

# You<sup>th</sup>Start

## ENTREPRENEURIAL CHALLENGES

### El reto de ser positivo A1 & A2

Soy capaz de decir “sí” a mí mismo y al mundo que me rodea.

Cultura emprendedora



¡Concéntrate en aquello que te favorece!

Entrenar el optimismo

## La búsqueda del tesoro de fortalezas

CADA NIÑO Y CADA NIÑA TIENE  
MUCHAS

# FORTALEZAS



¡Cada niño y cada niña tiene un tesoro oculto de fortalezas!  
Pero el pequeño talento necesita  
compromiso, práctica, perseverancia y amor  
para poder crecer.

## PREFACIO E INTRODUCCIÓN

Cada niño y cada niña nace con su propio conjunto de talentos individuales. En los primeros años de vida, los niños son extremadamente curiosos y tienen una gran sed de conocimiento. Se motivan fácilmente y aprenden muy rápido. (Casi) todos los niños esperan ir a la escuela y aprender cosas nuevas. Sin embargo, es muy raro que mantengan esta motivación intrínseca y ese gran interés en aprender a lo largo de sus años escolares.

Esto se debe en parte a que, lamentablemente, muchas escuelas todavía utilizan un enfoque disperso cuando se trata de presentar contenidos. Los niveles escolares y planes de estudio tienen prioridad sobre los niveles de conocimiento, talentos e intereses individuales. Muchas fortalezas pasan desapercibidas y no se promueven en la escuela, lo que supone que no lleguen a desarrollarse.

El objetivo principal de la educación debería ser promover una variedad de talentos y descubrir activamente las fortalezas de cada uno. Pero el sistema actual no parece ideal para este propósito. Rara vez se toma en cuenta la individualidad de cada alumno, ya que el enfoque principal es la estandarización y la igualdad.

### ENCAJA EN EL MOLDE O QUE TE IGNOREN

A menudo se considera que distintas fortalezas tienen un valor diferente. Los niños y las niñas que no tienen los talentos "correctos" pueden no tener éxito en la escuela, y muchos de ellos no aprobarán las materias básicas. La creatividad, las competencias sociales y las habilidades manuales o técnicas a menudo no reciben suficiente consideración, a pesar de que la diversidad de talentos puede ser un importante motor de innovación.

Demasiadas personas no saben lo que pueden hacer y cuando se gradúan aún desconocen sus propios talentos y habilidades. Con frecuencia, son mucho más conscientes de sus déficits. Esto a menudo puede causar problemas personales, pero el hecho de que muchas personas desconozcan sus propias fortalezas y que muchos talentos no lleguen a fructificar también es una desventaja económica para nuestro país.

## OBJETIVOS

Para descubrir el tesoro escondido de tus talentos, la organización jedesK!ND persigue los siguientes objetivos:

- El profesorado debe ser capaz de dedicar tiempo y espacio a las fortalezas e intereses de su alumnado, por lo que las escuelas deberían integrar la "Búsqueda del tesoro de fortalezas" en su plan de estudios.
  - El proyecto piloto comenzará con algunas escuelas voluntarias que implementarán medidas para promover las fortalezas individuales (por ejemplo, en forma de "Jornadas/semanas del talento" o a lo largo del año escolar).
  - Algunas escuelas presentarán su experiencia para mostrar cómo pueden promoverse las fortalezas individuales e ilustrar los efectos positivos de estas medidas en el alumnado.

- 
- El profesorado se convierte en “buscador del tesoro de fortalezas” e intenta identificar tantas fortalezas individuales de su alumnado como sean posibles.
  - La “Búsqueda del tesoro” pretende que el alumnado pruebe varias actividades en áreas de lo más diversas para conocer mejor sus fortalezas e intereses.
  - El proyecto trata de abarcar el amplio espectro que conforma el plan de estudios para ofrecer el apoyo y asistencia necesarios a las escuelas y/o docentes, y que todos los talentos e intereses puedan ser descubiertos, tomados en consideración y promovidos.
  - Al descubrir sus propias fortalezas, cada alumno experimentará un aumento de la confianza en sí mismo. El reconocimiento de talentos inadvertidos, inusuales o aparentemente irrelevantes desempeñará un papel clave en este sentido.

El presente documento contiene propuestas para el profesorado que esté interesado en la “Búsqueda del tesoro de fortalezas” y en la promoción de talentos.

jedesK!ND quiere manifestar su sincero agradecimiento a todos los que han contribuido al proyecto.

¡Esperamos que disfrutes descubriendo y promoviendo las fortalezas e intereses de tu alumnado!

Ingrid Teufel, Maria Riegler y Bernhard Drumel  
en nombre de jedesK!ND

## INFORMACIÓN PARA EL PROFESORADO

El objetivo de la búsqueda del tesoro es conocer mejor a los (¿nuevos?) niños y niñas de tu clase, y apoyarlos para que se conozcan mejor entre sí. El objetivo subyacente es tomar conciencia de las fortalezas y los intereses de los demás.

En las siguientes páginas encontrarás propuestas para la organización de jornadas de proyectos al comienzo del año escolar. Por ejemplo, puede llevarse a cabo una "Búsqueda del tesoro de fortalezas" en las primeras seis semanas de un año escolar si hay niños o niñas "nuevos" en clase. El objetivo es saber más sobre lo que está sucediendo en las mentes del alumnado y poner el foco en sus fortalezas.

Recomendamos dividir "la Búsqueda del tesoro de fortalezas" en varias Jornadas del talento.

Este documento contiene ideas, instrucciones y sugerencias para la implementación de los proyectos, así como enlaces a sitios web recomendados y materiales para cada uno de los temas. Cada docente o equipo puede escoger las actividades de esta amplia oferta que mejor se adapten a su situación de clase. El apéndice contiene listas de autoobservación para el profesorado y alumnado, además de sugerencias para reflexionar sobre talentos y fortalezas, tanto las propias como las de los demás.

## BASE PARA LAS JORNADAS DEL TALENTO

Los temas aparecen en el "Marco de referencia europeo de competencias clave para el aprendizaje permanente" y en la "Teoría de las Inteligencias Múltiples" de Howard Gardner, que coinciden en distintos ámbitos.

### • "La Teoría de las Inteligencias Múltiples" de Howard Gardner...

... y el futuro del aprendizaje:

*"Es sencillo – pero peligroso – concluir que toda la educación del futuro debería concentrarse en las matemáticas, la ciencia y la tecnología. Y es igualmente sencillo – e igualmente peligroso – concluir que las fuerzas de la globalización deberían cambiarlo todo". (Howard Gardner, "Five Minds for the Future").*

Para enfrentarnos a los desafíos del futuro tenemos que aprender a reaccionar de forma flexible a situaciones inesperadas y a aprovechar las oportunidades que se nos presentan, comunicar con empatía, profundizar en los temas y adquirir experiencia. En este contexto, algunas de las competencias esenciales son:

- **creatividad**
- **respeto**
- **pensamiento y actuación ética**
- **disciplina** y la capacidad de
- **integrar conocimientos.**



Gardner identifica nueve **cualidades** que apuntan a diferentes áreas en las que un individuo destaca o está particularmente dotado. Ser consciente de estas cualidades puede ser muy útil para escoger una escuela, una profesión o un ámbito de estudios.

