

# **MEMORIA DE ACTIVIDADES**

## **CURSO 2016-2017**



### **ASOCIACIÓN MALAGUEÑA DE ALTAS CAPACIDADES INTELECTUALES (ASA MÁLAGA)**

Centro Ciudadano Valle Inclán - Av. Palmilla, 16 - 29011 - Málaga

Teléfono 659.37.48.04

[www.asamalaga.es](http://www.asamalaga.es) e-mail: [info@asamalaga.es](mailto:info@asamalaga.es)

Nº REGISTRO JUNTA DE ANDALUCÍA: 3.574

Nº REGISTRO MUNICIPAL: 692



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

### ÍNDICE

<b>1. TRAYECTORIA DE ASA MÁLAGA Y JUSTIFICACIÓN DE NUESTRO PROYECTO</b>	<b>3</b>
<b>2. OBJETIVOS PRINCIPALES DE LA ASOCIACIÓN</b>	<b>4</b>
<b>3. ACTIVIDADES</b>	<b>4</b>
3.1. ACTIVIDADES DIRIGIDAS A LA FORMACIÓN DE PADRES	4
3.2. ACTIVIDADES DIRIGIDAS A LOS NIÑOS y JÓVENES	8
<b>4. TEMPORALIZACIÓN O DURACIÓN DEL PROYECTO</b>	<b>56</b>
<b>5. EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES</b>	<b>56</b>
<b>6. ACUERDOS Y CONVENIOS DE COLABORACIÓN</b>	<b>57</b>



## 1. TRAYECTORIA DE ASA MÁLAGA Y JUSTIFICACIÓN DE NUESTRO PROYECTO

ASA MÁLAGA surge en nuestra ciudad a finales de 1995 como una Asociación de ámbito regional a partir del interés manifiesto de diversos padres, que vieron necesario que sus hijos, caracterizados por tener superdotación intelectual, recibieran la atención educativa especial que necesitaban. Con el tiempo, el ámbito de actuación se redujo a la provincia de Málaga, debido fundamentalmente a la creación y crecimiento de diversas asociaciones provinciales en la comunidad andaluza, junto al surgimiento de la Federación Andaluza de Superdotación Intelectual (FASI).

Al igual que otras iniciativas, asociaciones y centros educativos que han surgido en diversos puntos de nuestra Comunidad Andaluza u otras Comunidades, pretende concienciar a las familias, profesionales e instituciones de la necesidad real de detectar "a tiempo" las altas capacidades intelectuales de algunos niños. Cualquier niño con superdotación intelectual o talentoso necesita de una dedicación especial para poder alcanzar un adecuado desarrollo integral y armónico, y aquellos que más estrechamente se hallan vinculados con estos niños son precisamente los que tienen la responsabilidad mayor de ofrecer una colaboración eficaz y constante.

Tres cuestiones se presentan como básicas a la hora de atender el problema de los alumnos con altas capacidades intelectuales:

- 1) La falta del conocimiento exacto de la realidad social a la que nos enfrentamos.
- 2) **La falta de una formación específica de los profesionales educativos** para atender las necesidades de estos alumnos y de las mismas familias.
- 3) La necesidad de un claro apoyo psicopedagógico para las características diferenciales y posibles problemáticas con las que pueden encontrarse: curiosidad insaciable, mejora de habilidades sociales, desincronías, desmotivación y fracaso escolar ante la escasez o ausencia de actividades motivadoras.



## 2. OBJETIVOS PRINCIPALES DE LA ASOCIACIÓN

A partir de esta realidad socioeducativa brevemente reseñada, nos proponemos alcanzar progresivamente los siguientes objetivos:

1. Concienciar a la sociedad sobre la necesidad de plantear como reto y no como problema este fenómeno.
2. Consolidar un gabinete de ayuda y consejo educativo para el alumnado y su familia.
3. Realizar actividades que maximicen el potencial intelectual de estos niños.
4. Promover toda clase de investigaciones, cursos e información general relacionadas con este tema.
5. Conseguir voluntarios que tutoricen y ayuden a los niños superdotados y talentosos.
6. Incidir sobre el sistema educativo a fin de conseguir que se apliquen las leyes vigentes.

## 3. ACTIVIDADES

### 3.1. ACTIVIDADES DIRIGIDAS A LA FORMACIÓN DE PADRES

#### A.1.) ESCUELA DE PADRES

La Escuela de padres es un espacio de aprendizaje donde la adquisición de conocimientos, el intercambio de experiencias y la reflexión colectiva, se convierten en herramientas que permiten mejorar sus recursos educativos, relaciones con los hijos y un mayor acercamiento y comprensión de las Altas capacidades intelectuales.

Los padres de niños con altas capacidades intelectuales pueden sentirse acosados por dudas sobre su



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

propia capacidad, tanto en lo referente a dar el soporte emocional que un niño «diferente» puede necesitar, o de no ser capaces de proporcionarle un entorno educativo lo suficientemente estimulante.

Las diferencias relativas entre la habilidad precoz y la edad cronológica de estos niños hace que sus padres tengan las dificultades propias de ser padres y además las dificultades particulares que presentan estos niños en su educación. Por tanto, estos padres necesitan una formación específica que les permita ejercer su particular tarea educativa.

Los **objetivos generales** de la Escuela de Padres son los siguientes:

- Que los padres tengan una mayor seguridad y confianza en el desempeño de su función educativa.
- Que logren conciliar los antiguos principios de la autoridad paterna con la necesidad de autonomía del niño.
- Que cada niño sea atendido por sus padres como un caso singular.
- Que los padres, además de recibir una instrucción psicológico-educativa adecuada, se entreguen a una labor personal de aplicación y observación de lo aprendido en el campo de la relación con sus hijos.
- Que los padres puedan analizar sus propias actitudes, mejorarlas e incluso cambiarlas para proporcionar una ayuda más eficaz a sus hijos.
- Crear un espacio en el que intercambiar ideas y sentimientos con otros padres, aprender de los demás y analizar con ellos en grupo hasta qué punto les han sido útiles los conocimientos y actitudes que van aprendiendo y tratando de aplicar en casa cada día.
- Promover y fortalecer relaciones sanas y positivas tanto en el seno de la familia como con su entorno social.

En resumen, que los padres aprendan a manejarse de una forma creativa con los conflictos cotidianos



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

con sus hijos, a favorecer el desarrollo de una autoestima adecuada en ellos, a conocer y comprender cómo piensan y sienten, a mejorar la comunicación, a atender las necesidades específicas de sus hijos y, en definitiva, aprender a educar sin ansiedad ni culpa y favorecer una relación con los hijos más plena y satisfactoria.

### Metodología:

Consiste en sesiones estructuradas con exposiciones sobre temas concretos orientadas a la adquisición de conocimientos teóricos, coloquios en los que se aclaran dudas y se comparten experiencias y un espacio práctico y vivencial que tiene como finalidad experimentar e integrar lo aprendido. Impartidos todos ellos en la Sala de grados y Salón de Actos de la facultad de Psicología y Ciencias de la Educación.

### Temas:

Se han trabajado los siguientes temas:

- LA DISCIPLINA POSITIVA
- NORMAS Y REGLAS: PONER LÍMITES
- CONFLICTOS DIARIOS
- QUÉ HACER CUANDO EL CASTIGO NO FUNCIONA
- ¿QUIÉN MANDA AQUÍ?
- QUÉ HACER CUANDO ESTOY MUY ENFADADO CON MI HIJO
- ¿QUE ES LA ASERTIVIDAD?

### CURSOS IMPARTIDOS

Nombre del curso	Ponente	Fecha impartición	Nº Asistentes
Comunicación con nuestros hijos	Diego Tomé Merchán	2 junio 2017	25



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

Las AACC en adultos	Noemí Álvarez	19 mayo 2017	40
Características y mitos AACC	Serafina Castro Zamudio	5 mayo 2017	40
CONFERENCIA CONTRA EL ACOSO ESCOLAR: NACE	Javier Pérez Aznar y Carmen Cabestany	28 abril 2017	35
Parte III: Educando en base a la Disciplina positiva y la Neuropsicoeducación	Macarena Soto Rueda	17 marzo 2017	40
Parte II: Educando en base a la Disciplina positiva y la Neuropsicoeducación	Macarena Soto Rueda	17 febrero 2017	40
Parte I: Educando en base a la Disciplina positiva y la Neuropsicoeducación	Macarena Soto Rueda	20 enero 2017	40
Claves para la autonomía y responsabilidad en los niños y adolescentes e AACC	Gloria Pavón Basurte	25 noviembre 2016	40



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---



### 3.2. ACTIVIDADES DIRIGIDAS A LOS NIÑOS y JÓVENES

Los niños se dividen en grupos según las edades

**Grupo 0 – Nacidos 2011 a 2012**

**Grupo 1 – Nacidos 2009 a 2010**

**Grupo 2 – Nacidos 2007 a 2008**

**Grupo 3 – Nacidos 2005 a 2006**

**Grupo 4 – Nacidos 2003 a 2004**

**Grupo 5 – Nacidos 1999 a 2002**

Durante el curso 2016-2017 se han desarrollado las siguientes actividades:

<b>Ábaco G-0/1- Ábaco G-2/3</b>
Comienzo: Viernes 14 de Octubre / Viernes 03 de Febrero
Finaliza: Viernes 20 de Enero / Viernes 26 de Mayo
Imparte: Elefun
<b>Descripción</b>
Los sistemas educativos occidentales se centran principalmente en el desarrollo del hemisferio





## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

izquierdo del cerebro de los alumnos. El Proyecto Educativo Elefun es un método que fomenta el uso de ambos hemisferios, sobre todo del derecho, potenciando al máximo todas las cualidades innatas de cada menor usando el ábaco junto con otros recursos educativos.

