objetivos se organizaron en tres unidades temáticas:

Bloque I: Matemáticas divertidas

Las actividades que corresponden a este módulo se diseñaron en torno a los siguientes contenidos: simbología y representación de mensajes; los números y algunas propiedades curiosas; sistemas de

numeración; criptogramas y códigos mágicos.

Bloque II: Pensamiento divergente (creatividad).

Los trabajos correspondientes a este módulo comprenden diversas actividades en torno a los siguientes contenidos: las olimpiadas; resolución de misterios y composición de historias; astronomía; arte; ritmo musical y construcción de una casa.

Bloque III: Habilidades sociales.

Para realizar esta tarea se llevaran a cabo diversas actividades en torno a los siguientes contenidos: interacción social; asertividad; y resolución de problemas interpersonales.

Participantes.

Todos los alumnos con talentos y altas capacidades identificados como superdotados (3).

A continuación se definen los conceptos Superdotado

Disposición elevada de recursos en todas las aptitudes intelectuales y alta creatividad

Talentos

Disposición elevada de recursos en una o varias aptitudes intelectuales

- Talento Verbal

Extraordinaria inteligencia lingüística

- Talento Matemático

Elevada inteligencia lógica

- Talento Artístico

Excepcional inteligencia espacial, lógica y creatividad

- Talento Social

Sorprendente inteligencia inter y/o intrapersonal

- Talento Académico

En cuyo perfil intelectual destaca la presencia elevada de inteligencia verbal, lógica y recursos de memoria

Metodología de trabajo. El taller ofrecer diferentes proyectos de investigación, que se consideran como una manera adecuada de atender a la diversidad de estos alumnos y satisfacer sus necesidades derivadas de la forma de aprender de los alumnos con altas capacidades.

Las fases que guiaron el proyecto de investigación fueron las siguientes:

1) Elección del tema de estudio: delimitar un área de estudio que se consideraba interesante.

2) Ideas previas e intenciones de investigación: se recogieron los conocimientos previos sobre el tema seleccionado, como punto de partida en el desarrollo de nuestro proyecto, para determinar el tema escogido.

3) Organización del trabajo: se planificó de

manera exhaustiva el procedimiento para llevar a cabo el proyecto, teniendo en cuenta los siguientes aspectos: determinar los objetivos, organización del proceso, en base a información precisas.

4) El proceso de investigación puede modificarse y ajustarse a las nuevas realidades que vayan surgiendo.

Para lograr un desarrollo integral de las capacidades de los alumnos, se organizó el programa en base a las siguientes aptitudes y habilidades:

1) Científico-tecnológico: tiene por objetivo estimular el pensamiento lógico-matemático y científico-tecnológico.

2) Lingüístico-literario: se dirige a la experimentación y disfrute de las múltiples posibilidades comprensivas y expresivas del lenguaje.

3) Artístico: con el objetivo de integrar las diferentes artes para fomentar capacidades de expresión artística.

4) Socio-emocional: dirigido a desarrollar la competencia emocional y social del alumnado.

Recursos utilizados. Se han diseñado materiales apropiados al tema de la investigación a desarrollar. Además, se

TALLER DE ENRIQUECIMIENTO EXTRACURRICULAR PARA NIÑAS/OS CON ALTAS CAPACIDADES

trabajara con de diferentes expertos de nuestra comunidad.

A continuación se exponen varias actividades, dirigidas a alumnos de Educación Primaria, y Secundaria

BLOQUE I: MATEMÁTICAS DIVERTIDAS

Las actividades correspondientes a este módulo se diseñaron en torno a los siguientes contenidos: simbología y representación de mensajes; los números y algunas propiedades curiosas; sistemas de numeración; criptogramas y códigos mágicos.

TITULO: LA MAGIA DE LOS NUMEROS Y ARITMAGIA

Tiempo: 2 horas
(Cada quince días durante 4 meses)
Área: Matemática divertida y creativa

Objetivos:
Fomentar la creatividad de los niños a partir de códigos.