### Inteligencias/cualidades según Gardner:

- inteligencia lingüística
- inteligencia musical
- inteligencia lógico-matemática
- inteligencia espacial
- inteligencia corporal kinestésica
- inteligencia intrapersonal (→ autosuficiencia)
- inteligencia interpersonal (→ competencia social)
- inteligencia naturalista
- inteligencia existencial/"espiritual"

### Enlace para la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner :

- [https://en.wikipedia.org/wiki/Theory\\_of\\_multiple\\_intelligences](https://en.wikipedia.org/wiki/Theory_of_multiple_intelligences)
- <https://howardgardner.com/>

## • Competencias clave para el aprendizaje permanente (Marco de Referencia Europeo) (base para el programa anual obligatorio de desarrollo de competencias):

- comunicación en lengua materna
- comunicación en lengua extranjera
- competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- competencia digital
- competencia de aprender a aprender
- competencias interpersonal, intercultural, social y cívica
- competencia emprendedora
- competencia cultural

Gardner no menciona la **competencia digital** que aparece en el Marco de Referencia. Sin embargo, esta competencia es indispensable ya que las tecnologías de la información y la comunicación juegan un papel cada vez mayor en nuestras vidas. Los diferentes usos de los medios digitales deberían incorporarse a las Jornadas del talento. La competencia digital está inextricablemente relacionada con la **competencia lectora**, una razón más para que la lectura DEBA formar parte del día a día en la escuela (y especialmente en las Jornadas del talento). También puede ser una buena idea combinar la "**Búsqueda del tesoro de fortalezas**" con la "Semana de la lectura".

### Enlaces para las competencias clave:

- [http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/thematic\\_reports/145EN.pdf](http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/thematic_reports/145EN.pdf)
- <https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/youth-in-action-keycomp-en.pdf>

## ESTRUCTURA PARA "LA BÚSQUEDA DEL TESORO DE FORTALEZAS"

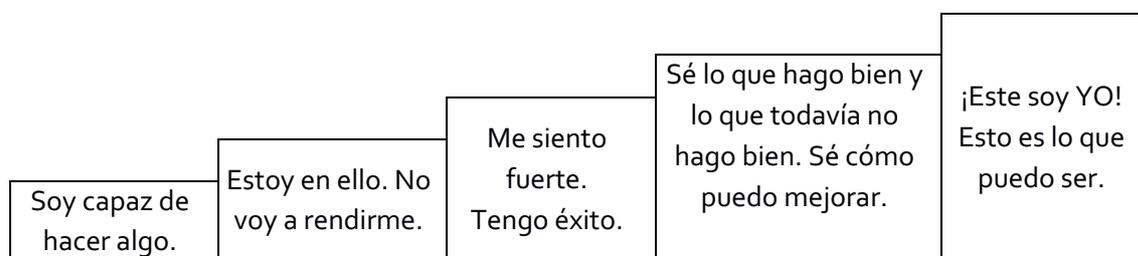
Un buen comienzo para la búsqueda del tesoro podría ser hablar sobre las fortalezas de las personas adultas. Esto dará a los más pequeños modelos de la vida real para ilustrar la diversidad de talentos y mostrar cómo se utilizan y valoran los talentos en su (nueva) comunidad.

Si varias clases llevan a cabo la "Búsqueda del tesoro de fortalezas" juntas, ello supondrá menos trabajo para el profesorado

Cada jornada se centra en una competencia/ fortaleza específica. En grupos, el alumnado completa un circuito de estaciones con varias actividades que pueden probar para ver qué les gusta hacer y qué se les da bien. Lo mejor es programar al menos dos lecciones consecutivas por jornada. El orden de las Jornadas del talento se puede elegir de forma individual para que encaje mejor con los horarios y el plan de estudios.

El objetivo es que el alumnado vea que cada persona tiene fortalezas y talentos diferentes y que por ello cada uno disfruta de actividades/cosas diferentes.

Otro objetivo es que entienda que las fortalezas se deben ejercitar para convertirse en grandes talentos. Los estudiantes deben aprender que se necesita mucha práctica para que un talento despliegue todo su potencial (ejemplo: atletas exitosos, músicos, etc.).



El apéndice contiene propuestas y materiales para que el profesorado escoja aquellos que mejor se ajustan a su clase.

## EMPIEZA LA BÚSQUEDA DEL TESORO

**Objetivo:** descubrir tus fortalezas y las de los demás.

1.) Discute las fortalezas (propuestas para una reflexión, ver apéndice)

**Preguntas:**

- ¿Qué son los talentos, dones, fortalezas e intereses?
- ¿Qué me gusta hacer?
- ¿Qué se me da bien?
- ¿Cuáles son mis fortalezas?
- ¿Mis intereses encajan con mis talentos?
- ¿Qué fortalezas veo en los demás?
- ¿Qué fortalezas ven los demás en mí?
- ¿Qué fortalezas son especialmente importantes para que una comunidad funcione?

(Propuesta de enlace: <http://www.readwritethink.org/professional-development/strategy-guides/assessing-student-interests-strengths-30100.html>)

2.) Planificad conjuntamente un festival o evento ("Nuestro tesoro escondido de fortalezas", "Exhibición de talentos", etc.). Sería bueno decidir desde el principio qué tecnologías de la información y la comunicación os gustaría utilizar para la "Búsqueda del tesoro" (y estar seguros de su disponibilidad).



© www.oups.com/

## EL DÍA SOCIAL

### SE EJERCITARÁN LAS SIGUIENTES COMPETENCIAS:

- autosuficiencia
- motivación intrínseca e iniciativa personal
- pensamiento crítico e independiente
- autoreflexión
- evaluar los propios estados emocionales
- autodescripción diferenciada
- comunicación constructiva
- tolerancia
- aceptar opiniones contrarias
- voluntad de llegar a acuerdos
- aprender a negociar y a construir confianza
- empatía
- formas constructivas de lidiar con el estrés y la frustración
- comprensión del desarrollo socioeconómico y de los principios de la comunicación intercultural



© www.oups.com/

### IMPLEMENTACIÓN:

- **El club de escuchar atentamente**

Escuchar y comprenderse unos a otros son habilidades esenciales para una buena coexistencia. Leer y contarse historias son buenas formas de practicar la escucha. Después, el alumnado se hace preguntas sobre el texto (de forma oral o por escrito).

- **Propuesta de enlace:** <http://www.kidsworldfun.com/shortstories.php>

- **“Mala conciencia”:** Los niños y las niñas intentan pensar en situaciones en las que se han sentido culpables (ej: cuando cuentan mentiras piadosas, ponen excusas, cogen algo que no es suyo, se intentan colar, etc.)

- **Conferencia de clase/Consejo de clase**

Introduce las tarjetas de roles (imágenes de tarjetas de roles de Google para inspiración) y utilízalas en distintos contextos.

- **Discutir expresiones/refranes**

(Si el alumnado de tu clase habla varios idiomas, pregunta por refranes en sus lenguas maternas).

- “Una mala conciencia no necesita acusador”
- “¡Sálvese quien pueda!”
- “El niño que gritó lobo”
- “No hagas a los demás lo que no quieres que te hagan a ti”.

(Esta “regla de oro” puede encontrarse – en diferentes formas– en todas las religiones del mundo).