### **Beneficios:**

1. Mayor concentración, razonamiento lógico y capacidad de memoria.
2. Desarrolla la habilidad mental sobre el cálculo numérico con mayor precisión.
3. Aumenta la atención, juicio, destreza manual y los hábitos de orden.
4. Incrementa la memoria fotográfica, la orientación espacial y la capacidad de visualización.
5. Fortalece la autoconfianza del niño.
6. Perfecciona el procesamiento de información de forma ordenada y la atención visual.
7. Mejora la psicomotricidad dactilar.
8. Inculca el hábito de la deducción basado en la observación.
9. Intensifica el razonamiento múltiple, y de forma simultánea.
10. Favorece la habilidad numérica con mayor velocidad, a la vez que se razona, funcionando como un incitante intelectual similar al del ajedrez.
11. Fomenta la relación entre las matemáticas y la diversión.

En definitiva, el Proyecto Educativo Elefun potencia las capacidades y habilidades innatas del cerebro del menor, preparando a nuestros hijos para desenvolverse con éxito en el ámbito educativo y en su futuro profesional.

**Número de plazas disponibles: 24**

**Número de asistentes: 21**

### **Ajedrez (Todos los grupos)**

Comienzo: Viernes 07 de Octubre / Viernes 14 de Octubre



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

Finaliza: Viernes 12 de Mayo / Viernes 19 de Mayo
Imparte: Chesscuela
<b>Descripción:</b> El aprendizaje del ajedrez presenta beneficios en todas las edades debido a que reúne características tales que favorece el ejercicio y desarrollo de las aptitudes mentales: concentración de la atención, memoria (asociativa, cognitiva, selectiva, visual), abstracción, razonamiento y coordinación son sólo algunas de ellas. Paralelamente, la formación del pensamiento científico es un requisito indispensable del mundo contemporáneo. el ajedrez puede convertirse en un eficaz colaborador de esa formación, aprovechando la capacidad lúdica del ser humano; implica una constante puesta a prueba de hipótesis que deberá verificar o descartar; supone la aplicación de estrategias en función de un objetivo a alcanzar; adquirir la experiencia directa de la relación medios-fines. Se trata de un juego-ciencia que fomenta los aspectos intelectuales y recreativos de aquellos que lo practican, al tiempo que brinda un marco adecuado para la socialización y para la incorporación de pautas y respeto de normas.
<b>Número de plazas disponibles: 32</b>
<b>Número de asistentes: 32</b>

### Arqkids G-3 / G-2

Comienzo: Viernes 07 de Octubre
Finaliza: Viernes 19 de Mayo
Imparte: Arqkids
<b>Descripción:</b> La mayor parte de las experiencias matemáticas que proporcionamos a nuestros niños son bidimensionales. El estudio de la geometría intuitiva en los currículos de las matemáticas escolares



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

se ha ido abandonando.

A través de juegos y actividades creativas veremos la diferencia entre mostrar y hacer, entre observar y actuar, entre simbolizar y conceptualizar.

Se trata pues de 'hacer cosas', de moverse, dibujar, construir, producir y tomar de estos esquemas el material para la conceptualización o representación.

Combinamos actividades de Arquitectura-física (juegos de bloques, de barras y nudos, de geometrías) con la Arquitectura digital (aplicaciones de simulación, modelado y representación gráfica) Con una metodología basada en el juego como herramienta de aprendizaje y en la participación se

fomenta el trabajo en equipo desde el trabajo individual, las relaciones sociales y de cooperación entre participantes.

Idear, construir, dibujar y planear, investigando estructuras, formas, escalas, colores, luz y sombra...

La parte más importante es todo el proceso de aprender, por ejemplo alegría de idear cosas nuevas.

“La forma más interactiva de aprender” “CIENCIA DE ACCIÓN”

### **OBJETIVOS**

- La inclusión de la didáctica de la arquitectura como instrumento dentro del currículo educativo de infantil y primaria.
- El fomento del talento técnico creativo para alumnos con necesidades especiales.
- El fomento de la arquitectura como herramienta para el desarrollo del conocimiento espacial y matemático para alumnos de infantil y primaria. ∴ Enseñar a los niños a representar objetos e ideas en 2 y 3 dimensiones.
- Concienciar a los alumnos desde el punto de vista social y ciudadano.
- Concienciar en nuestros alumnos en el reciclaje y el uso de las energías renovables
- Generar capacidad crítica en nuestros alumnos para que sean capaces de proponer soluciones para su ciudad.



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

- Entender la arquitectura como una disciplina integradora en la que se barajan la
- Ciencia, el Arte, el Humanismo y la Tecnología, siendo por tanto un complemento perfecto en la
- formación de los niños.
- Recuperación del sentido espacial intuitivo en las matemáticas.
- El acercamiento del trabajo de profesiones científico técnicas, como la arquitectura, la ingeniería, la química, la física o la matemática a los niños.
- Introducción de la arquitectura digital (mediante programas de diseño) como una herramienta potente para representar las ideas.
- Igualdad de mujeres y hombres. Acercamiento de la arquitectura, y otras profesiones científico técnicas, tradicionalmente desarrolladas por hombres, a mujeres.

**Número de plazas disponibles: 12**

**Número de asistentes: 10**

### Ciencias G-2 / Ciencias G-3

Comienzo: Viernes 07 de Octubre

Finaliza: Viernes 19 de Mayo

Imparte: Mar Martín

#### **Descripción:**

Este taller tiene dos objetivos principales: aprender ciencias poniendo en práctica los procesos y actitudes propios de la indagación científica, y además, crear un espacio en el que compartir nuestros intereses comunes por la ciencia y la tecnología.

Para ello, los contenidos de los talleres se abordan desde una doble perspectiva:

- Por una parte, se tratan contenidos basados en experiencias que se pueden relacionar fácilmente con hechos de la vida cotidiana, eso sí, vistos desde una perspectiva indagadora que busca explicaciones, comprobaciones y relaciones con otros fenómenos, a veces más



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

complejos....

- ...Y por otra, contenidos que se alejan del currículum oficial de las ciencias en el colegio, pero que nos encaminan hacia una comprensión profunda de los aspectos más diversos del mundo que nos rodea, permitiéndonos integrar nuestras propias redes de conocimiento. .

### Objetivos

Alentar la curiosidad y el espíritu crítico.

Valorar y fomentar el trabajo en equipo, como herramienta fundamental para el avance de las ciencias y para nuestro propio crecimiento personal.

Explorar nuevos contenidos más allá del currículum de la ciencia escolar.

Alcanzar una visión histórica de los avances de la ciencias y de los retos de la ciencia actual..

Usar recursos sencillos e imaginativos y de fácil adquisición.

**Número de plazas disponibles: 24**

**Número de asistentes: 24**

### Robótica G-1/ G-2 / G-3

Comienzo: Viernes 07 de Octubre / Viernes 27 de Enero

Finaliza: Viernes 13 de Enero / Viernes 19 de Mayo

#### Sede Vélez:

Comienzo: 08 de Octubre

Finaliza: 20 de Mayo

Imparte : Kids and Chips (**Javier Venegas**)

#### Descripción:

Somos Creatibots

Robótica, Programación y Creatividad

Durante el curso, tus hijas e hijos aprenderán robótica, programación y nuevas formas de



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

relacionarse con el fascinante mundo de la tecnología.

Un aprendizaje ligado a las emociones dentro de un proceso vivencial en el que utilizaremos la creatividad como punto de partida del aprendizaje tecnológico y para realizar un infinito de divertidos y motivadores proyectos.

Nuestro programa formativo que respeta los diferentes ritmos de aprendizaje, fomenta la curiosidad, la participación y la construcción del propio conocimiento.

Una gran oportunidad para que todos aprendamos cosas nuevas, disfrutemos de la tecnología, amplíemos los horizontes creativos y nos divirtamos inventando cosas.

### Creatividad y Tecnología

Tus hijos aprenderán con nosotros a construir y programar increíbles robots, crear divertidos video juegos y Apps. Descubrirán además formas inimaginables de interactuar con la tecnología y ampliar sus horizontes creativos. Enseñanza personalizada y colaborativa. Un programa formativo que respeta los diferentes ritmos de aprendizaje de cada alumna y alumno, que fomenta la curiosidad y la construcción del propio conocimiento con actividades colaborativa y mucho trabajo en equipo.

**Número de plazas disponibles: 32**

**Número de asistentes: 32**

### Técnicas de Estudio G-2/3 - G-4/5

Comienzo: Viernes 07 de Octubre / Viernes 14 de Octubre

Finaliza: Viernes 19 de Mayo / Viernes 26 de Mayo

Imparte: Lorena García Boyero

Psicóloga Infanto-Juvenil

#### **Descripción:**

Una buena capacidad intelectual no siempre es sinónimo de un buen rendimiento escolar, tampoco de motivación para el estudio. Muchos niños y niñas con altas capacidades se acostumbran a “sacar



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

el diez" sin estudiar, leyendo los textos y memorizándolos. Tristemente, después del temido examen, mucho de ese contenido cae en el olvido ya que no se ha fijado en el cerebro de una forma constructiva. Ponerse a hacer deberes o preparar trabajos con antelación puede ser una lucha cotidiana, debido a la falta de interés y de previsión de muchos niños.

