

El fracaso escolar en los alumnos con altas capacidades intelectuales. Proyecto “Activa tu talento”

Autor: Ouriarhni Jalbane, Sara (Maestro. Especialidad en educación infantil y primaria, Maestra de educación primaria).
Público: Maestros de educación primaria e infantil. **Materia:** Aprendizaje basado en proyectos(pedagogía). **Idioma:** Español.

Título: El fracaso escolar en los alumnos con altas capacidades intelectuales. Proyecto “Activa tu talento”.

Resumen

Estimular los talentos de nuestros alumnos y/o hijos y los valores que los vertebran, es el mejor regalo que les podemos dar, ya que les ayudara a superar las dificultades que pueden afrontar en su largo proceso de aprendizaje por la vida. En el presente proyecto denominado “Activa tu talento” dirigido a alumnos de educación primaria y aplicable en la etapa de infantil, hemos propuesto cuatro juegos interactivos que se pueden desarrollar desde las áreas de lengua y matemáticas. Lo que se pretende es alimentar y activar las múltiples inteligencias de los niños y especialmente, de aquellos con altas capacidades intelectuales.

Palabras clave: Talento, activar, alumnos, juegos interactivos, lengua, matemáticas, inteligencias múltiples, valores, dificultades, proceso de aprendizaje, infantil, primaria, capacidades intelectuales.

Title: Gifted students.Project "Stimulate your mind".

Abstract

Stimulating the talents of our students and/or children and the values that underpin them is the best gift we can give them, as it will help them to overcome the difficulties they may face in their long process of learning for life. In the present project called "Activa tu talento" aimed at primary school and applicable in the childhood stage, we have proposed four interactive games that can be developed from the areas of language and mathematics. What it is intended is to feed and activate the multiple intelligences of children and especially those with high intellectual abilities.

Keywords: Talent, stimulating, student, interactive games, process of learning for life, primary school, childhood stage, language, mathematics, multiple intelligences, intelectual capacities.

Recibido 2018-12-29; Aceptado 2019-01-04; Publicado 2019-01-25; Código PD: 103157

INTRODUCCIÓN

Tal y como se recoge en el preámbulo de la LOMCE, *todos los niños poseen talento, pero la naturaleza de este talento difiere entre ellos*. Un talento que tanto familia como escuela deben potenciar y alimentar al máximo para poder estimular y despertar las habilidades que esconde, incidiendo así en la mejora de la calidad de la enseñanza y evitando que niños como los superdotados y talentosos se aburran y/o fracasen en su proceso de aprendizaje.

En el presente proyecto llamado “Activa tu talento” trataremos el concepto de los alumnos con altas capacidades intelectuales, la normativa que lo regula y propondremos una serie de juegos que sirvan para estimular la inteligencia del alumnado proponiendo tareas de ampliación para aquellos niños con altas capacidades que podamos tener en clase. Los juegos propuestos son adaptados para alumnos de 5º de primaria aunque, se pueden desarrollar con alumnos de bajo o alto nivel alterando su grado de complejidad.

MARCO CONCEPTUAL

Una de las definiciones actuales más aceptadas acerca del concepto de la superdotación es la de *Joseph Renzulli*, que sostiene que un niño con alta capacidad intelectual representa tres características íntimamente vinculadas y con igual énfasis en cada una de ellas:

- Una capacidad intelectual superior a la media, que se traduce en un Coeficiente de Inteligencia superior a 130.
- Un alto grado de dedicación a las tareas, de perseverancia de motivación intrínseca.

- Unos altos niveles de creatividad.

Otros autores como Mönks (1988), añade factores contextuales, evolutivos y relacionales (escuela, familia y iguales) por su incidencia en el desarrollo de la alta capacidad intelectual.

Según Sternberg (1993) (cit. C. Jiménez Fernández, 2001; pp.54-55), un individuo es superdotado cuando posee los siguientes criterios:

- Excelencia: El niño presenta un alto nivel en comparación con sus iguales en una dimensión o varias.
- Rareza: como atributo que distingue el sujeto de sus compañeros.
- Productividad: dicha dimensión o dimensiones en la que se destaca el superdotado, conducirá a la productividad
- Demostrabilidad: la dimensión que indica la superdotación, ha de ser demostrable mediante una o más pruebas efectivas y válidas.
- Valor: consiste en que las capacidades en las que el superdotado supere a sus iguales, sean de utilidad para él mismo y para la sociedad.