- Reflexiona y discute los significados de estas **fábulas**: contienen mucha sabiduría social.

## ENLACES PARA LA COMPETENCIA SOCIAL:

- [http://www.educationworld.com/a\\_lesson/lesson/lesson294.shtml](http://www.educationworld.com/a_lesson/lesson/lesson294.shtml): aprendizaje de la tolerancia
- <https://blog.udemy.com/social-skills-lesson-plans/>

## ENLACES PARA FÁBULAS: (→competencia lectora)

- <http://www.worldoftales.com/fables.html>
- [http://downloads.bbc.co.uk/schoolradio/pdfs/aesop/aesops\\_fables.pdf](http://downloads.bbc.co.uk/schoolradio/pdfs/aesop/aesops_fables.pdf)



© [www.oups.com/](http://www.oups.com/)

## EL DÍA DE "APRENDER ES DIVERTIDO"

### SE EJERCITARÁN LAS SIGUIENTES COMPETENCIAS:

- capacidad para adquirir competencias básicas que son necesarias para el aprendizaje futuro (leer, escribir, aritmética, competencia digital, etc.)
- capacidad para aprender cosas nuevas, procesarlas e integrarlas con aquello que ya sabemos
- capacidad para organizar nuestro proceso de aprendizaje de forma independiente y para motivarnos
- capacidad de evaluar nuestro trabajo y pedir ayuda si la necesitamos
- capacidad de concentración durante un largo periodo de tiempo
- aprendizaje cooperativo, aprovechar las ventajas de los grupos heterogéneos, compartir resultados
- capacidad de resolver problemas
- disciplina
- responsabilidad individual
- perseverancia

### IMPLEMENTACIÓN

La jornada de "Aprender es divertido" podría empezar con un video de "Knietsche" y una discusión y reflexión posterior en clase. (<http://www.knietsche.com/category/videos-en/>) .

También tendría sentido, no solo para este día, enseñar mnemotecnia a los niños de una manera lúdica (por ejemplo: <https://www.theschoolrun.com/memory-aids-for-kids>) y familiarizarse con estas técnicas.

¡Esta es una forma divertida de aumentar la competencia de aprender a aprender!

El alumnado puede traer sus propios juegos a la jornada de "El aprendizaje es divertido" (comentar previamente qué juegos van a traer) y/o utilizar los juegos disponibles en el aula/escuela.

Los juegos tradicionales de papel y lápiz contribuyen a una experiencia de aprendizaje variada y los materiales son fáciles de organizar. No te sorprenda que tus estudiantes se dejen convencer por la idea de que el aprendizaje, de hecho, ¡es divertido!

Al comienzo del día, los juegos/estaciones deben presentarse brevemente, idealmente por el propio alumnado. Luego debe acordarse cuántos alumnos pueden utilizar cada estación al mismo tiempo y por cuánto tiempo (tiempo de juego por estación).

### PROPUESTAS DE JUEGOS DE PAPEL Y LÁPIZ

- **¡No me taches!** (para dos jugadores):  
Un estudiante utiliza un lápiz para escribir los números del 1 al 20 (o 30, 40, etc.) o el abecedario en una hoja de papel. Los dos jugadores escogen un lápiz de color y por turnos conectan las letras

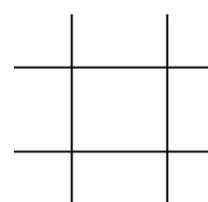
o los números en orden sin cruzar la línea dibujada por el otro jugador. Si un jugador tacha la línea del otro recibirá un punto de penalización. El jugador con menos puntos de penalización gana.

- **Casillas** (sobre papel cuadriculado, 2-4 jugadores):

Dibuja una cuadrícula sobre papel. Dentro de esta cuadrícula, dos jugadores se turnan para marcar las líneas que enmarcan las casillas con los colores que han elegido. El primero en marcar todas las líneas de una casilla, es decir, el primero que "cierre" la casilla, puede dibujar un símbolo (por ejemplo, una X, una O, etc.) de su color en el interior. El jugador que sea capaz de cerrar más casillas gana.

- **Tres en raya** (para dos jugadores):

Con cuatro líneas se crea una cuadrícula con nueve espacios. Los jugadores se turnan para marcar los espacios con una "X" o una "O". El primero en colocar tres de sus símbolos en fila (vertical, horizontal o diagonal) gana.



- **El juego de contar una historia** (al menos dos jugadores):

Cada estudiante recibe una hoja de papel y escribe el comienzo de una oración (no más de tres palabras). Luego, pasa la hoja al siguiente participante, que añade otras tres palabras, y así sucesivamente. Los signos de puntuación pueden colocarse más tarde, si es necesario. Las hojas se pasan hasta llenarse por completo. Las historias resultantes suelen ser muy divertidas y pueden leerse en voz alta al finalizar el juego.

- **Scattergories** (al menos dos jugadores):

Comienza dibujando tablas y etiquetando las columnas con categorías generales (por ejemplo: ciudad, país, río, profesión, planta, personaje de dibujos animados, nombre, comida, ropa, sustantivo, verbo, etc.). Para cada ronda se utilizará una letra del abecedario (para determinar la letra un jugador podría, por ejemplo, recitar el abecedario en su cabeza hasta que los demás le digan que se detenga). Los jugadores completan las columnas con palabras que encajen con la categoría respectiva y que empiecen por la letra en cuestión. Tan pronto como un jugador haya encontrado palabras para todas las categorías, la ronda termina. Comprueba que las palabras coinciden con la categoría y que comienzan por la letra adecuada. Los jugadores obtienen un punto por cada palabra correcta: ¿quién obtendrá más puntos?

Ciudad	País	.....	.....	.....	.....	.....

## ENLACES PARA "APRENDER ES DIVERTIDO"

- <http://www.playworks.org/blog/fun-paper-and-pencil-games-play> para más juegos de papel y lápiz
- <http://www.childfun.com/> para actividades de aprendizaje divertidas

## EL DÍA DEL ORDENADOR/SMARTPHONE

### SE EJERCITARÁN LAS SIGUIENTES COMPETENCIAS:

- buscar, recopilar y procesar información
- uso crítico y sistemático de la información
- diferenciar entre realidad y el mundo virtual
- utilizar servicios ofrecidos a través de Internet
- utilizar Internet como herramienta para promover el pensamiento crítico, la creatividad y la innovación
- evaluación crítica de la información disponible
- uso responsables de los medios
- utilizar ayudas para entender, editar y presentar la información
- utilizar herramientas de comunidades y networking para propósitos culturales y sociales

### IMPLEMENTACIÓN

La competencia digital es indispensable ya que las tecnologías de la información y la comunicación desempeñan un papel cada vez más importante en nuestras vidas. Por lo tanto, los diferentes usos de los medios digitales deben incorporarse a las "Jornadas del talento individual" siempre que sea posible.