Este taller pretende concienciar, tanto a padres/tutores como a hijos, de la importancia de tener herramientas para afrontar los retos académicos y cognitivos. Para esto es imprescindible contar con un método de estudio donde exista un buen equilibrio entre la organización de las materias, la gestión del tiempo, las habilidades lectoescrituras y las funciones ejecutivas (atención y memoria). Sin embargo, es fundamental que, en primer lugar, los niños conozcan y valoren sus propias capacidades y regulen sus emociones y características personales. Por ello, invertiremos tiempo en la expresión de inquietudes y preocupaciones de los niños en el taller, puesto que una buena autoestima y autoconocimiento será la base para que los objetivos del taller se puedan conseguir plenamente

**Número de plazas disponibles: 24**

**Número de asistentes: 19**

### Debate y Oratoria G4/5

**Comienzo: Viernes 14 de Octubre**

**Finaliza: Viernes 26 de Mayo**

**Imparte: Lorena García Boyero**

**Psicóloga Infanto-Juvenil**

**Descripción:**

¿Te cuesta hablar en público?, ¿te gusta aprender?, ¿te lías a veces con todas las cosas que quieres decir?, ¿te agobia que los demás no oigan tus argumentos?, ¿crees que los demás no van a entender tus ideas y se pueden burlar?, ¿te gustaría sentirte mejor cuando dices lo que piensas, sea lo que



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

sea? ¡Creo que sería una buena idea que participaras en este taller! Los temas sobre los que debatiremos e investigaremos serán propuestos por vosotros mismos, según lo que os interese. Lo primero en el taller es pasárnoslo bien, hacer un grupo de gente con el que aprender a enfrentarnos a nuestras inseguridades cuando hablamos en público y mejorar en debatir o escuchar a los demás.

La comunicación es algo esencial para los seres humanos. Antes de hablar, ya estamos comunicándonos con las personas de nuestro entorno a través de nuestro cuerpo y nuestros gestos.

Para resolver conflictos, expresar emociones e ideas, divertirnos o aprender, hablar y debatir es imprescindible.

Este taller pretende ser un espacio de intercambio, reflexión, creatividad, aprendizaje y desarrollo de habilidades comunicativas pero también, de autoconocimiento, escucha, respeto, superación de miedos personales y fortalecimiento de la autoestima.

### **Objetivos**

#### 1. Objetivo general

- Aprender a debatir.
- Desarrollar habilidades comunicativas.

#### 2 Objetivos específicos

- Aprender a elaborar opiniones en base a publicaciones, documentos, entrevistas a personas, etc.
- Aprender a controlar nervios e inseguridad ante hablar en público.
- Aprender a escuchar a otras personas y respetar sus opiniones (aunque sean contrarias a las nuestras).
- Reflexionar sobre recursos propios.

#### 3. Materiales

Folios, cartulinas, bolígrafos, ceras de colores, recursos audiovisuales (extractos de películas, cortometrajes), textos de reflexión.





## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

<p>4. Duración</p> <p>Las sesiones tendrán una duración de hora y media.</p> <p>5. Descripción de las sesiones</p> <p>En las primeras sesiones se buscará cohesionar el grupo, reflexionar sobre los recursos propios en relación con las habilidades de comunicación y entrenaremos en recursos para afrontar emociones desagradables (timidez, nerviosismo, ansiedad, miedo al ridículo). Después tendremos acercamientos a debates, explicaremos en qué consisten, las partes que tienen y los papeles que podemos tener.</p>
<b>Número de plazas disponibles: 12</b>
<b>Número de asistentes: 12</b>

Inteligentemente G-1 /G-2
<b>Comienzo: Viernes 07 de Octubre / Viernes 07 de Octubre</b>
<b>Finaliza: Viernes 19 de Mayo/ Viernes 19 de Mayo</b>
<b>Imparte: Gloria Pavón</b>
<b>Descripción:</b> INTELIGENTE-MENTE PROGRAMA DE ENRIQUECIMIENTO COGNITIVO, CREATIVO, EMOCIONAL Y SOCIAL. CENTRO A.S. Los Programas de Enriquecimiento se plantean como una de las fórmulas de intervención recomendadas para la estimulación de los niños y adolescentes con Altas Capacidades Intelectuales, ya que no interfieren en el desarrollo de su currículum ordinario y además complementan a éste a través de la ampliación y profundización de contenidos.
<b>OBJETIVOS</b> Los Objetivos Generales del Programa son:



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

- Ofrecer a los niños y adolescentes con alta capacidad intelectual un lugar de encuentro con otros
- iguales que compartan sus mismas características. Favorecer el desarrollo integral y armónico de los participantes, incidiendo en áreas importantes
- para su desarrollo.
- Proporcionar a los alumnos oportunidades para que desplieguen su inteligencia.
- Reforzar el empleo de estrategias de aprendizaje.
- Promover la creatividad, la curiosidad y el pensamiento abierto.
- Mantener, estimular, y desarrollar la motivación hacia el aprendizaje.

### QUÉ SE TRABAJA

El Programa de Enriquecimiento trabaja dos grandes bloques: La Cognición y La Creatividad, por un lado, y Las Habilidades Sociales y La Inteligencia Emocional por otro. Las actividades que se proponen, desarrollarán las siguientes áreas:

C. Razonamiento espacial. Formar un modelo mental del mundo, percibiendo con corrección el espacio y actuando con eficacia sobre él.

D. Atención y concentración. Entrenar la capacidad para focalizar el interés en una tarea, durante un tiempo determinado.

E. Memoria. Trabajar la capacidad mental que nos permite registrar, conservar y evocar las experiencias.

F. Pensamiento creativo. Creación o modificación de algo, introduciendo novedades. Producir nuevas ideas para desarrollar o modificar algo existente.

A. Razonamiento verbal. Desarrollar la capacidad para razonar con contenidos verbales.

B. Razonamiento lógico-matemático. Aumentar la habilidad para solucionar situaciones nuevas, mediante un método mecánico de resolución. Se trata, por tanto, de identificar, relacionar y operar.

¡No dejes de retar a tu cerebro!



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

Susana Trujillo Hidalgo. Directora del Centro Psicopedagógico A.S. Gloria Pavón Basurte. Coordinadora de los Programas AACC Centro A.S.
<b>Número de plazas disponibles: 24</b>
<b>Número de asistentes: 24</b>

Artes Plásticas G-1/2 / 3
<b>Comienzo: Viernes 07 de Octubre Viernes 14 de Octubre</b> <b>Finaliza: Viernes 19 de Mayo Viernes 26 de Mayo</b> <b>Imparte: Art and museum</b> <b>Descripción:</b> Somos una empresa que apuesta por la difusión del arte y la cultura a toda la sociedad. Dentro de nuestra línea basada en la didáctica especializada, contamos con más de un centenar de talleres artístico diseñados para diversos públicos. Hemos realizado actividades para más de 8.000 alumnos/as en diferentes centros educativos malagueños. Gestionamos el área didáctica del Museo Revello de Toro, organizando la programación de visitas, talleres y escuelas vacacionales.
<b>OBJETIVOS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Crear una conciencia de respeto y valoración del arte</li><li>• Conocer diferentes técnicas de creación artística tomando como base: la pintura, el dibujo y la escultura</li><li>• Expresar emociones y sentimientos a través de la producción artística</li></ul>
<b>METODOLOGÍA</b> Comenzamos las sesiones con la presentación del taller, aportando datos históricos destacables, artistas, estilos y técnicas. Después pasamos a la parte práctica donde cada participante, con el material que aporta, desarrolla su trabajo siguiendo unas pautas de actuación, y a la vez dejando que actúe su libre creación dando rienda suelta a su expresión individual.



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

<ul style="list-style-type: none"><li>• Introducción al taller (historia, artistas, estilos, técnica): 10 min.</li><li>• Desarrollo del taller: 1h 10 min.</li><li>• Muestra y explicación de la obra a los compañeros: 10min.</li></ul> <p>Cada taller se adaptará a la edad y nivel de los participantes.</p> <p>Las propuestas de talleres pueden ser adaptables a las necesidades y peticiones antes al comienzo del curso.</p>
<b>Número de plazas disponibles: 12</b>
<b>Número de asistentes: 12</b>

<b>Creatividad G-1 / 2</b>
<b>Comienzo: Viernes 14 de Octubre / Viernes 14 de Octubre</b> <b>Finaliza: Viernes 19 de Mayo / Viernes 19 de Mayo</b> <b>Imparte: Rocío Rueda Guerrero</b>
<b>Descripción:</b> En cada sesión plantearemos actividades para desarrollar en el taller, y en algunos casos se llevarán a cabo propuestas de trabajo para realizar en casa, entre sesiones. El material necesario será provisto por la psicopedagoga y si fuera necesario material adicional se plantearía al alumnado. Técnicas para el desarrollo de la creatividad En las actividades propuestas para las sesiones planteadas utilizaremos una serie de estrategias concretas que se aplicarán de forma organizada y sistematizadas, con el objetivo de favorecer el pensamiento creativo.
<b>Objetivos</b> Los talleres de creatividad que proponemos tienen varios objetivos, entre ellos :



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

- Favorecer el desarrollo de la capacidad creadora.
- Potenciar y descubrir su capacidad de expresión. Desarrollar actitudes cooperativas.
- Fomentar la creatividad verbal.
- Fomentar la cohesión grupal: sentimiento de pertenencia.

**Número de plazas disponibles: 24**

**Número de asistentes: 24**

### Escritura Creativa G4/5

**Comienzo: 14 de Octubre**

**Finaliza: 26 de Mayo**

Descripción:

Fomentar la escritura creativa desde edades tempranas impulsa y desarrolla el aprendizaje de la lengua, desde la amplitud de vocabulario al conocimiento de la estructura y formas que constituyen el idioma. Promueve el gusto por la lectura y acerca géneros y autores literarios.

Junto a la mejora cognitiva, promueve la atención, la memoria, la comprensión, la creatividad, la concentración, la imaginación, el trabajo colectivo...

El taller de escritura creativa es una propuesta de iniciación a la escritura basada en tres pilares fundamentales: la práctica mediante el juego y la experimentación creativa, el análisis de relatos de grandes escritores y la teoría literaria. Cada sesión se realizará una propuesta de escritura para que los alumnos trabajen, y los textos resultantes se leerán en el grupo. Es un taller perfecto para aquellos que quieren pasar un buen rato escribiendo y leyendo en compañía, y compartiendo sus textos.

En varias sesiones nos introduciremos en la obra de un escritor. Empezaremos con una breve reseña biográfica del autor que nos permita ponerlo en contexto y en seguida pasaremos a analizar la



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

medida en que su obra resulta significativa para el género. Finalmente se propondrá a los participantes la escritura de un texto siguiendo las pautas analizadas en ese autor.