Descubrir la propiedad mágica de algunos juegos y conceptos matemáticos
Desarrollar la fantasía de los alumnos a través de una historia de magia
Conocer e investigar sistemas nemotécnicos cuya información es numérica

Contenido

Khampus o Quipus
Cinta de Moebius
Números y cuadrados mágicos
La magia de los números

Descripción de la actividad

Se inicia la actividad con una historia de magia basada en un aprendiz de mago llamado Binarius que emprende un largo viaje a través del mundo para conseguir Khampus proveniente del Imperio Incaico. Su viaje está lleno de obstáculos, y acertijos que debe resolver con la magia de los números. Gracias a su valor y tenacidad logra vencer y alcanzar su objetivo utilizando un código secreto basado en cuerdas y nudos (actual código binario).

A través de esta historia los alumnos descubrirán que es un cuadrado mágico y cuáles son sus propiedades, de igual manera investigar sobre la Cinta de Moebius, y por último aplicará la magia de los números.

En el curso se forman grupos de tres o cuatro alumnos, para realizar trabajos prácticos de investigación sobre los Khampus, los cuales serán expuestos al grupo. Al finalizar las exposiciones se debate sobre el tema.

Cada grupo creará su cuadrado mágico y

se elegirá al azar con que grupo se compite para determinar cuál grupo soluciona el cuadrado mágico en menor tiempo. Cada grupo, investiga quien descubrió la cinta de Moebious. Porque lleva este nombre y luego crea una cinta de Moebious. Realiza una investigación.

Utilizando la magia de los números cada grupo diseña trucos y adivinanzas. El curso da una puntuación de:

3= Excelente, 2= Buena, 1= Regular y 0= Malo a cada grupo.

El grupo que obtenga mayor puntaje podrá ser alumno-tutor, cuando se inicie un nuevo curso.

Recursos

Cuento del aprendiz de mago llamado Binarius

Tiras de cartulina para crear una Cinta de Moebious

Cartulinas para hacer cuadrados mágicos

Cuerdas de algodón

Ordenadores (Sala de computación)

TITULO: EL DETECTIVE

Tiempo: 1 1/2 horas

Área: Matemática divertida y habilidad social

Objetivos:

Proporcionar a los alumnos la oportunidad de experimentar con dígitos y cálculos

En un contexto inusual

Desarrollar la creatividad lógico-matemática para crear diferentes técnicas de representación y codificación de claves secretas

Investigar acerca de la relación entre letras y sucesiones con números

Contenidos

Criptogramas, es un mensaje cifrado cuyo significado resulta ininteligible hasta que es descifrado.

Técnicas de codificación y decodificación
Técnicas Deductivas

Descripción de la actividad

Partiendo de la figura del famoso detective Sherlock Holmes, se comienza debatiendo acerca de las cualidades que consideran los alumnos que debe tener un detective para solucionar sus casos de investigación. Una de las cualidades está relacionada con la capacidad de Deducción, para resolver ciertos enigmas, poniendo toda la atención en detalles que pasan inadvertidos.

En la actividad se asistirá a una conferencia dictada por un detective real, el cual explicara las diferentes técnicas que usan los detectives reales para comunicarse entre ellos sin que otros puedan acceder a la comunicación, mediante criptogramas. Así mismo para fomentar la creatividad

TALLER DE ENRIQUECIMIENTO EXTRACURRICULAR PARA NIÑAS/OS CON ALTAS CAPACIDADES

matemática los alumnos crearan sus propias claves. Este trabajo se llevara cabo en grupos pequeños, y cada grupo decidirá qué clave utilizara para comunicarse entre sí, al ser parte de un juego de espías, en el cual se impartirán los objetivos para descubrir al culpable del supuesto delito (lugar en que se cometió el delito, el nombre del delincuente, el arma que se utilizó)

Recursos

Fichas de trabajo individual
Diferentes técnicas de codificación
Pizarra
Papel, lápices y colores

BLOQUE II: PENSAMIENTO CREATIVO

En este módulo se realizaran diversas actividades basadas en los siguientes contenidos: las olimpiadas; resolución de misterios y composición de historias; astronomía; arte; ritmo musical y construcción de una ciudad (4).

TITULO: ¡IMAGINA, INVENTA Y CREA!

Tiempo: 1 1/2 horas

Área: Lenguaje y pensamiento: imagina, inventa y crea.

Objetivos:

Flexibilidad y Originalidad

Contenido

Figurativo y Semántico
Producto Relaciones y unidades

Descripción de la actividad

Se distribuye a los alumnos/as en grupos de 3 ó 4 integrantes. El ejercicio consiste en imaginar un medio de transporte que se utilizara en el futuro cuando el hombre pueda visitar otros planetas. A cada grupo se le entregan cartulinas de colores, papel de construcción, pegamento, cartón y papel de aluminio.