### ENLACES PARA LA COMPETENCIA DIGITAL:

- <https://www.commonsemmedia.org/educators/scope-and-sequence>
- <http://www.webwewant.eu/>



© www.oups.com

## EL DÍA DEL LENGUAJE

### SE EJERCITARÁN LAS SIGUIENTES COMPETENCIAS:

- **Comunicación en la lengua materna:**
  - capacidad de dominar distintas situaciones comunicativas
  - identificar y utilizar distintos tipos de textos
  - investigar, recopilar y procesar información
  - predisposición a mantener un diálogo crítico y constructivo
  - comprensión de la estética del lenguaje
  - conciencia de los efectos del lenguaje en los demás
  - uso del lenguaje positivo y socialmente responsable
- **Comunicación en lenguas extranjeras:**
  - comprensión oral y de mensajes escritos
  - empezar, mantener y terminar una conversación
  - lectura, comprensión y producción de textos
  - utilizar ayudas
  - adquisición de lenguaje informal
  - interés por los idiomas y la comunicación intercultural

### PROPUESTAS PARA LA IMPLEMENTACIÓN

- contar, leer y escribir historias
- juegos de lenguaje, ej:
  - Jugar con la puntuación: "Vamos a comer, niños!" vs. "Vamos a comer niños!" ... Conclusión: la puntuación es importante, puede incluso salvar vidas ;-)
  - Explicar cómo la entonación cambia el significado de una frase: "¡No puedes venir!"
- comunicación intercultural – los gestos no tienen el mismo significado en cada cultura
- trabajar con **poemas**: recitar, escribir y "adaptar" poemas (escritura generativa)  
Propuestas:
  - Preparar una serie de poemas de entre los que el alumnado puede escoger los que encajen con el tema.
  - Preparar tarjetas con propuestas sobre lo que el alumnado podría hacer con los poemas.Ejemplos:
  - representar el poema como si fuera una obra de teatro
  - asignar diferentes roles y recitar el poema
  - recitar un poema haciendo mímica
  - recitar el poema con sonidos (→ narrar con sonidos)
  - dibujar o pintar un poema; hacer un collage o escultura
  - utilizar un poema para escribir una historia
  - copiar el poema con una caligrafía pulcra y distribuir copias por la escuela para que otros puedan llevárselo a casa
- competencia lectora: combinar el "Día del lenguaje" con una "Semana de la lectura".





## ENLACES PARA COMPETENCIA LINGÜÍSTICA Y LECTORA

### Prueba de nivel de idioma:

- <https://www.ilh.com/tests/english-language-level-assessment-test/>

### Materiales y sugerencias relacionados con los “estándares educativos”:

- [http://www.educationworld.com/standards/national/lang\\_arts/english/k\\_12.shtml](http://www.educationworld.com/standards/national/lang_arts/english/k_12.shtml)

### Lectura:

- <http://www.kidsworldfun.com/shortstories.php>
- Lee los textos o frases con el dado de la mímica (ver [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu))

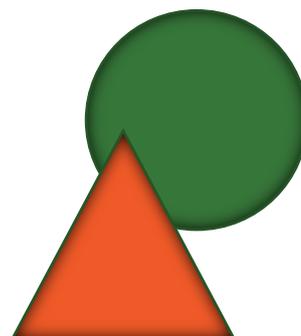
### Hojas de ejercicios en inglés:

- <https://www.aduis.at/arbeitsblaetter/english/default.aspx?startId=12>

# EL DÍA DE LAS MATEMÁTICAS Y DEL PENSAMIENTO ESPACIAL

## SE EJERCITARÁN LAS SIGUIENTES COMPETENCIAS:

- comprensión de las matemáticas
- trabajar con números
- cálculo
- pensamiento lógico-analítico (ejercicios mentales, acertijos, etc.)
- comprensión de relaciones causa-efecto (razonamiento deductivo)
- encontrar soluciones alternativas
- figuras geométricas (dibujar, identificar, esculpir)
- pensamiento/inteligencia espacial
- leer planos y mapas
- interpretar tablas, estadísticas y diagramas



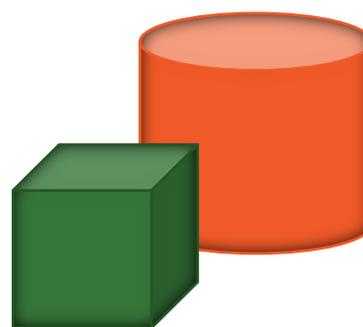
1,3,5,7...

## IMPLEMENTACIÓN

Utiliza los enlaces a continuación y busca en Internet más material y sugerencias para crear un panorama de aprendizaje de las matemáticas al que el alumnado pueda acudir libremente.

## ENLACES DE INTERÉS

- Rompecabezas geométricos:
  - <http://www.mathedpage.org/puzzles/>
  - El tangram: <http://www.mathedpage.org/puzzles/supertangrams/st-puzzles.html>
- Juegos de matemáticas:
  - <http://www.primarygames.com/math.php>
  - <https://www.funbrain.com/brain/MathBrain/MathBrain.html>



## EL DÍA DE LA CIENCIA

### SE EJERCITARÁN LAS SIGUIENTES COMPETENCIAS:

- utilizar herramientas y equipos para alcanzar determinados objetivos
- entender las características esenciales de un análisis científico
- entender los límites y riesgos de la investigación científica y tecnológica
- identificar los efectos del progreso tecnológico en nuestras vidas, comunidad, medio ambiente y planeta
- competencia lectora: leer, entender y seguir instrucciones para experimentos

### ¿QUÉ PUEDES NECESITAR?

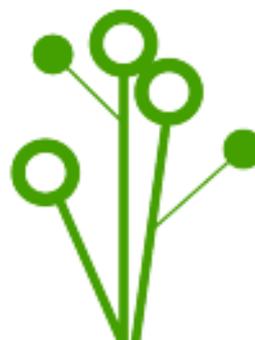
- Juego de mesa de la "investigación" con instrucciones para el trabajo científico (ver apéndice).
- biología: traer plantas y animales (o imágenes), libros de plantas y animales, ordenador con acceso a Internet para búsquedas
- física/química: hojas de ejercicios de Internet, material/equipo para experimentos, ordenador con acceso a Internet para búsquedas

### IMPLEMENTACIÓN

- Prepara las **estaciones** en las que el alumnado experimenta libremente (siempre que respete las reglas generales que se han discutido previamente).  
El alumnado puede tomar fotos o vídeos de su trabajo, lo cual le proporcionará material adicional para las presentaciones individuales que tendrá que hacer en el "Festival de fortalezas", y que marcará el final de la "Búsqueda del tesoro de las fortalezas". La preparación de estas presentaciones dará al alumnado la oportunidad de descubrir y ejercitar más fortalezas personales: competencia lingüística, habilidades de presentación, competencia de interacción con el medio, competencia cultural, competencia digital, competencia emprendedora, etc.
- **Supra-reciclaje:**  
Diseño de objetos de arte u objetos útiles a partir de material de desecho. Haz que el alumnado recoja material de desecho y piense en cosas que podría hacer con él. Para inspirarse, los estudiantes pueden buscar imágenes en Google asociadas al término "supra-reciclaje".