Considerando las teorías que hemos tratado, podemos deducir que conceptualizar la alta capacidad intelectual en base a un solo criterio de CI superior al 130 es un error, puesto que habría que añadir otros indicadores relacionados con la personalidad del sujeto, su productividad y sobre todo, su creatividad. Dicha conceptualización se complementa con la recogida en la legislación vigente, puesto que los define como alumnos que presentan necesidades educativas derivadas de su alta competencia intelectual, de la adquisición temporal de algunos aprendizajes o de sus habilidades especiales o creativas en algunas áreas.

Por otro lado, y teniendo en cuenta lo recogido en el *Anexo II* de la *Orden de 30 de julio de 2014* de la *Comunidad de Aragón*, dentro del colectivo de los alumnos con altas capacidades intelectuales podemos distinguir entre alumnos superdotados, con talentos simples y complejos y otros que presentan precocidad (ver la tabla abajo).

Perfil	Descripción
Superdotación	Alumnado que, a partir de los 12/13 años de edad, dispone de una capacidad intelectual globalmente situada por encima del percentil 75 en todos los ámbitos de la inteligencia tanto convergente como divergente, incluyendo distintas aptitudes intelectuales como razonamiento lógico, gestión perceptual, gestión de memoria, razonamiento verbal, razonamiento matemático y aptitud espacial. Alumnado que, a partir de los 12/13 años de edad, presenta capacidades significativamente superiores a la media en todas las aptitudes intelectuales, pudiendo no alcanzar en ninguna de ellas los niveles de talento.
Talentos simples y complejos	Alumnado que muestra una elevada aptitud o competencia en un ámbito específico (por encima de un percentil 95), como el verbal, matemático, lógico, creativo, entre otros. La combinación de varias aptitudes específicas que puntúan por encima de un percentil 80 da lugar a talentos complejos.
Precocidad	Alumnado de edad inferior a los 12/13 años de edad que presenta las características mencionadas para la superdotación intelectual o para los talentos simples o complejos, los cuales una vez que se alcance la maduración de su capacidad intelectual, pueden o no confirmarse.

MARCO NORMATIVO ESTATAL

- En el art.71 de la LOE mantenido por LOMCE, se mencionan los alumnos con altas capacidades intelectuales dentro del colectivo de los ACNEAE.
- Según el **art. 76 de la LOMCE**, *las administraciones educativas adoptarán las medidas necesarias para identificar al alumnado con altas capacidades intelectuales y valorar de forma temprana sus necesidades. Asimismo,*

adoptará Planes de Actuación, Programas de Enriqueciendo Curricular para desarrollar al máximo sus capacidades teniendo en cuenta sus intereses, motivaciones, expectativas y el desarrollo de la creatividad.

- *La escolarización del Alumnos con Altas Capacidades Intelectuales se desarrollarán en los centros ordinarios y atenderá al desarrollo pleno y equilibrado de sus capacidades, de las competencias del currículo y de los objetivos generales de la etapa.*
- *La identificación y evaluación de las necesidades educativas del alumno se realizará por el orientador del centro, y quedará reflejada en Informe de Evaluación Psicopedagógica.*
- *Podrán llevarse a cabo medidas de enriquecimiento curricular cuando el alumno presente un alto rendimiento en un número limitado de áreas o cuando, teniendo un alto rendimiento global, exista un desequilibrio entre su rendimiento académico y su desarrollo afectivo, social o emocional.*
- *En el caso de que las medidas anteriores se consideren insuficiente se podrá flexibilizar, con carácter excepcional, el período ordinario de escolarización.*

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Desde las áreas de lengua y matemáticas, desarrollaremos 4 juegos simples e interactivos durante cuatro sesiones, una sesión para cada juego. Los dos primeros se llevarán a cabo desde el área de lengua y el resto desde el área de matemáticas. Para fijar un nivel educativo, hemos adaptado los contenidos al nivel curricular de 5º de primaria. El objetivo principal es desarrollar habilidades lectoescritura, creativas y matemáticas. En cuanto a la temporalización, se pueden desarrollar en cualquiera de los tres trimestres del curso, aunque es preferible en el primero. De esta manera podrán aplicar lo aprendido en los trimestres posteriores.

Objetivos

- Estimular las inteligencias de los niños a través del desarrollo de habilidades lectoras, de escritura, matemáticas y creativas.