El grupo imagina, inventa y crea un medio de transporte futurista.

Una vez finalizado el proyecto el grupo explicara a los otros grupos todas las características de su medio de transporte. El ejercicio consistirá en colocar a los alumnos del grupo frente a la niña/o que describe la lámina, para que no puedan visualizarla, y en una hoja de papel bond deben tratar de representar la imagen atendiendo a las indicaciones de la compañera/o que la describe.

La niña/o encargado de la descripción de la imagen, debe tener constantemente la lámina en las manos, para poder describir con mayor exactitud, evitando enseñársela a los compañeros.

Posteriormente puede repetirse la actividad con otro modelo de dibujo y encargándose otra de las niñas/os del grupo de la descripción de la lámina.

Recursos

Láminas de los dibujos.
Tiempo 5-10 minutos por lámina.
Tipo de agrupamiento
Pequeño grupo (3 ó 4 componentes)
Nivel /ciclo Primaria. Para 1º Ciclo: figuras sencillas
Para 2º Ciclo: dibujos geométricos más elaborados

TITULO: DISEÑAR Y CONSTRUIR UN JUGUETE

Tiempo: 1 1/2 horas
Área: Creatividad, tecnología, imaginación y fantasía.

Objetivos:

Construir y diseñar un juguete utilizando el programa Paint Tool SAI 1.1.0, es un programa que se descarga gratuitamente de la web.

Contenido

Los estudiantes elaboran un proyecto que incluye:
El diseño dibujándolo en una computadora del juguete que desean construir

Una maqueta o diseño a escala del juguete diseñado en computadora
Concluyendo con la presentación oral del proyecto.

Descripción de la actividad

Se trabaja en grupos de dos alumnos en un ordenador. Los alumnos deben investigar y aprender a usar el programa PaintTool SAI 1.1.0

Deben descargar el programa gratuito que se encuentra en Softtronic en Google El ejercicio consistirá en utilizar el programa para diseñar el juguete que van a construir
Recursos

Ordenador Pentium 4 a 1.5 GHz con 128 Mb de RAM.
Venesta
Papel de construcción
Cartón
Pegamento
Lápices

Nivel /ciclo Secundaria.

TITULO: JUGANDO CON EL TANGRAM

Tiempo: 60 a 90 minutos
Área: Juegos lógico manipulativos.

TALLER DE ENRIQUECIMIENTO EXTRACURRICULAR PARA NIÑAS/OS CON ALTAS CAPACIDADES

Objetivos:

Flexibilidad, fluidez y originalidad
Se estimula la capacidad para solucionar problemas organizando elementos poco estructurados, generalizar conclusiones y reglas, establecer deducciones e inducciones mediante juegos manipulativos individuales o grupales.

Contenido

Solución de problemas

Tangram (7 piezas)

Hojas con modelos para construir con el Tangram.

Descripción de la actividad

Esta actividad consiste en que los niños construyan un tangram en base a un modelo pre establecido. Se explica a las niñas/os la actividad, luego se les da un modelo que ellos tendrán que construir con el material que se les entrega inicialmente. Esta actividad se realiza en pequeños grupos, al completar la figura del modelo se realizan las siguientes actividades:

1. Los niños cogerán el cuadrado entre el grupo de piezas e intentarán formar esa figura con los triángulos pequeños que forman parte del Tangram.
2. Los niños cogerán el triángulo mediano entre el grupo de piezas e intentarán, con los dos más pequeños, formar esta figura, de manera que sea igual al modelo.

3. Los niños cogerán el paralelogramo y con dos triángulos pequeños intentarán formarlo.

4. Hacer un paralelogramo, pero esta vez con dos triángulos pequeños y un paralelogramo también pequeño.

5. Formar un rectángulo con un paralelogramo y dos triángulos pequeños.

6. Formar un triángulo grande con el paralelogramo y dos triángulos pequeños.

7. Construir una misma figura utilizando diferentes piezas cada vez. Un modo de hacerlo podría ser construirla encima de la que ya habías hecho.