### ENLACES DE INTERÉS:

- [www.arvindguptatoys.com](http://www.arvindguptatoys.com) (→ fotos): inspiración para la creación (científica) de juguetes hechos a partir de material de desecho. Ver también:  
[https://www.ted.com/talks/arvind\\_gupta\\_turning\\_trash\\_into\\_toys\\_for\\_learning?language=en](https://www.ted.com/talks/arvind_gupta_turning_trash_into_toys_for_learning?language=en).  
Vídeo instructivo de Arvind Gupta ("Juguetes a partir de desechos"):  
<https://www.youtube.com/user/arvindguptatoys/videos>
- <http://www.sciencekids.co.nz/>
- tecnología
  - <http://www.sciencekids.co.nz/technology.html>
- enciclopedia de animales:
  - <https://www.britannica.com/topic/animal>
- enciclopedia de plantas:
  - <https://www.britannica.com/topic/plant>



## EL DÍA DE LOS DEPORTES

### SE EJERCITARÁN LAS SIGUIENTES COMPETENCIAS:

- secuencias de movimiento
- habilidades motrices finas y gruesas
- habilidades manuales
- gesticulación expresiva
- disfrutar el movimiento
- conciencia corporal y sentido del equilibrio

### IMPLEMENTACIÓN

Asegúrate de tener acceso al gimnasio para este día. Si varias clases llevan a cabo la "Búsqueda del tesoro de fortalezas" juntas, esto supondrá menos trabajo para el profesorado.

**El reto de los talentos deportivos:** carrera de obstáculos (¡también se puede hacer en el aula!)

- **Lo que necesitas:** neumático, cuerdas, sillas, cajas, mesas, botellas PET, globos, papelera, etc., cronómetro
  - En grupos, los estudiantes organiza sus propias carreras de obstáculos con los artículos provistos. Esto también les ayudará a probar y ejercitar su inteligencia espacial, habilidades de trabajo en equipo y competencia emprendedora.
  - Una vez preparada la carrera de obstáculos, el alumnado completará el recorrido con la mayor frecuencia posible dentro de un tiempo determinado (¡cronometra!).

### ENLACES DE INTERÉS:

- <https://www.urmc.rochester.edu/medialibraries/urmcmedia/community-health/community-partnerships/heart/documents/indoorphysicalactivityideasfor.pdf>
- [http://health4u.tamu.edu/watexas\\_bk/wat\\_schools/lesson\\_plans/lesson\\_173.pdf](http://health4u.tamu.edu/watexas_bk/wat_schools/lesson_plans/lesson_173.pdf)



© www.oups.com/

## SE EJERCITARÁN LAS SIGUIENTES COMPETENCIAS:

- reconocer canciones
- cantar notas y melodías
- sentido del ritmo (bailar, aplaudir, etc.)
- disfrutar la música
- tocar uno varios instrumentos
- making up/composing melodies

## ¿QUÉ NECESITAS?:

- instrumentos
- objetos cotidianos (gafas, escoba, cucharas, etc.)
- libros de canciones

## IMPLEMENTACIÓN:

- “Escribid” una canción juntos. Deja que el alumnado escoja lo que quiere hacer: cantar, rapear, tocar instrumentos o cantar una canción haciendo gárgaras.
- Utiliza objetos cotidianos para que hagan de instrumentos.
- Deja que el alumnado se mueva con la música y exprese sus sentimientos a través del baile.

## ENLACES DE INTERÉS:

- <http://earlylearningactivities.com/PDF/musicmovement.pdf>
- <http://lessonplanspage.com/music/>

Los días de la música, la creatividad y el carácter emprendedor de la “Búsqueda del Tesoro de las Fortalezas” pueden solaparse en algunas áreas. Te toca a ti decidir si quieres dedicar uno o varios días a estos temas.

# EL DÍA DE LA CREATIVIDAD

## SE EJERCITARÁN LAS SIGUIENTES COMPETENCIAS:

- apreciar y disfrutar representaciones artísticas
- distintas formas de expresión personal (escritura, pintura, música, actuación)
- ser capaz de comparar el trabajo creativo de uno mismo con el de otros y percibir las diferencias
- reconocer y apreciar las posibilidades socio-económicas de las actividades culturales
- comprensión de la propia cultura y participación en la vida cultural
- respeto y actitud abierta hacia otras culturas

## ¿QUÉ NECESITAS?:

Un ordenador con acceso a Internet, diferentes tipos de papel, material de desecho como cartón, plásticos, etc.; acuarelas, ceras, revistas, bolígrafos, tijeras, pegamento, disfraces, etc.

## IMPLEMENTACIÓN:

Se encomienda la tarea al alumnado de crear una expresión artística de sus fortalezas (ej: aquello que les apasione) y presentar los resultados en el "Festival de fortalezas". Deberán elegir lo que quieran hacer y qué materiales van a necesitar.

### Examples:

- cartel/collage
- objeto
- texto escrito (ej. taller de escribir poemas → el día del lenguaje)
- adaptar la letra de una canción o rap
- rodar un vídeo de talentos (¿con el teléfono móvil?)
- crear una radionovela (<http://lessonplanspage.com/lassmedia-radiohistorycommunitentertain10-hm/>)
- texto
- presentación digital (presentation Powerpoint, thinglink: [www.thinglink.com](http://www.thinglink.com))
- obras de teatro

## ENLACES DE INTERÉS:

- <https://www.pinterest.com/theresaenglish/children-s-creative-expression/>

### Teatro:

- [http://www.teach-nology.com/teachers/lesson\\_plans/arts/drama/](http://www.teach-nology.com/teachers/lesson_plans/arts/drama/)
- <https://www.schooltheatre.org/home>

### Ejercicios de creatividad: sugerencias, inspiración, ejercicios ...

- <http://everyoneanartist.weebly.com/creativity-exercises.html>
- <http://www.creativity-portal.com/becreative/activities/>

## EL DÍA DEL EMPRENDIMIENTO

Recomendamos utilizar este día o estas lecciones sobre el carácter emprendedor durante la "Búsqueda del tesoro de fortalezas" para preparar el "Festival de fortalezas".

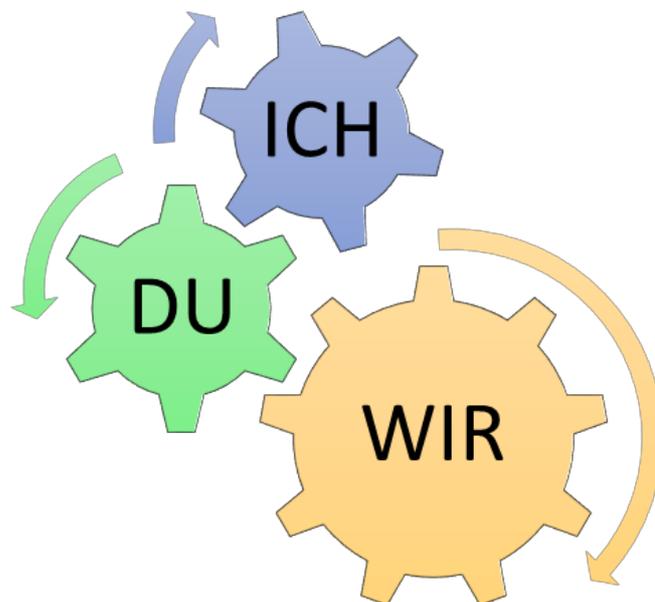
### IMPLEMENTACIÓN:

Planifica y organiza un festival para presentar y celebrar los resultados de la "Búsqueda del tesoro de fortalezas". Los estudiantes expondrán sus portafolios (consulta el apéndice para sugerencias), así como los carteles, actuaciones, presentaciones digitales, canciones, poemas, bailes, etc. que ha creado durante la "Búsqueda del tesoro de fortalezas".