**Número de plazas disponibles: 12**

**Número de asistentes: 7**

### Musicoterapia G-2 / 3

**Comienzo: Viernes 14 de Octubre Viernes 03 Febrero**

**Finaliza: Viernes 20 de Enero Viernes 26 de Mayo**

**Imparte: Macarena Martínez Rosales Pedagoga y Musicoterapeuta**

#### **Descripción:**

La musicoterapia puede ser abordada desde diferentes paradigmas psicológicos, entre los que cuentan el psicoanálisis, las teorías cognitivo conductuales, las humanistas y gestálticas. Todas estas formas de intervención tendrán metodologías de desarrollo diferentes, aunque se pretende llegar a un mismo fin que es el bienestar de las personas.

La musicoterapia es un proceso sistemático de intervención en donde el terapeuta ayuda a la persona a mejorar la salud y el bienestar, utilizando experiencias musicales y las relaciones que evolucionan por medio de ellas como fuerzas dinámicas de cambio. Por lo tanto, planteo como objetivo principal, el desarrollo y la promoción de la salud tanto para el fortalecimiento de nuestro estado de bienestar como en el reconocimiento y manejo de estados considerados desagradables como tristeza, angustia, enfado y diferentes tipos de frustraciones que a día de hoy no se les dan la importancia que merecen. Podríamos decir entonces que se trata de un proceso constructivo en el cual el terapeuta ayuda al paciente o al grupo a intervenir a mejorar, mantener o restaurar su estado de bienestar y como no, utilizando como fuerza de cambio experiencias musicales.

El programa “Clave de Sol” y “Clave de Fa” es una propuesta donde la música y la creación artística será la columna vertebral del proceso emocional, social y creativo. La metodología a utilizar será



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

enfocada a partir de las experiencias propias vividas en la sesiones, es decir, se dará importancia al aprendizaje a partir de la experiencia personales y sociales con sus iguales, a la interacción con el ambiente, al conocimiento de ellos mismos y al enriquecimiento personal por medio de la música. Se ofrecerán experiencias creativas que se desarrollarán en un espacio-tiempo determinado y en el cual, expresarán sentimientos, deseos y emociones, percibirán sensaciones, las transformarán y construirán otros nuevos

**Número de plazas disponibles: 12**

**Número de asistentes: 6**

### “Los Cinco” G-2/ 3

**Comienzo: Viernes 07 de Octubre**

**Finaliza: Viernes 19 de Mayo**

**Imparte: Sara Gálvez**

#### **Descripción:**

“Los cinco” que toma el nombre de famosos libros escritos por Enid Blyton, en los cuales todos los miembros son imprescindibles para la resolución de los casos, son unos cuidadosamente elegidos talleres que abarcan todas las destrezas que deban y puedan mejorarse en alumnado con altas capacidades intelectuales.

Cada sesión se divide básicamente en tres partes:

- Una lluvia de ideas y evaluación por parte del alumnado del tema a tratar
- Dinámicas y juegos colaborativos junto con actividades de reflexión-indagación sobre nuestras propias actitudes y aptitudes ante dicho tema
- Por último, una evaluación a nivel de grupo acerca de nuestro paso por el taller y como nuestro reciente aprendizaje influirá en el futuro, de manera que todos tengan una



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

aplicabilidad directa

### **Estos cinco temas a tratar serán:**

#### Verdad VS Mentira

¿Qué consideramos verdad y qué consideramos mentira? ¿Cuándo y cuánto mentimos? Y, teniendo ese conocimiento ¿valoramos otras posibilidades a la mentira? Estas preguntas reflejan lo que será nuestro paso por este taller. A través de la generación de ideas en grupos y trabajos fotográficos veremos qué nos aporta en nuestra vida una y otra y como siempre está en nuestra mano elegir cuál queremos que sea nuestro puente a relacionarnos con los demás.

"¿Verdad o mentira?" es un taller basado en la identificación de los constructos que tenemos sobre esas dos palabras y en la modificación de estos mismos mediante el intercambio de ideas, la reflexión y el trabajo en grupo.

#### Resolución de Conflictos

¿Cómo resolvemos las encrucijadas en nuestra vida? ¿Mediante qué mecanismos accedemos a las soluciones tanto de problemas de envergadura como de simples trifulcas de la vida cotidiana? A través de un viaje entre compañeros por un universo imaginario, iremos recogiendo y exponiendo conocimiento sobre nosotros mismos y añadiendo a esos conocimientos herramientas y recursos para resolver lo que sea que se nos ponga por delante de manera proactiva y asertiva. Pondremos en práctica las 12 destrezas para la resolución de conflictos mediante un juego y una alternativa al debate tradicional.

Aquí trabajaremos la identificación de los comportamientos proactivos ante nosotros mismos y la sociedad, y mediante divertidos juegos y dinámicas grupales iremos abordando las distintas posibilidades y soluciones a complejos dilemas expuestos por mí o a problemas que los propios alumnos ejemplifiquen o quieran compartir.

#### Afrontamiento de Miedos

Hoy en día el miedo y concretamente la ansiedad son temas centrales en estos y otros niños. Los





## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

miedos son emociones limitantes para nosotros en muchos sentidos. A estas edades, esos límites pueden convertirse en frustraciones y desencadenar comportamientos negativos para el niño y su entorno, así como reflejarse en su rendimiento académico. La ansiedad es la respuesta fisiológica que acompaña al miedo. El punto de necesidad básica de este taller es tratar esos miedos y su inminente respuesta mediante una pauta de actuación. Tendremos en cuenta este esquema para basar nuestra intervención. A través de diferentes artes plásticas, la que mejor se amolde a la personalidad de cada niño, crearemos o al menos intentaremos expresar aquello que nos da miedo, que nos atormenta o nos limite. Con el apoyo de los compañeros y la delicada guía y visión del mediador, en este caso yo, lo miraremos y describiremos, y finalmente elaboraremos un programa de “defensa” de manera individual y grupal. Terminaremos con un par de dinámicas que tengan por objetivo mejorar la opinión hacia nosotros mismos.

### Identificación- Visualización –Afrontamiento

Otro programa mediante el cual trabajaríamos en este apartado se basa en el COMIC. El cómic como medio de comunicación entre nosotros mismos y nuestros miedo y el lector, es decir, todas las personas a las que queramos hacerles llegar esa información, como bien pueden ser los familiares más directos o amigos.

Esta actividad es bastante enriquecedora ya que favorece mucho la cohesión de grupo y el autoconocimiento, así como una mejor y más optimista percepción de nosotros mismos.

### Agresividad e Impulsividad

Los actos y las decisiones impulsivas forman parte de la vida cotidiana de las personas y, como resultado, pueden acarrear consecuencias positivas o negativas. La conducta impulsiva en los seres humanos se expresa con características como la impaciencia, la constante búsqueda del riesgo y el placer, la necesidad de recompensa inmediata, la dificultad para analizar las consecuencias de los propios actos, y la agresividad, así como con la falta de habilidad para detenerse, la dificultad para inhibir conductas motoras, el escaso juicio, las dificultades en la planificación, la anticipación de



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

resultados desfavorables, y la falta de autocontrol. En numerosas ocasiones se determina que la impulsividad es uno de los predictores más significativos de la agresividad.

Todas estas conductas intentarán ser prevenidas, por lo que es el taller más práctico de todos. En él se pretenderá sacar todo lo hostil que tengamos dentro. Sentir todo eso que a veces no nos dejamos sentir o que sacamos también de forma pasiva, no sólo agresiva. Analizaremos los pros y los contras de la actitud pasiva y agresiva frente a la asertiva. intentaremos concluir con una buena tanda de ejemplos donde “se nos va la cabeza” como ellos suelen decir y sus posibles alternativas, para que no vuelvan a ocurrir.

**Número de plazas disponibles: 24**

**Número de asistentes: 20**

### Indagarte G-5

**Comienzo: Sábado 08 de Octubre**

**Finaliza: Viernes 06 de Mayo**

**Imparte: Diego Tomé**

#### **Descripción:**

Este programa se basa en los principios y las técnicas de la Gestalt, que resalta el aprendizaje y la educación a través de la experiencia, pero está centrado más aún en la Arteterapia, una de las ramas que hace especial énfasis en los recursos artísticos como medio de expresión. Uno de los discursos de los que parte esta disciplina es que estamos tan acostumbrados a expresarnos a través de la palabra que se nos olvida el poder comunicativo que tiene el resto de nuestro cuerpo y de lo que podemos producir con él. La palabra se desvirtúa y empobrece por el papel de los miedos e inseguridades sobre nosotros, pero hay muchas otras formas de expresión que escapan de estas limitaciones.

La Arteterapia puede ser considerada como una forma proyectiva de dar a conocer aspectos de



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

nuestra personalidad, de la forma que tenemos de relacionarnos con los demás o de las expectativas que tenemos sobre el mundo. Todo esto mediante actividades sugerentes que estimulan el pensamiento creativo, presentadas a modo de juego, de exploración o de experiencia lúdica, principalmente utilizando manifestaciones artísticas como pueden ser: pintura, dibujo, escultura, poesía, danza, improvisación teatral, etc...

Si tuviéramos que resumir este programa, diríamos que es un programa de Conocimiento y Crecimiento Personal para adolescentes, un espacio de seguridad y respeto en el que poder mirar hacia uno mismo con valentía.

### Metodología

En el Programa "Indagarte" combinaremos muchas técnicas del paradigma gestáltico planteados a los alumnos en forma de juego o con un acceso lúdico. Todas esas técnicas, tal y como hemos planteado, irán enfocadas a la obtención de información personal por parte del alumno, para ayudarle a conocer sus emociones y necesidades.