8. Construir un triángulo grande con los dos más pequeños y el cuadrado.

9. Construir un triángulo grande con los dos triángulos más pequeños y el triángulo mediano.

10. Buscar dos maneras posibles de formar una figura idéntica al modelo que se le entrega en una hoja.

11. Por último los niños deberán construir un cuadrado, pero con la condición de que se utilicen todas las piezas.

12. Para terminar cada niño deberá realizar diferentes figuras con el tangram

Recursos

Tangram

Cartulina

Tijeras

Lápiz

Goma

**TITULO: JUGUEMOS A SER
DISEÑADORES DE MODA**

Tiempo: 60 a 90 minutos

Área: Creatividad y fantasía.

Objetivos:

A las niñas/os les gusta diseñar prendas de vestir, accesorios y adornos, en grupo o en forma individual.

El objetivo es realizar un desfile de moda con las creaciones que las niñas/os diseñen utilizando papeles en la confección de las prendas que deseen diseñar y elaborar. Las prendas confeccionadas con papel serán utilizadas por una niña/o que sirvió de modelo para la confección de la prenda. Se estimula la creatividad y la fantasía.

Contenido

Juguemos a ser diseñadores de moda representa para los niños un proceso, de aprendizaje, de creación, y de desarrollo de la coordinación motora fina.

El trabajo físico que implica el confeccionar una prenda para otra niña/o que fue elegido por el grupo para ser modelo implica un trabajo de interacción grupal, implican una variedad de estímulos con los cuales el niño podrá experimentar

Descripción de la actividad

Inicialmente se ve un video de un desfile de moda infantil o juvenil de acuerdo al grupo que integre el taller.

Esta actividad consiste en que las niñas/os se motiven en el diseño de prendas de vestir, accesorios y adornos de moda, se identifican con los juegos que inventan o en los que participan.

Las dinámicas de grupos, el trabajo en equipo, la elección del tipo de papel que será utilizado, medir las dimensiones del modelo dimensiones para diseñar y confeccionar es un campo importante en el que hay que experimentar.

Los niños juegan diseñando prendas, imita el comportamiento que perciben en el video. La niña/o se identifica con el rol que asuma sea de diseñador, modelo o el que confecciona la prenda utilizando diversos papeles y pegamentos.

El niño no improvisa simplemente vive y reacciona a estímulos externos

Recursos

Video de un Desfile de Moda
Papel crepe de diversos colores
Papel periódico
Papel estañado
Papel lustre de diferentes colores
Papel plastificado
Carpicolas
Tijeras

TALLER DE ENRIQUECIMIENTO EXTRACURRICULAR PARA NIÑAS/OS CON ALTAS CAPACIDADES

TITULO: MAQUINA INCREIBLE

Tiempo: 60 minutos

Área: Multimedia

Objetivos:

Originalidad, flexibilidad y fluidez
Se estimula la creatividad mediante el uso de recursos intelectuales de tipo lógico, Matemático y verbal en un contexto multimedia, poco estructurado, presentando diferentes niveles de dificultad.

Contenido

Contenido figurativo y simbólico

Descripción de la actividad

Esta actividad se la realiza de forma individual

La máquina increíble tiene su fundamentación en el funcionamiento de máquinas, poleas, engranajes, etc. Todos los inventos tienen su base en principios científicos.

Se proponen tareas que deben ser solucionadas utilizando los elementos y las pistas que se den.

Para "Construir una máquina increíble" los alumnos

Investigaran en Google como se construye una máquina y establecerán para que sirve y cuál será su función, posteriormente diseñaran una maqueta de la máquina que

pretenden desarrollar que funcione. La actividad se organiza en dos etapas: En la primera, los alumnos juegan con el ordenador y buscan cualquier información sobre el invento de máquinas, con el fin de que se familiaricen con los distintos elementos y sepan cómo utilizarlos. En la segunda los alumnos deben construir sus propias máquinas increíbles, eligiendo aquellos mecanismos que consideren adecuados para luego explicar la utilidad de la máquina diseñada y construida.

Recursos

Ordenador Pentium 4 a 1.5 GHz con 128 Mb de RAM.

Tiempo 60 minutos.

Nivel /ciclo Primer y Segundo Ciclo de Secundaria.

TITULO: ESCRIBIMOS UN LIBRO

Tiempo: 60 minutos

Área: Creatividad lingüística

Objetivos:

Fluidez, flexibilidad y originalidad
Se intenta estimular la creatividad lingüística, procurando que el alumno haga uso

creativo, del lenguaje oral y escrito activando la capacidad para manejar y estructurar los significados y las

funciones de las palabras y del lenguaje.