Si dejas que los estudiantes se impliquen al máximo en la planificación, organización y diseño del festival (y posiblemente también en el catering), tendrán muchas oportunidades para descubrir y desarrollar su talento y competencia emprendedora.

### SE EJERCITARÁN LAS SIGUIENTES COMPETENCIAS:

- pensar y trabajar con independencia
- planificar con antelación
- evaluar las propias fortalezas y debilidades
- identificar riesgos y reaccionar de forma adecuada
- espíritu de equipo (asumir responsabilidades, alcanzar acuerdos, comunicar con empatía, liderazgo, capacidad de delegar, reflexión, análisis, etc.)
- competencias de planificación y organización (festivales, eventos, etc.)
- resolución de problemas
- creatividad
- habilidades de presentación
- ...



### ENLACES PARA LA COMPETENCIA EMPRENDEDORA:

- <http://www.bschool.com/little-entrepreneurs-business-for-kids/>
- <http://nrich.maths.org/8277>



## APÉNDICE

El apéndice contiene materiales para la “Búsqueda del tesoro de fortalezas”: inspiración para reflexionar sobre las fortalezas, comportamientos que fomentan la buena convivencia, hojas de (auto)observación para distintos grupos de edad, etc.

Elige los materiales que mejor se adapten a tu clase y decide cómo quieres utilizarlos.

### COPIAS PARA ENTREGAR EN CLASE:

1. cubierta
2. introducción: frases sobre las que reflexionar
3. actividad que fomenta una atmósfera tranquila y constructiva
4. 3 reglas sencillas para la comunicación no violenta
5. lista del abecedario
6. “Me conozco a mí mismo”: perfil de personalidad
7. lista de fortalezas: rellenar y ampliar
8. la “Búsqueda del tesoro de fortalezas”
9. dibujar un cartel de talentos
10. lista de observación para niños de 5-10 años.
11. cuestionario para niños de preescolar
12. informe de intereses (breve)
13. instrucciones para el trabajo científico (“El día de la ciencia”)

TIENES MUCHAS

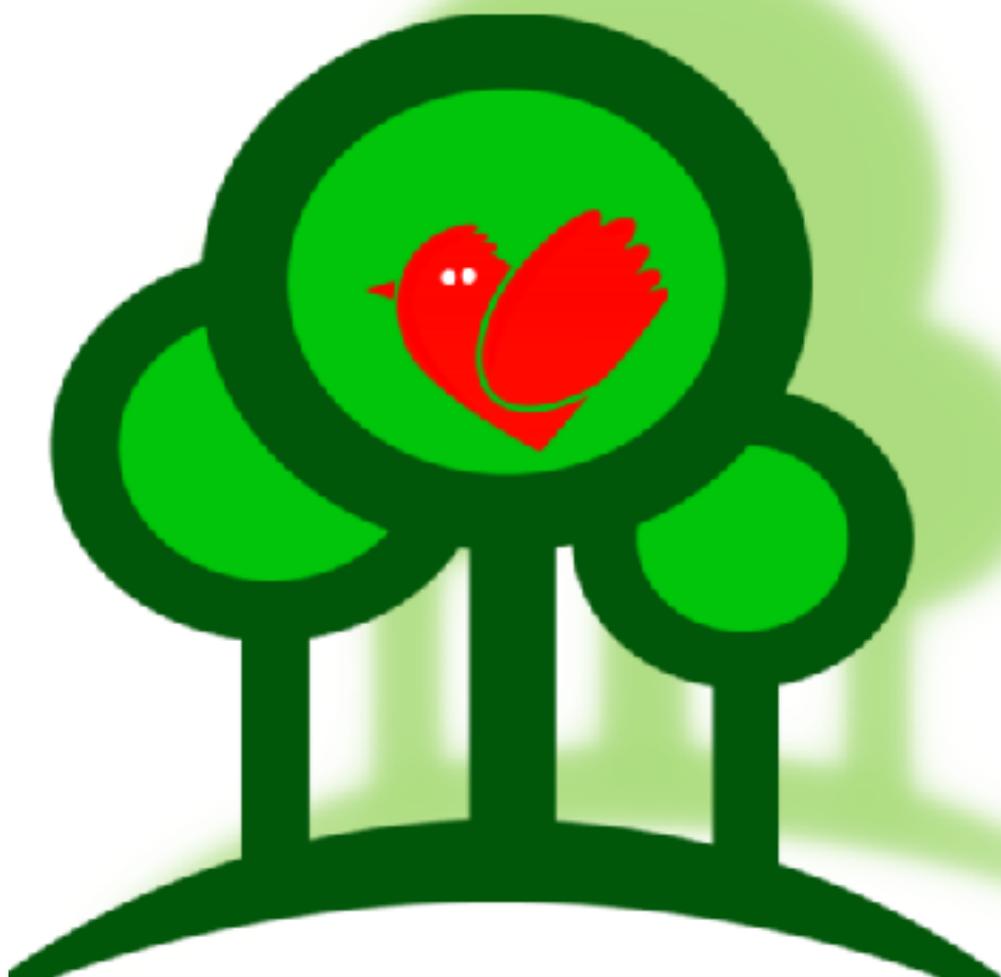
# FORTALEZAS



¡Cada niño y niña tiene un tesoro oculto de fortalezas!

Pero recuerda: el pequeño talento necesita  
compromiso, práctica, perseverancia y amor  
para convertirse en un gran talento.

¡Piénsalo!



Utiliza los talentos que posees; los bosques serían muy silenciosos si solo cantaran los pájaros con mejor voz.

*Henry van Dyke*

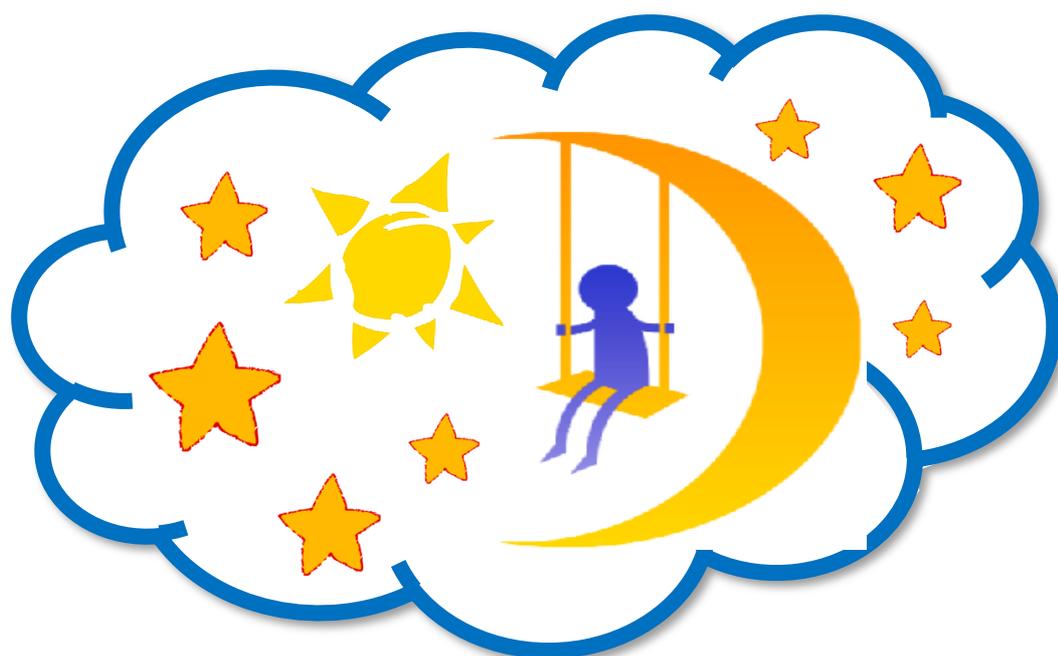
¡Piénsalo!