El alumno de este taller vendrá a cada clase sin saber qué tipo de técnicas vamos a tratar en esa sesión ni a qué tipo de actividades se enfrentará. Pero, a través del trabajo individual y del grupal producirá obras sin darse cuenta que en realidad está reflejando una parte de sí mismo.

Actividades tipo de este taller serían "haz un collage de ti mismo", "permítete moverte exagerando una emoción", "compón la máquina de la felicidad con tus compañeros", etc.

Aunque estas tareas sean el principal motor de Indagarte, la auténtica labor se desarrolla a través de la libre expresión de los alumnos, que serán conducidos hacia ella por la labor del psicólogo, que acompaña en esta labor de descubrimiento planteando interrogantes, favoreciendo el debate y el diálogo grupal, ofreciendo alternativas a sus pensamientos y comportamientos y, al fin y al cabo, creando un espacio de seguridad.

En ocasiones, se planteará a los alumnos que traigan algunos materiales desde casa, como puedan ser periódicos o ropa vieja. De todas formas, se pretende que encuentren en el Programa todos los



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

materiales necesarios.

En una nota a los padres, resulta fundamental el diálogo con los chicos y chicas al finalizar las sesiones, para compartir con ellos esta experiencia que puede ser tan intensa y que tantos cambios puede suponer para ellos en un momento tan importante, como es su adolescencia.

Otro aspecto que debo mencionar es la necesidad de ser puntuales a la hora de empezar la actividad. Ya no sólo por respeto al trabajo que se va a realizar, sino también al resto de los compañeros que hayan sido respetuosos con el horario. De la misma forma animo a que las ausencias en la actividad sean mínimas pero, si estas fueran inevitables, ruego que se comunique con la mayor anticipación posible, ya que las actividades están realizadas ajustándose a los alumnos y, si no están, este trabajo se queda incompleto e incoherente.

### **Objetivos del programa**

Con el Programa "Indagarte" trabajaremos:

- El conocimiento personal, emociones, aceptación, miedos, autonomía en el trabajo de uno mismo.
- Las relaciones afectivas-sociales, las limitaciones en el trato con los demás, la confianza en los demás y uno mismo.

Emplearemos ampliamente la creatividad para estimular el día a día de estas sesiones tan experienciales y sugerentes, especialmente recomendadas para chicos en este momento vital como es la adolescencia y pre-adolescencia.

**Número de plazas disponibles: 12**

**Número de asistentes: 8**

### **Recréate G-3**

**Comienzo: Viernes 14 de Octubre**



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

**Finaliza: Viernes 26 de Mayo**

**Imparte: Diego Tomé**

Descripción:

En el Programa "ReCréate" combinaremos muchas técnicas del paradigma gestáltico y otras más, planteadas a los alumnos en forma de experiencia lúdica, las cuales irán enfocadas a la obtención de información personal por parte del alumno, para ayudarlo a conocer sus emociones y necesidades.

Se pretende que los chicos no conozcan qué se va a trabajar en cada sesión y que el descubrimiento sea un factor de motivación y curiosidad para ellos. Trabajar desde la sorpresa elimina la generación de expectativas sobre la actividad y la anticipación de contenidos, algo fundamental en este programa, puesto que partimos de técnicas proyectivas que se caracterizan por exponer aspectos de la persona sin pasar por el filtro que supone el lenguaje y la racionalización.

Actividades tipo de este programa serían "realiza un autorretrato fotográfico", "modela con barro cómo te ves a ti mismo", "crea un juego de mesa con tus compañeros",...

Se plantean las siguientes sesiones monográficas, siempre flexibles en cuanto a la dinámica de clase que se plantee con los chicos y las necesidades que vayan demostrando:

- El abanico de las emociones: Aprender cuáles son nuestras emociones, cómo identificarlas, reconocerlas en nuestro día a día y gestionarlas para una expresión saludable. Desarrollando nuestra Inteligencia Emocional.
- Los compañeros de las emociones: Las emociones siempre tienen un sentido, pues hay pensamientos que las sostienen y dan sentido; así mismo nuestras emociones desembocan en conductas. Averiguar qué acciones desencadenan los pensamientos que dan lugar a nuestras emociones ¿Por qué sentimos y actuamos como lo hacemos? ¿De dónde vienen nuestras emociones? ¿Dónde empiezo yo y terminas tú: Los demás influyen en mí ¿por qué? ¿Hasta dónde deciden cómo me siento? ¿Y yo, cómo influyo yo en los demás? ¿Dónde empiezo yo y dónde empiezan los demás? Mi familia, mis amigos, los profesores, compañeros, etc. Cómo y



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

con quién desarrollar nuestras habilidades sociales.

- ¿Y lo que necesitan los demás?: Primero nos conocemos, entonces conocemos a los demás ¿cómo podemos ser todos felices? ¿Dónde establecemos los límites? Abordar la responsabilidad, la autonomía y los cuidados a los demás y a uno mismo.

Si es posible, se planteará a la dirección de ASA que una o dos de las sesiones se presenten fuera del horario y espacio habituales, en formato excursión, para provocar una experiencia distinta entre padres e hijos.

En ocasiones, se planteará a los alumnos que traigan algunos materiales desde casa, como pueden ser periódicos o ropa vieja. De todas formas, se pretende que encuentren en el Programa todos los materiales necesarios.

En una nota a los padres, resulta fundamental el diálogo con los niños y niñas al finalizar las sesiones, para conocer qué les ha gustado, qué les ha costado más trabajo y sobre todo qué han revelado sobre ellos. Este diálogo servirá no sólo para conocer aún más a sus hijos e hijas sino también para conocer qué tipo de actividades le gustan, para poder trabajar con ellos en las mismas fuera de los límites de este programa.

### **Objetivos del programa**

A continuación señalo los principales objetivos de este programa, pero estos estarán abiertos a los aspectos que vayan surgiendo en el contacto con ellos.

- Autoconocimiento emocional y psicológico
- Relaciones sociales y expectativas
- Autonomía, colaboración, límites sociales
- La creatividad como eje de la resolución y reevaluación de conflictos
- Abordaje transversal: destreza artística, salud y medio ambiente

**Número de plazas disponibles: 12**

**Número de asistentes: 8**



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

### Rol G.4 / Rol Veteranos G.5

**Comienzo: Viernes 07 de Octubre / Viernes 07 de Octubre**

**Finaliza: Viernes 19 de Mayo**

**Imparte: Diego Tomé**

#### **Descripción:**

En el juego de rol, el Director de Juego crea una historia que poco a poco irá revelando a los jugadores, en este caso los chicos. Ellos tendrán unos personajes que interpretar y actuarán sin un guión predefinido en esta historia que se les propone, que se irá modificando en función de sus actuaciones, elecciones y la forma en que resuelvan las encrucijadas.

La historia tratará, con una apariencia lúdica, aspectos de corte social y emocional, como aquellos relacionados con la forma en que se expresan las emociones, las relaciones que los chicos mantienen con los demás y con el medio o la estimulación del pensamiento divergente. Junto a las sesiones de juego propiamente dicha, habrá un tiempo para la reflexión en cada clase, para trasladar lo vivido en la partida a situaciones de la vida diaria. La intención no es tanto modificar la actitud de los niños mediante la instrucción, sino que sean ellos los que se vean reflejados en las acciones llevadas a cabo en el juego. Ahí está la labor del psicólogo, en poder mostrar estas situaciones "reveladoras" y poder iniciar posteriormente una charla reflexiva con ellos.

Durante estos años hemos utilizado como juego de referencia "La Leyenda de los Cinco Anillos", un juego en que interpretarán a samuráis de honor que velarán por el honor de Rokugan, su imperio. Aunque caben improvisaciones, ambientadas en lugares y contextos a decidir por ellos si se presta la ocasión.

Es fundamental también el trabajo a través del correo electrónico con los alumnos durante las primeras sesiones, puesto que en ellas se crea el Personaje que utilizarán y esto lleva un tiempo de reflexión considerable. Así que, padres, os animo a que transmitáis esta parte a vuestros hijos.

Otro aspecto que debo mencionar es la necesidad de ser puntuales a la hora de empezar la actividad.



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

Ya no sólo por respeto al trabajo que se va a realizar, sino también al resto de los compañeros, que no podrán avanzar en esta actividad hasta que estén todos presentes. De la misma forma animo a que las ausencias en la actividad sean mínimas pero, si estas fueran inevitables, ruego que se comunique con la mayor anticipación posible, ya que las actividades están realizadas ajustándose a los alumnos y, si no están, este trabajo se queda incompleto e incoherente.

### **Planificación**

Los grupos de este programa pueden contar con un máximo de siete alumnos (aunque la cifra idónea sea 5 o 6), la cual no puede ser aumentada si no queremos desvirtuar esta actividad.

Para los alumnos que participen por primera vez serían necesarias dos sesiones para elaborar su ficha de personaje, la primera parte de este programa, de la que dependerá el resto. Después de eso comenzaría la aventura. Si algún alumno se incorpora al programa una vez empezada la misma, deberá tener una o dos sesiones independientes con el psicólogo para poder realizar su ficha sin detener la marcha del resto de la clase.

Los alumnos que continúen desde el programa del año pasado sólo necesitarán un día para actualizar sus fichas de personaje y empezar la nueva aventura.

### **Objetivos del programa**

Los objetivos del programa dependen, en gran parte, de las necesidades e intereses que vayan demostrando los chicos. A continuación citaré mis objetivos iniciales, todos alrededor de la Inteligencia Emocional y el desarrollo de las habilidades sociales, pero estos estarán abiertos a los aspectos que vayan surgiendo en el contacto con ellos.

- Compartir: de los intereses propios a los comunes.
- Tolerancia: las limitaciones por tratar con los demás y las ventajas.
- Diferencias: buscar los puntos que te unen a los demás y aparcas las diferencias, ver tus diferencias como fortalezas.
- Las palabras: herramientas para manejar las emociones, para conocerse y para comunicarse con el





## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

mundo.