Competencias clave

Aunque se va a contribuir, en menor o mayor medida, al desarrollo de las siete competencias del currículo, incidiremos especialmente en el desarrollo de las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- Competencia en aprender a aprender
- El sentido de iniciativa y el espíritu emprendedor

Contenidos

- Números naturales
- Invención y resolución de problemas
- Diccionario
- Creatividad
- Pensamiento crítico
- Habilidades matemáticas
- Habilidades de lectoescritura

Criterios y estándares de evaluación

Las capacidades que integrarán permitirán que los niños:

- Aprendan las técnicas de uso del diccionario.
- Sean conscientes de los diferentes significados y usos de una misma palabra.
- Se esfuercen para construir su propio vocabulario.

- Estimulen su pensamiento crítico y creativo
- Potencien su capacidad de observación y análisis de los detalles de una situación determinada.
- Crean problemas matemáticos
- Estimulen la curiosidad y el pensamiento original
- Aprendan a predecir y hacer estimaciones sin tener miedo al riesgo.

A CONTINUACIÓN, DESARROLLAREMOS LOS JUEGOS DETALLANDO LA METODOLOGÍA, AGRUPAMIENTOS, Y RECURSOS.

Es importante señalar que los juegos mencionados a continuación representan una adaptación de la propuesta de Cheryl Gerson y Penny Paquette, 2001(págs.:31, 32, 34, 73, 79 y 88)

Juego 1. "Si buscas encuentras"

Desarrollo del juego: Los alumnos trabajarán en grupos reducidos de 3 a 4 alumnos/as, cada grupo tendrá un dado, fichas de tres o cuatro colores distintos, un tablero y un diccionario. La meta principal es adivinar el verdadero significado de una palabra distinguiendo entre su definición real y otra inventada.

Uno de los integrantes del grupo lanza el dado para averiguar quién empieza. El primer jugador escoge una palabra del diccionario y enuncia dos significados (uno verdadero y otro inventado). El siguiente jugador adivinará el significado correcto y el inventado de su compañero. En el caso de dar con el significado correcto de la palabra, lanza el dado y avanza según lo indicado en el tablero. En el caso contrario, pues, el jugador que ha presentado los dos significados tira el dado de nuevo y seguirá jugando. El primer jugador que da la vuelta al tablero ganará el juego y tendrá un premio a determinar por el profesor. Cada grupo tendrá un secretario quién, aparte de participar en el juego, se encargará de anotar todas las palabras nuevas en un folio junto con su correcto significado. Al Final del juego se recopilará todo el vocabulario recogido por el secretario de cada grupo y se elaborará un pequeño glosario en una cartulina que podemos colgar en la clase para que los alumnos la puedan visualizar y consultar cuando sea necesario.

Es importante la intervención del profesor para guiar la búsqueda de palabras nuevas y no palabras que los niños ya saben (de lo contrario, el juego no tendría sentido y no se aprenderá nuevo vocabulario). En cuanto al alumno de altas capacidades que podamos tener en clase, se le propondrá la elección de palabras más complejas para buscar. Además y una vez recopilado el vocabulario de todos los grupos se le puede pedir que invente un cuento empleando dicho vocabulario.

Juego 2. "El telespectador crítico y creativo"

El juego consiste en ver y hacer una crítica a un video de un cuento que proyectaremos a través de la PDI (Pizarra Digital Interactiva). Proponemos como ejemplo "La bruja Jovita y el hada Silvestre", cuyo contenidos pretenden acercar la prehistoria a los niños.

Al inicio de la actividad, los alumnos trabajarán de forma individual y posteriormente en grupos reducidos de 4 a 5. Cada alumno puede elegir entre tomar notas durante el visionado del programa o fiarse de su memoria. Finalmente, cada uno hará un resumen con todos los detalles que ha podido recordar o escribir del mismo. En grupo, durante un tiempo no superior a 10 minutos, los alumnos completarán una tabla (ver abajo), en la que contrastarán los detalles recogidos por cada uno y emitirán juicios y críticas positivas y/o negativas sobre los personajes, descripción y rol de los mismos; temática del programa, cuestionarán si los hechos vistos son creíbles, compararán las situaciones vistas con otras de la vida real entre otros. Finalmente, el portavoz de cada equipo pronunciará los detalles y críticas recogidas por su grupo. Se primará la creatividad, el pensamiento crítico, la cantidad de los detalles y la calidad de las críticas mencionadas. El grupo ganador se llevará un diploma de los mejores críticos de la clase.

En el caso del niño con altas capacidades, se le puede mandar como tarea extra, crear su propio cuento basado en acontecimientos de la prehistoria, inventando sus propios personajes.