Todo el mundo es un genio.  
Pero si juzgas a un pez  
por su habilidad para trepar árboles,  
vivirá toda su vida  
pensando que es estúpido.

Albert Einstein

¡Piénsalo!



TÚ

**ERES UNA PERSONA MUY ESPECIAL**

Se te dan bien:

las matemáticas, pensar, cantar, consolar a los demás,  
reír, organizar y muchas cosas más.

No importa cuáles son tus talentos.

Tus talentos se complementan.

Utilízalos con la máxima frecuencia.

¡Cuánto más utilices tus talentos más grandes se harán!





## ASÍ ES COMO ME EXPRESO:

- 1.) HABLO DE LO QUE HE VISTO.
- 2.) EXPLICO CÓMO ME SIENTO.
- 3.) CUENTO MIS DESEOS A OTROS.
- 4.) PIDO LAS COSAS CON EDUCACIÓN ...
- 5.) ... Y DOY LAS GRACIAS.

### Nota:

Utiliza solamente mensajes con el "Yo".

("Yo he visto que...", "Esto **me** pone triste", "Yo deseo...")

**Importante:** Recuerda siempre que hay que decir "por favor" y "gracias".

### ¡AHORA INTÉNTALO!

Forma grupos y representa una situación pasada en la que estabas realmente furioso. Sigue las reglas mencionadas anteriormente. Luego discute cómo te has sentido y en qué te has fijado durante la representación.

### Un contrato conmigo mismo:

Me prometo a mí mismo que expresaré mis opiniones de forma tranquila pero con determinación. Siempre intentaré tomar en consideración los sentimientos de las personas que me rodean.

\_\_\_\_\_  
Fecha

\_\_\_\_\_  
Firma



	<b>Lista del abecedario: Las cosas que hago ... (verbos)</b>	<b>... que se me dan muy bien.</b>	<b>...que me gusta mucho hacer.</b>
A			
B			
C			
D			
E			
F			
G			
H			
I			
J			
K			
L			
M			
N			
O			
P			
Q			
R			
S			
T			
U			
V			
W			
XY			
Z			

# ¡ME CONOZCO A MÍ MISMO!

## MIS FORTALEZAS

## MIS CUALIDADES

## LO QUE ME HACE FELIZ

## LO QUE ME HACE INFELIZ

## CÓMO HAGO FELICES A LOS DEMÁS

### Ejemplos, ideas (*¡Utiliza una lupa!*)

**Talentos:** sentir empatía con los demás, darse cuenta cuando alguien necesita ayuda, ser atento, trabajar bien, ordenar las cosas, reír, ser feliz, hacer deporte, nadar, leer, pintar y dibujar, escribir de forma pulcra, escribir cuentos, hacer matemáticas, tener buenas ideas, cantar, bailar, hacer música, pensar, inventar juegos, hacer feliz a los demás, trabajar en equipo, no rendirse cuando hay problemas, ... **Cualidades:** amable, alegre, gracioso, positivo, seguro, atento, paciente, bondadoso, tranquilo, enérgico, colaborador, inteligente, abierto, preciso, aseado, atlético, persistente, relajado, creativo, fiable, sensible, diligente, justo, tolerante, con intereses, curioso, ...

# LA BÚSQUEDA DEL TESORO DE FORTALEZAS

Tengo \_\_\_\_ años.

O Soy una niña.

O Soy un niño.

Marca la casilla que corresponda	😊	😐	☹️
Me gusta hablar y contar historias			
Me gusta leer.			
Me gusta escribir.			
Me gustan los otros idiomas.			
Me gusta hacer matemáticas.			
Soy capaz de resolver problemas matemáticos rápidamente.			
Se me da bien organizar cosas.			
Me gusta cantar y hacer música.			
Aprendo canciones nuevas muy rápidamente.			
Me gusta escuchar música.			
A menudo canto y tarareo.			
Se me da bien imaginar cosas.			
Me encanta la geometría.			
Dibujo mucho.			
Me gusta construir y hacer cosas.			
Me gusta moverme.			
Se me dan bien los deportes.			
Me gusta representar un papel.			
Aprendo rápidamente a practicar nuevos deportes.			
Me encantan los animales y me gusta cuidarlos.			
Me encantan las plantas y me gusta cuidarlas.			
Me interesa el medio ambiente.			
Paso mucho tiempo al aire libre.			
Me gusta mirar las plantas y observar animales en sus hábitats naturales.			
Soy bueno escuchando.			
Me gusta solucionar conflictos.			
Me gusta ayudar a los demás.			
La amistad es importante para mí.			
Me gusta asumir la responsabilidad.			
Me gusta hacer preguntas.			
Conozco mis fortalezas y debilidades.			
Me gusta estar solo.			
Me gusta la paz y la tranquilidad.			
Me interesa el origen de la vida.			
Me interesa la religión, el sentido de la vida, etc.			



## ¡DESCUBRE MÁS COSAS SOBRE TUS

# HABILIDADES, FORTALEZAS Y TALENTOS PERSONALES!

Dedica tiempo a pensar en lo que te interesa, lo que te gusta hacer y cuáles son tus pasiones y objetivos personales. Utiliza la hoja a continuación para diseñar tu propio cartel de fortalezas. Crea tu cartel de fortalezas en una gran hoja de papel para que todos puedan ver lo que te apasiona, lo que te gusta hacer y cuáles son tus puntos fuertes.

Hoja de autoobservación para el alumnado de entre 5 y 8 años, a rellenar por el propio alumnado, por estudiantes de otras edades o por personas adultas que les "entrevistan".