- Manejo de contingencias: ser consecuente entre lo que hacemos y las consecuencias de nuestros actos.
- Divergencia: nunca hay una única solución correcta.
- Conceptualizando el éxito: disfrutar de las metas, disfrutar del procedimiento.

**Número de plazas disponibles: 14**

**Número de asistentes: 14**

### Fotografía Creativa G4/5

**Comienzo: Sábado 22 de Octubre**

**Finaliza: Sábado 20 de Mayo**

**Imparte: Diego Tomé**

**Descripción:**

La fotografía es un medio digital de expresión, que coincide con la presencia digital del alumnado en las redes sociales e internet, una de las formas de comunicación más habituales entre los chicos de esta generación. Por tanto, con este taller podríamos facilitar el aprendizaje de un lenguaje que encaja con sus intereses comunicativos.

Así mismo, es una arte que puede trabajarse tanto a nivel individual como en grupo, dejando hueco para ambas necesidades del alumnado con Altas Capacidades (autogestión del ocio y sus intereses versus necesidad de relación con sus iguales).

La Fotografía también es una forma de expresión emocional, una ventana que nos permite mostrar (y demostrar) los ojos con los que miramos al mundo, el filtro o énfasis de los aspectos de la realidad en los que nos fijamos. Las fotografías son también elementos con los que nos identificamos y a través de los cuales proyectamos nuestra forma de ser y de comprender el mundo. También es una forma de organizar y recuperar nuestros recuerdos, de construir una identidad y de



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

proyectar nuestras expectativas de futuro.

### **Metodología**

El taller de Fotografía Creativa "Mi Objetivo" se plantea como un curso de ocho sesiones (distribuidas a lo largo de un cuatrimestre o de un curso completo) eminentemente práctico que se desarrollará principalmente en las instalaciones de ASA aunque queda abierto a poder realizar alguna sesión en exteriores o incluso en algún estudio fotográfico.

Se plantean varias formas de participación del alumnado:

- Principalmente a través de actividades de descubrimiento, partiendo de una instrucción o sugerencia del profesional, aunque se permita un amplio margen creativo para la producción.
- Valorando y aprendiendo a partir de las producciones propias y de los compañeros. El profesional incluye su discurso desde dichas creaciones, de forma que sea el alumnado el que marque el curso y ritmo del taller.
- Interpretando e inspirándose en obras de grandes artistas compartidas por el profesional, que servirá de punto de partida para nuevas creaciones, ya sea llevándolas a clase o a través de visitas a museos.
- El alumnado participará tanto como fotógrafo como modelo, fomentando así la combinación del trabajo individual con el grupal.
- Para dar una importancia notable al espacio individual, se fomentará que el alumnado desarrolle a lo largo del curso un trabajo fotográfico de carácter personal que pueda formar parte de una exposición al finalizar.
- El alumnado debe aportar su propia cámara fotográfica para participar en el curso. No es necesario que sea réflex o profesional, aunque si la trae también trabajaremos desde las posibilidades que ofrecen estos equipos.

### **Objetivos**

- Dotar al alumnado de conocimientos y técnicas para poder explotar la fotografía como



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

fórmula de ocio, expresión emocional o inicio de una carrera profesional de forma autónoma e independiente.

- Fomentar el desarrollo de la creatividad individual y grupal.
- Desarrollar la socialización del alumnado a través de intereses comunes.
- Aproximación al lenguaje fotográfico y la composición.
- Funcionamiento del equipo fotográfico.
- Aproximación al bodegón, retrato, fotografía de paisaje y otras temáticas de la fotografía.
- Organización y estructura de un proyecto fotográfico, desde la definición de la idea hasta su producción, pasando por la organización, la gestión del fracaso y del éxito,

**Número de plazas disponibles: 12**

**Número de asistentes: 7**

### Inteligencias Múltiples G-4

**Comienzo: Viernes 14 Octubre**

**Finaliza: Viernes 26 Mayo**

**Imparte: Daniel Molina**

Descripción:

Taller de identificación y desarrollo de los diversos potenciales

APRENDER PARA RESOLVER, CREAR Y COMPRENDER

La perspectiva de la educación funcional incorpora metodologías competenciales basadas en la creación, resolución o producción de un objetivo concreto. Es un “aprender para...” convirtiendo los contenidos en herramientas, y el objetivo un producto concreto.

Este enfoque metodológico incluye el método de proyectos de investigación y/o trabajo, aprendizaje basado en retos y problemas y los mini-proyectos. Que, en cualquier caso coinciden en sus



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

prerrequisitos con el uso de las TAC, así como del trabajo cooperativo.

### Objetivos.

- El grupo: ¿Qué me suma? Desarrollo de habilidades sociales y técnicas de aprendizaje cooperativo.
- Identificar potenciales e intereses de desarrollo para ayudar a construir el auto-concepto.
- Desarrollar hábitos de pensamiento eficaz y creativo.
- Profundizar en las diversas manifestaciones de inteligencia.
- Desarrollar estrategias para la gestión emocional, trabajo cooperativo, automotivación y autoestima.

Programa dependiente de los intereses del grupo En todo momento es prioritario el interés y la inquietud del alumno/a. Sus necesidades y la curiosidad o necesidad de resolver, descubrir o crear. Compatible con concursos o certámenes a los que el grupo quisiera participar Además del interés o la curiosidad, la admiración y el reconocimiento son ingredientes muy interesantes en los procesos formativos y de aprendizaje. Por tanto, se valorará durante el curso estudiar los certámenes ofrecidos por asociaciones y/o instituciones que sean compatibles con las temáticas que se desarrollarán durante el taller.

### Metodología.

- Asamblea grupal
- Estructuras cooperativas
- Método de mini-proyectos
- Educación basada en retos

### Materiales.

- Dispositivos informáticos (tablets y/o portátiles)
- Material fungible variado (cartulinas, rotuladores, pinturas...)

**Número de plazas disponibles: 12**

**Número de asistentes: 6**



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

### Taller de Radio G-4/5

**Duración de Enero a Junio de 2017**

**Comienzo: Sábado 14 de Enero**

**Finalización: Sábado 27 de Mayo**

**Imparte: Fran Martín**

Descripción:

En una “sociedad pantallizada”, en la que predomina la imagen transmitida a través de las diversas pantallas (televisores, móviles, tablets, pantallas de cine, etc.), podemos pensar que queda muy poco margen para los medios como el radiofónico, en el que las palabras, la música, los sonidos y el silencio son sus señas de identidad. Sin embargo, las posibilidades de aprendizaje y desarrollo personal que nos brinda la radio son más amplias de lo que nos marca un entorno mayoritariamente visual.

Dirigido a los preadolescentes y adolescentes de la Asociación Malagueña para el apoyo a las Altas Capacidades Intelectuales (ASA), se propone la realización de un taller de radio, monitorizado por profesionales de la comunicación.

En este curso se abordarán las cuestiones fundamentales de la comunicación radiofónica para que los participantes produzcan y realicen un programa de radio en sus distintas etapas: preproducción, producción, postproducción y transmisión.

Aunque se impartirán una serie de lecciones teóricas, el taller tiene una vocación eminentemente práctica, en la que se materializarán los conocimientos adquiridos. En el taller de radio se desarrollarán dinámicas que ayuden a los participantes a superar situaciones asociadas a tareas en las que tengan que aplicar sus habilidades sociales y comunicativas, con el objeto de mejorar su desempeño en estas cuestiones esenciales para su desarrollo personal y profesional.

Asimismo, el objetivo del taller es que los participantes implementen un proyecto radiofónico en el



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

que produzcan sus propios contenidos. Aunque la decisión final siempre será de los participantes, la propuesta inicial es realizar un magazine semanal en la radio comunitaria Onda Color (situada en calle Dr. Gálvez Moll, 5

**Número de plazas disponibles: 12**

**Número de asistentes: 5**

### Aprende a Sentir G-0, 1 y 2 (Sede de Vélez-Málaga)

Comienzo: Sábado 08 de Octubre

Finaliza: Sábado 20 de Mayo

Imparte: Estrella García

Descripción:

Las sesiones, aunque son individuales, giran en torno a todos los temas trabajados de manera que un niño puede incorporarse en cualquier momento del curso sin sentirse menos preparado.

Nuestro trabajo está dirigido a un grupo variado en edad y para ello se han programado actividades para trabajar ocho módulos de Inteligencia Emocional:

- Autoconocimiento
- Autoestima
- Comunicación
- Escucha
- Habilidades sociales
- Asertividad
- Solución de conflictos
- Pensamiento positivo

Otras actividades no menos importantes:



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

TRABAJO CON PADRES: Valoración del informe psicopedagógico aportado por el padre.

Entrevistas con los padres cuando se estime conveniente para aclarar el trabajo realizado con los niños a fin de reforzarlo en casa. Igualmente se recogerá información sobre los diferentes temas que vayamos tratando y las actividades realizadas en mi blog [elgabinete-de-estrella.blogspot.com](http://elgabinete-de-estrella.blogspot.com).

### **PROGRAMA Y TEMPORALIZACIÓN**

Para cada módulo hemos definido una serie de OBJETIVOS:

#### 1.-Módulo de Autoconocimiento

- Conocerse a sí mismo y valorarse.
- Expresar sentimientos y emociones con la palabra y el cuerpo
- Respetar y confiar en los demás y en uno mismo
- Reconocer los propios gustos y preferencias

#### 2.-Módulo de Autoestima

- Aceptarse y estar contento con uno mismo
- Valorarse y tener iniciativa
- Reconocer los propios logros y errores
- Superar dificultades

#### 3.-Módulo de Comunicación

- Expresar sentimientos y emociones a través del lenguaje verbal y no verbal
- Ser capaz de hablar en público
- Enriquecer las relaciones sociales
- Comprender a los demás

#### 4.-Módulo de Escucha

- Saber escuchar y comprender a los demás
- Desarrollar la tolerancia y la creatividad-Comprender distintas perspectivas



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

-Trabajar en grupo

-Buscar soluciones

### 5.- Módulo de Habilidades Sociales

-Pertener a un grupo

-Ser capaz de saludar, agradecer, perdonar, pedir permiso,...