Grupo:

Tema del cuento:	
Personajes y su descripción	
Detalles a destacar:	
Análisis y crítica de los hechos:	
Situaciones reales semejantes a las que aparecen en el cuento.	
Resumen:	

Juego3. " Conectando matemáticas y lengua"

El juego gira en torno a la invención de problemas matemáticos. Organizados en grupos reducidos, los integrantes de cada grupo empiezan a jugar siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Un alumno de cada grupo (asignado al azar por el profesor) inventa, escribe y presenta un problema. El siguiente jugador inventa una historia basada en dicho problema y plantea preguntas con conceptos matemáticos relacionadas con la misma. Cada historia bien expresada y fundamentada en preguntas bien formuladas gana un punto. El grupo que consigue acumular más puntos será el ganador del juego y tendrá una recompensa a fijar por el docente.

Un ejemplo sencillo de problemas puede ser: 24:6

La historia y la pregunta pueden ser: *Van seis amigos caminando por la carretera del pueblo en verano y, se encuentran con una cesta con 24 peras que alguien ha olvidado y de la que podían disponer. Si los repartieran las peras por igual ¿Cuántas peras le tocarían a cada uno?*

Para el alumno con altas capacidades intelectuales, podemos ampliar sus conocimientos proponiéndole dos o tres problemas a la vez y que invente una historia que les incluye. Un ejemplo del problema es: 39:5, 4 y 1.

La historia podría ser: *llegó la vuelta al cole. Martina, que es una niña que pasa a 5º curso de primaria, ya compró todos los libros. Solo le faltaba comprar 7 cuadernos. Su madre tenía en su cartera 39€. Con este dinero compro todos los cuadernos y le sobraron 4€. Con los 4€ compro 3 bolígrafos y le sobró 1€. ¿Cuánto valía cada cuaderno? ¿Cuánto valían todos los cuadernos juntos? ¿Cuánto valían los bolígrafos? ¿Cuánto valía cada bolígrafo? ¿Le puedes proponer a Marina qué hacer con el dinero que le sobró a su madre?*

Juego4. "Estima y acierta al máximo"

El objetivo principal de este juego es aprender a arriesgarse haciendo estimaciones y prediciendo resultados. Es un juego ideal para desarrollar la competencia del sentido de iniciativa y el espíritu emprendedor. Formamos cuatro grupos cooperativos. Trabajaremos sobre un pequeño proyecto que consistirá en conseguir medir un objeto empleando otras formas de medida.

Se le reparte a cada grupo un folio en A3 que recoge el dibujo de un rectángulo. Además, pondremos a su disposición una serie de objetos pequeños que usarán como medidores (lápices, bolígrafos, gomas, pinturas). Todos los grupos emplearán el mismo medidor para cubrir la superficie del rectángulo, de esta manera sería mucho más fácil comprobar el grado de precisión de sus estimaciones. Cada grupo estimará y calculará, en voz alta y de forma aproximada, el número de medidores que pueden cubrir su figura. El primer grupo que se aproxima con más precisión al número correcto es el ganador del juego.

Para el alumno con altas capacidades, como tarea de ampliación, puede estimar el número de medidores de objetos que tengamos en clase, como la pantalla del ordenador, la pizarra, la puerta de la clase entre otros.

CONCLUSIÓN

La escuela, a través de sus profesionales, intenta proporcionar a sus alumnos las herramientas necesarias para madurar, potenciar sus talentos y desenvolverse en la vida con éxito. Un éxito que no se puede alcanzar sin el apoyo e implicación activa de unos padres responsables que se preocupan por el futuro de sus hijos y se esfuerzan en sacar lo mejor de ellos. Pues, colaboremos entre todos para cuidar y promover su bienestar en todas sus vertientes.

Bibliografía

- Cheryl, T y Penny, P. 2001. Juegos para desarrollar la inteligencia de los niños.
- Amparo, A. Anna, L. 2012. La problemática de los niños superdotados. Editorial Síntesis. Madrid.
- M^a Pilar, M. 2011. Inteligencias múltiples. Intereses y aficiones. San Pablo. Madrid
- Antonio, S y otros. 1998. Respuestas educativas para alumnos superdotados y talentosos. Mira Editores. Huesca.
- Carmen, J. Lorenzo, P. Artículo: *Influencia de la organización escolar en la educación de los alumnos de altas capacidades*. Enseñanza and Teaching: Revista interuniversitaria de didáctica, ISSN 0212-5374, Vol.36, Nº 1, 2018, PÁGS.151-178