Contenido

Lenguaje oral y escrito
Descripción de la actividad

La actividad consiste en que cada niño escriba un cuento que luego será publicado en el libro que se escribirá con todos los cuentos escritos por los niños que participan del taller.

Inicialmente los niños deben pensar sobre un tema que le interesa y desea escribir. Luego las niñas/os lo deben exponer al grupo y explican la importancia del tema que escogieron.

En este taller los escritores tienen un tutor que los ayuda con las correcciones ortográficas y revisan juntos la forma de redacción del cuento. Cada niño debe ilustrar su propio cuento.

La portada será diseñada por niñas/os que se ofrezcan en forma voluntaria y se escogerá por votación la mejor portada. El libro será editado y cada niño tendrá un ejemplar del mismo al finalizar el taller

Recursos

Se trabaja en el aula, no se precisan recursos adicionales.

En gran grupo

Nivel primaria. (A partir de los 7 años)

BLOQUE III: HABILIDADES SOCIALES.

Para realizar esta tarea se llevaran a cabo diversas actividades en torno a los siguientes contenidos: interacción social; asertividad; y resolución de problemas interpersonales y elaborar una investigación formal

TITULO: PAYASOS Y RISAS

Tiempo: 60 minutos

Área: Habilidad social, interacción social, asertividad e investigación metodológica.

Objetivos:

Interacción social, utilizar el talento propio para ayudar a niños en la sala de Oncología del Hospital del Niño

Se intenta estimular la inteligencia interpersonal participando en esta actividad de interacción social para alegrar el sufrimiento de otras personas.

Esta actividad es una investigación que debe seguir pasos sistemáticos y metodológicos.

Contenido

Los adolescentes con talentos y altas capacidades tienen una predisposición de apertura hacia los demás y están dispuestos a involucrarse en un proyecto de ayuda a personas necesitadas.

TALLER DE ENRIQUECIMIENTO EXTRACURRICULAR PARA NIÑAS/OS CON ALTAS CAPACIDADES

Descripción de la actividad

La actividad está diseñada para alumnos de Educación Secundaria.

Se inicia la actividad con la película del Dr. Patch Adams.

Luego se tiene una mesa redonda en la cual los alumnos expresan todas sus ideas, emociones y sentimientos que generó la película en ellos. Se motiva al grupo a decidir: "Que y como hacer algo para ayudar a los niños de la sala de oncología del Hospital del Niño, basándose en la forma de intervención que se vio en la película. (Se tiene el permiso correspondiente de dicho Hospital para hacer interacción social).

Se explica a los alumnos que el trabajo es de investigación y que se debe seguir el siguiente formato:

Resumen (100 palabras)

1. Introducción
 - 1.1 Justificación
 - 1.2 Objetivos
 - 1.2.1 Objetivo General
 - 1.2.2 Objetivos Específicos
 - 1.3 Hipótesis o Pregunta de Investigación
 - 1.4 Variables
 - 1.4.1 Variable Independiente
 - 1.4.2 Variable Dependiente
2. Marco Teórico (Patch Adams)

3 Resultados

4. Discusión y conclusión

5. Bibliografía

Anexo (fotografías de la actividad que se llevó a cabo en el Hospital del niño)

La actividad consiste en que los alumnos se disfrazen de payasos, y realizan una función para los niños internos en la sala de oncología.

Los alumnos deciden como realizar la función y como disfrazarse (se puede estar en la sala del hospital durante una hora por la tarde de 3:00 a 4:00 p.m.).

Después de la actividad, se tiene una evaluación en la cual los alumnos presentan un trabajo de investigación en base al formato descrito

Recursos

Película de Patch Adams

Disfraces de payasos

Globos

Hojas de registro

Lápices

Cámara fotográfica

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA:

(1).Gardner, H. (1993). Multiple intelligences: The theory in practice. New York: Basic Books.

(2) Guerrero, A. (2012) .Pensamiento Divergente. Parque de Innovación de la Salle. Recuperado el 18 de marzo de 2013 de:
www.parquedeinnovacion.org.mx/?p=668

(3) Martin Lobo, P. (2004) Niños inteligentes. Guía para desarrollar sus talentos y altas capacidades. Madrid: Edición Palabra.

(4) Sánchez, M. (1998). Desarrollo de habilidades del Pensamiento. México: Trillas

Recibido: 11/04/2013

Aceptado: 12/12/2013