-Resolver problemas de relación

-Reconocer errores

### 6.- Módulo de asertividad

-Aprender a decir que no sin sentir vergüenza

-Darse cuenta de los propios errores

-Realizar críticas constructivas

-Defender los derechos propios y de los demás

-Expresa tus sentimientos de forma artística

### 7.-Módulo de Solución de conflictos

-Desarrollar la autoconfianza, la tolerancia y la creatividad

-Comprender distintas perspectivas

-Trabajar en grupo

-Buscar soluciones

### 8.-Módulo de Pensamiento positivo

-Ser optimistas

-Planificarse y marcarse logros

-Estar a gusto y disfrutar

-Ser conscientes de los pensamientos negativos

**Número de plazas disponibles: 12**

**Número de asistentes: 10**





## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

### Ilustración G-4/ 5

**Comienzo: Viernes 07 de Octubre / Viernes 07 de Octubre**

**Finaliza: Viernes 19 de Mayo / Viernes 19 de Mayo**

**Imparte: Antonio Berrocal**

#### **Descripción:**

Ilustrar es iluminar (dar luz) dotar de significado un texto (ajeno) pero ilustrar es más porque ilustrar está vinculado a lo emocional.

Ilustrar es significarse. Ilustrar es indagar, comunicar, expresar y utilizar como testimonio.

En las sesiones utilizaremos una serie de estrategias concretas que se aplicarán de forma organizada y sistematizadas, con el objetivo de favorecer el pensamiento creativo.

Ilustración al aire libre

Cuento Ilustrado

Cómic y narrativa

Rotulación en Cristal

Lettering ilustrado

Retrato y autorretrato

Infografía y organización de información

En ocasiones, se ha planteado a los alumnos que traigan algunos materiales desde casa.

**Número de plazas disponibles: 12**

**Número de asistentes: 9**

### TALENT LAB

Esta actividad trató de dar respuesta a diferentes necesidades relativas a las Altas Capacidades Intelectuales en el colectivo de niños y niñas y de jóvenes de entre 9 y 16 años de edad.



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

Principalmente se ha trabajado en:

- Integración de los mismos en la sociedad y su desarrollo de capacidades a nivel psicológico y emocionales.

Una de las necesidades principales para este colectivo es la de eliminar los mitos existentes en torno a las AACC y para ello en el desarrollo de todas las actividades se ha tenido en cuenta que son niños y niñas con grandes déficits emocionales y de integración.

Están afectados por un altísimo índice de fracaso escolar, pues sufren en multitud de ocasiones exclusión social, ellos/as y sus familias.

Tienen que adaptarse a las rutinas sociales y educativas, por lo que sufren frustración al no poder desarrollar su creatividad y talento. Se plantean el mundo de otra manera, su curiosidad y preguntas no tienen límites, y estas son, sin duda, la base de la innovación social.

En definitiva, se ha llevado a cabo un proyecto de Innovación socioeducativa relacionado con el mundo digital, la tecnología, la innovación y los videojuegos. El Proyecto surge como propuesta a la creación de un laboratorio tecnológico para la infancia y la juventud de las Altas Capacidades Intelectuales. Así pues, para la realización de los distintos talleres se determinó que lo más viable era realizar el proyecto solicitando los servicios de la Empresa de Proyectos educativos - tecnológicos Arsgames.

Promoción de la Innovación Social y los cambios sociales en Málaga y sus pueblos.

El proyecto ha desarrollado actividades para la producción y la creatividad en el área de las nuevas tecnologías.

- Sinergias y Redes en torno a las Altas Capacidades Intelectuales, en adelante AACC. Se ha trabajado con otros colectivos, generando sinergias y redes.

Dentro de estos proyectos se ha colaborado con diversas entidades malagueñas y de ámbito nacional como Arrabal AID, Arsgames, Fundación Aliad2 y emprendedores sociales de la provincia.

En todo momento, el proyecto ha seguido un planteamiento metodológico muy participativo y basado en el modelo de inteligencias múltiples de Howard Gardner; poniendo, además, especial énfasis en las cuestiones emocionales, relaciones y relativas al el trabajo cooperativo y el desarrollo socioafectivo de las personas participantes, siempre en pro de la innovación social planteada como base del Programa Caixa-Diputación.

En definitiva, se ha llevado a cabo un proyecto de Innovación socio-educativa relacionado con el mundo digital, la tecnología, la innovación y los videojuegos. El Proyecto surge como propuesta a la creación de un laboratorio tecnológico para la infancia y la juventud con Altas Capacidades Intelectuales. Así pues, para la realización de los distintos talleres se determinó que lo más viable era realizar el proyecto solicitando los servicios de la Empresa de Proyectos educativos - tecnológicos



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

Arsgames, después de valorar y estudiar numerosas propuestas. En cuanto a las actividades se detallan en relación a las metas y objetivos propuestos inicialmente en el proyecto y estableciendo en términos cualitativos y cuantitativos el grado de cumplimiento de los mismos.

Publicidad del proyecto. Se recogen los medios de difusión y divulgación utilizados para la obtención de los resultados del proyecto. Algo que es esencial tanto para dar a conocer las necesidades específicas de las Altas Capacidades, como para difundir los elementos de innovación social apoyados por la Caixa - Diputación.

Fechas en las que se ha desarrollado la actividad:

Dado que el Convenio con las Entidades Participantes tuvo lugar en el mes de Enero 2016, y también las distintas reuniones y presentaciones llevadas a cabo, el calendario de actividades se inicia en el mes de marzo 2016. Quedando de la siguiente forma:

INICIO DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO: 11/03/2016

FIN DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO: 31/12/2016

ETAPA PRIMERA: De 11 de Marzo a 25 Junio de 2016.

VACACIONES: Julio y Agosto.

ETAPA SEGUNDA: De 01/09/2016 a 31/12/2016.

### **PARTICIPANTES**

En cuanto al número total de participantes en las actividades:

NIÑOS: 194

NIÑAS: 40

TOTAL: 234 niños/as de Altas Capacidades con edades de entre 9 y 16 años.

Hemos de mencionar que además el proyecto quedó abierto a cualquier niño/a de esas edades de la Provincia de Málaga, independientemente de que dicha familia esté o no asociada a ASA Málaga.

Así mismo, es este proyecto han participado niños y niñas de toda la provincia, y no sólo de Málaga. Pues la Asociación está abierta a familias de todos los municipios (este punto ya se detalló en la memoria inicial).

### **ACTIVIDADES DESARROLLADAS**

Taller proyectos tecnológicos I (marzo a junio de 2016) 12 -12/0 13 sesiones de 90 minutos

Este taller, se ha enfocado a construir, en equipos o de forma individual, robots, esculturas móviles y piezas artísticas utilizando los kits Arduino, Makey Makey, Littlebits y conceptos básicos de



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

programación y robótica. Se han desarrollado diversos prototipos básicos con arduino, se ha experimentado con Little Bits y Makey Makey y se ha usado parte de este tiempo para proyectos que las personas participantes traían de otros talleres y que estaban relacionados con éste.

Objetivos generales:

Potenciar la innovación y el impacto del talento en la sociedad Malagueña y en todos sus municipios. Que este impacto tenga un efecto en la economía, el empleo y los sectores productivos. Posibilitar la inclusión social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales. Evitar su frustración, pérdida de talento. Disminuir el fracaso escolar y el aislamiento social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades.

Fomentar la participación de las niñas de AACC en programas de base tecnológica, formándolas y animándolas a la elección de actividades y carreras universitarias (ingeniería, robótica, telecomunicaciones, etc.) con escasa participación de mujeres.

Objetivos específicos:

Crear un laboratorio de innovación y talento para niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales, donde se forme, se investigue y sea una incubadora de iniciativas tecnológicas enfocadas a la innovación social.

Mentorizar proyectos de formación con focos tecnológicos y productivos.

Formar en Habilidades Digitales.

Formar en Proyectos Tecnológicos.

Formar en Robótica.

Formar en Herramientas Informáticas.

### Taller el lenguaje de la máquina

(marzo a mayo 2016) 9 sesiones de 180 minutos

El curso se ha enfocado a dar una iniciación en programación a niños y niñas, explorando los espacios comunes entre narrativa, arte y tecnología que se alojan en la interacción humano-código. Se ha usado el programa RPG Maker, aunque en un primer momento se pensó utilizar Scratch, para explorar los distintos modos de narrativa que permiten los medios audiovisuales y los videojuegos, de tal forma que, usando el código como medio de expresión.

Este programa aúna el "Taller de programación", el "Curso de herramientas informáticas" y el taller "My first Programming Language" descritos en el proyecto original.

La mayoría de los participantes conocía Scratch y preferían usar otras plataformas que fueran nuevas para ellos, pro eso se decidió utilizar RPG Maker para realizar el taller e introducir a aquellos que lo solicitaban Game Maker. Se ha utilizado el trabajo por equipos organizando el trabajo de forma autónoma y cooperativa. Se encontró que la fase de guión y diseño artístico fueron las más disfrutadas, llegando a diseñarse docenas, sino cientos, de mapas, estancias y ciudades.



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

### Objetivos generales:

Potenciar la innovación y el impacto del talento en la sociedad Malagueña y en todos sus municipios. Que este impacto tenga un efecto en la economía, el empleo y los sectores productivos.

Fomentar la participación de las niñas de AACC en programas de base tecnológica, formándolas y animándolas a la elección de actividades y carreras universitarias (ingeniería, robótica, telecomunicaciones, etc.) con escasa participación de mujeres.

### Objetivos específicos:

Formar en creación aplicaciones tecnológicas para móviles, android, webs, etc.