## ¡TODAS MIS FORTALEZAS!

Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

<i>Inteligencia social/competencias y áreas de interés</i>				
<b>Lo que me gusta ...</b>				
estar con otros niños y niñas				
estar con personas adultas				
ayudar a otras personas				
resolver disputas				
escuchar a los demás				
organizar juegos				
asumir responsabilidades				
estar solo				
hacer actividades en grupo				
consolar a los demás y calmarlos.				
compartir cosas con los demás				
tener empatía con los demás				

<i>Competencias de aprender a aprender</i>				
<b>Lo que me gusta ...</b>				
estudiar				
averiguar CÓMO estudio mejor (escuchando, observando detenidamente, hablando sobre el tema, ...)				
averiguar DÓNDE estudio mejor (en casa, en la biblioteca, al aire libre, aquí, ...)				
aprender bromas				
aprender juegos				
utilizar un ordenador o tablet para estudiar				
utilizar Internet para aprender cosas interesantes				
aprender canciones y poemas de memoria				



<i>Inteligencia lingüística/competencias y áreas de interés</i>				
<b>Lo que me gusta ...</b>				
contar historias a los demás				
hablar de cosas que me interesan				
poemas, rimas y canciones				
aprender palabras nuevas en otros idiomas				
inventar un lenguaje secreto				
hacer juegos de palabras				
pensar en algo y hablar de ello				
pensar en algo y dibujarlo o escribir sobre ello				
Libros de no ficción (leerlos o que me los lean)				
Cuentos de hadas (leerlos o que me los lean)				
Historias policíacas (leerlas o que me las lean)				
Historias de monstruos/magos/brujas (leerlas o que me las lean)				
Historias de animales (leerlas o que me las lean)				
dibujar o escribir historias				

<i>Inteligencia naturalista/competencias y áreas de interés</i>				
<b>Lo que me gusta ...</b>				
observar animales y aprender de ellos				
acariciar y dar de comer a animales				
mirar detenidamente las plantas				
comparar diferentes tipos de plantas				
aprender los nombres de las plantas				
averiguar cómo crecen las plantas				
averiguar cómo funcionan las máquinas				
elaborar cosas nuevas a partir de materiales de desecho				
deshacer cosas y construir cosas nuevas				
proteger el medio ambiente (reciclar, no destrozar la naturaleza, etc.)				

<i>Inteligencia matemática/competencias y áreas de interés</i>				
<b>Lo que me gusta ...</b>				
contar cosas				
ordenar y clasificar cosas				
números				
resolver problemas matemáticos				
medir cosas con una regla o con una cinta métrica				
averiguar el peso de algo (pesar cosas)				
formas y cuerpos geométricos				
listas y tablas (ej: lista de la compra, clasificación de equipos de fútbol, etc.)				
horarios, mapas del metro ....				
cuando algo es difícil y tengo que pensar en cómo funciona				
matemáticas del día a día (ej: poner la mesa: ¿cuántos invitados hay?)				
laberintos				
juegos de matemáticas digitales				
imaginar cosas				
dibujar figuras geométricas				
construir y hacer cosas				

<i>Inteligencia corporal kinestésica/competencias y conciencia cultural</i>				
<b>Lo que me gusta ...</b>				
hacer deporte hasta sudar				
mantenerme activo (saltar, correr, escalar, etc.)				
formar parte de un equipo deportivo				
competir				
mantenerme activo en el agua (bucear, nadar, etc.)				
parques de juegos				
hacer gimnasia en el gimnasio				
hacer cosas pequeñas y hermosas doblando o cortando papel				
construir cosas con LEGO				
hacer equilibrios como un funambulista				
aprender un nuevo baile				



<i>Inteligencia musical/competencias y conciencia cultural</i>				
<b>Lo que me gusta ...</b>				
representar historias				
disfrazarme				
hacer manualidades				
escuchar música				
hacer música				
inventarme canciones				
cantar				
aprender a tocar un instrumento				
moverme al ritmo de la música				
estar en un escenario				
mirar imágenes detenidamente y averiguar qué intentan transmitir.				
pintar con acuarelas				
dibujar con un lápiz				
utilizar decoraciones para que una habitación sea más acogedora				
ir al museo				

<i>Inteligencia existencial/competencias y conciencia cultural</i>				
<b>Lo que me gusta ...</b>				
hacer preguntas que empiezan con un "¿Por qué?"				
averiguar por qué algo es de una determinada manera				
pensar en lo que hay después de la muerte				
aprender cómo viven otras civilizaciones				
averiguar cómo vive, come, aprende la gente en otros lugares				
reflexionar sobre mí mismo				
pensar en lo que es justo e injusto				
pensar en mi familia				
pensar en distintos temas				
discutir mis ideas con otras personas				
hablar de si los animales también tienen pensamientos y sentimientos				



<p style="text-align: right;"><i>Competencia digital</i></p> <p><b>Lo que me gusta ...</b></p>				
escribir historias en el ordenador				
trabajar en el diseño de un texto digital (color de fuente, etc.)				
organizar mis archivos para luego poder encontrarlos				
utilizar Internet para consultar cosas interesantes				
utilizar Internet para consultar el significado de palabras difíciles				
utilizar Internet para buscar imágenes				
utilizar el ordenador para escribir mensajes a alguien (email, etc.)				
utilizar el ordenador para dibujar o pintar				
aprender a utilizar nuevas aplicaciones y programas				
imprimir cosas				
los juegos de ordenador				
utilizar el ordenador para calcular cosas				
intentar teclear lo más rápido que puedo sin hacer errores				
consultar y mirar vídeos en línea				
resolver problemas informáticos				

**¿EN QUÉ SECCIÓN HAS RECIBIDO MÁS**

**¿EN QUÉ SECCIÓN HAS RECIBIDO MENOS**

Si te fijas en las hojas de observación verás cuáles son tus intereses y fortalezas y en qué ámbito tal vez quieras mejorar.

**MIS PUNTOS FUERTES:**

Nombre: .....

Edad: ..... Fecha: .....

Rellenado por .....  
(o bien por otra persona que “entrevista” al niño/a)

¿A qué juegos te gusta jugar?

---

---

---

---

¿Con quién te gusta más jugar?

---

---

---

¿Tienes un mejor amigo o una mejor amiga?

---

---

---



¿Qué te gusta coleccionar (piedras, figuras de acción, etc.)?

---

---

---

¿Qué se te da muy bien?

---

---

---

---

¿Qué te gustaría saber hacer mejor?

---

---

---

---

¿Qué es lo que más te gusta hacer en la escuela?

---

---

---



¿Qué es lo que más te gusta de la escuela?

---

---

---

---

¿Qué es lo que más te cuesta hacer en la escuela?

---

---

---

---

¿Hay algo que te moleste?

---

---

---

¿Qué es muy importante para ti?

---

---

---

---



¿Cuál es tu libro favorito? ¿Qué es lo que más te gusta de él?

---

---

---

---

¿Cuáles son tus series de televisión o programas de radio favoritos?

---

---

---

¿Qué te gustaría aprender?

¿Un idioma, hacer la vertical, jugar al ajedrez o algo completamente distinto?

---

---

---

---

Escribe o dibuja algo que hayas hecho y que te haga sentir orgulloso.

---

---

¿Qué te gustaría ser de mayor?

---

---



Imagina que te encuentras con un hada que lo sabe todo de la vida y del mundo. ¿Qué te gustaría preguntarle?

---

---

---

---

Imagina una gran criatura fantástica y dibújala en el espacio a continuación:

¿Cómo se llama tu criatura fantástica?

.....

## ¿TE GUSTA HACER ESTAS COSAS?

COMPLETA LA TABLA	😊	😐	😞
actuar			
leer			
aprender una lengua extranjera			
dibujar y pintar			
cuidar plantas			
cantar y hacer música			
utilizar el ordenador para aprender cosas nuevas			
inventar y contar historias			
escuchar música			
escribir algo			
cocinar y hornear			
hacer matemáticas			
bailar			
hacer deporte			
hacer y construir cosas			
reflexionar sobre algunas preguntas			
hacer rompecabezas			
<b>¿Qué otras cosas se te ocurren?</b>	😊	😐	😞