Formar en programación y Lenguajes de Programación (carreras de ingeniería y telecomunicaciones)

Realizar los prototipos y modelos de los inventos y las patentes, en el propio laboratorio.

Formar en Habilidades Digitales.

Formar en Proyectos Tecnológicos.

Formar en Herramientas Informáticas.

Realizar jornadas, eventos y visitas para promover la formación en el desarrollo del talento y la creatividad de estos niños y niñas de AACC.

### Taller Con la información si se juega (marzo a junio 2016)

13 sesiones de 90 minutos

En este taller se ha explorado la influencia de las distintas redes y vías de comunicación digitales a través de su utilidad y de su función en la sociedad: blogs, vlogs, perfiles, portfolios digitales y posicionamiento web, etc. como herramientas de importancia en la comunicación de hoy en día y los planteamientos deontológicos que conlleva su uso.

Para ello, se ha hecho uso de dinámicas lúdico-creativas con el propósito de convertir a los jóvenes en comunicadores fomentando el trabajo en equipo y la conciencia de entorno colaborativo. Las/os participantes reflexionaron sobre la presencia en las redes y decidieron realizar diversos blogs y canales de youtube como experimentación, grabando algunos videos y trabajando los temas y el guión.

### Objetivos generales:

Potenciar la innovación y el impacto del talento en la sociedad Malagueña y en todos sus municipios. Que este impacto tenga un efecto en la economía, el empleo y los sectores productivos.

Posibilitar la inclusión social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales. Evitar su frustración, pérdida de talento. Disminuir el fracaso escolar y el aislamiento social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades.

Fomentar la participación de las niñas de AACC en programas de base tecnológica, formándolas y animándolas a la elección de actividades y carreras universitarias (ingeniería, robótica, telecomunicaciones, etc.) con escasa participación de mujeres.



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

Objetivos específicos:

Formar en Herramientas Informáticas.

Formar en Proyectos Tecnológicos.

Formar en Habilidades Digitales.

Realizar jornadas, eventos y visitas para promover la formación en el desarrollo del talento y la creatividad de estos niños y niñas de AACC.

### Campamento BIJ con Arrabal (14-15 mayo 2016)

Fin de semana con pernocta

Campamento en conjunto con el proyecto BIJ de Arrabal AID en el que se realizaron la actividades del BIJ durante un fin de semana (de sábado por la mañana a domingo tarde). Dentro del programa de actividades se desarrolló un taller de construcción con materiales reciclados.

Objetivos generales:

Potenciar la innovación y el impacto del talento en la sociedad Malagueña y en todos sus municipios. Que este impacto tenga un efecto en la economía, el empleo y los sectores productivos. Posibilitar la inclusión social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales. Evitar su frustración, pérdida de talento. Disminuir el fracaso escolar y el aislamiento social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades.

Fomentar la participación de las niñas de AACC en programas de base tecnológica, formándolas y animándolas a la elección de actividades y carreras universitarias (ingeniería, robótica, telecomunicaciones, etc.) con escasa participación de mujeres.

Objetivos específicos:

Crear un laboratorio de innovación y talento para niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales, donde se forme, se investigue y sea una incubadora de iniciativas tecnológicas enfocadas a la innovación social.

Promover y generar inventos y aplicaciones tecnológicas. Ideas innovadoras y soluciones para el sector real, aplicables a la educación, empleo, medio ambiente y energías, problemáticas sociales, etc.

Formar en Proyectos Tecnológicos.

Realizar campamentos y actividades de ocio y convivencia basadas en la tecnología que motiven a los niños/as y jóvenes de AACC.

Realizar jornadas, eventos y visitas para promover la formación en el desarrollo del talento y la creatividad de estos niños y niñas de AACC.

### Taller Crafteando la ciudad (mayo a junio 2016)

6 sesiones de 180 minutos

Partiendo de la experiencia videolúdica para experimentar sin consecuencias en este taller se han explorado las diferentes posibilidades que nos ofrecen los videojuegos utilizando Minecraft para llevar



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

a cabo una reflexión conjunta sobre la ciudad de Málaga y sus espacios. De este modo no solo se han planteado qué significan las diferentes formas de configurar los espacios, sino que además se ha podido construir y configurar nuevos diseños de ciudad en una dinámica de trabajo por proyectos. Las sesiones han consistido en debatir sobre los diferentes espacios que componen la ciudad, sus características y necesidades. Una de las sesiones consistió en realizar una deriva por los alrededores de La Noria y fotografiar espacios que nos resulten interesantes con el objetivo de construir, en el resto de sesiones, edificios o recintos que nos gustaría ver en dichos espacios utilizando Minecraft y recogiendo las necesidades expresadas por las vecinas y vecinos de la zona durante la deriva.

### Objetivos generales:

Potenciar la innovación y el impacto del talento en la sociedad Malagueña y en todos sus municipios. Que este impacto tenga un efecto en la economía, el empleo y los sectores productivos.

Posibilitar la inclusión social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales. Evitar su frustración, pérdida de talento. Disminuir el fracaso escolar y el aislamiento social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades.

Fomentar la participación de las niñas de AACC en programas de base tecnológica, formándolas y animándolas a la elección de actividades y carreras universitarias (ingeniería, robótica, telecomunicaciones, etc.) con escasa participación de mujeres.

### Objetivos específicos:

Crear un laboratorio de innovación y talento para niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales, donde se forme, se investigue y sea una incubadora de iniciativas tecnológicas enfocadas a la innovación social.

Promover y generar inventos y aplicaciones tecnológicas. Ideas innovadoras y soluciones para el sector real, aplicables a la educación, empleo, medio ambiente y energías, problemáticas sociales, etc.

Formar en Habilidades Digitales.

Formar en Proyectos Tecnológicos.

Formar en Herramientas Informáticas.

Realizar campamentos y actividades de ocio y convivencia basadas en la tecnología que motiven a los niños/as y jóvenes de AACC.

Realizar jornadas, eventos y visitas para promover la formación en el desarrollo del talento y la creatividad de estos niños y niñas de AACC.

Promover partenariados tecnológicos en la provincia de Málaga, que mejoren los espacios en los distintos pueblos y la ciudad, en cuanto a medioambiente, ahorro energético, etc.

### Taller Gamestar(t). Libre creación marzo a junio 2016

13 sesiones de 180 minutos

En este programa ha consistido en la realización de proyectos artístico y tecnológicos (diseño de videjuegos y aplicaciones, construcción de robots, creación de machinimas, diseño web, etc) por parte



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

de niñas y niños de forma individual o colectiva con el acompañamiento del equipo de ARSGAMES a lo largo de las diferentes sesiones. Estos proyectos han sido elaborados a partir de un espacio diseñado repleto de estímulos y materiales tanto tecnológico como artístico basándolos en los propios intereses y necesidades expresivas de las niñas y niños participantes.

### Objetivos generales:

Potenciar la innovación y el impacto del talento en la sociedad Malagueña y en todos sus municipios. Que este impacto tenga un efecto en la economía, el empleo y los sectores productivos.

Posibilitar la inclusión social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales. Evitar su frustración, pérdida de talento. Disminuir el fracaso escolar y el aislamiento social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades.

Fomentar la participación de las niñas de AACC en programas de base tecnológica, formándolas y animándolas a la elección de actividades y carreras universitarias (ingeniería, robótica, telecomunicaciones, etc.) con escasa participación de mujeres.

### Objetivos específicos:

Crear un laboratorio de innovación y talento para niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales, donde se forme, se investigue y sea una incubadora de iniciativas tecnológicas enfocadas a la innovación social.

Formar en Habilidades Digitales.

Formar en Proyectos Tecnológicos.

Formar en Herramientas Informáticas.

Realizar campamentos y actividades de ocio y convivencia basadas en la tecnología que motiven a los niños/as y jóvenes de AACC.

Realizar jornadas, eventos y visitas para promover la formación en el desarrollo del talento y la creatividad de estos niños y niñas de AACC.

### Campamento Tecnológico I 25-26 Junio 2016 (23 -17/6) Fin de semana con pernocta

Campamentos tecnológicos de ocio educativo en los que se combinaron actividades en exterior e interior, otorgando especial importancia a la valoración del medioambiente y el uso de materiales reciclados. Se realizaron tanto actividades orientadas al desarrollo de juegos y herramientas tecnológicas como al desarrollo de habilidades sociales, fomento de la convivencia, respeto a la diversidad y trabajo en equipo. Estos campamentos se realizaron dentro del proyecto BIJ de Arrabal AID contando por profesionales tanto de su equipo como de Arsgames.

### Objetivos generales:

Potenciar la innovación y el impacto del talento en la sociedad Malagueña y en todos sus municipios. Que este impacto tenga un efecto en la economía, el empleo y los sectores productivos.

Posibilitar la inclusión social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales. Evitar su frustración, pérdida de talento. Disminuir el fracaso escolar y el aislamiento social de los niños/as y





## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

jóvenes de Altas Capacidades.

Fomentar la participación de las niñas de AACC en programas de base tecnológica, formándolas y animándolas a la elección de actividades y carreras universitarias (ingeniería, robótica, telecomunicaciones, etc.) con escasa participación de mujeres.

Objetivos específicos:

Crear un laboratorio de innovación y talento para niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales, donde se forme, se investigue y sea una incubadora de iniciativas tecnológicas enfocadas a la innovación social.

Formar en Habilidades Digitales.

Formar en Proyectos Tecnológicos.

Formar en Herramientas Informáticas.

Realizar campamentos y actividades de ocio y convivencia basadas en la tecnología que motiven a los niños/as y jóvenes de AACC.

Realizar jornadas, eventos y visitas para promover la formación en el desarrollo del talento y la creatividad de estos niños y niñas de AACC.

### **Segunda Fase: septiembre a diciembre 2016**

Campamento tecnológico II 16-17 de octubre (17 - 14/3)

Fin de semana con pernocta

Campamentos tecnológicos de ocio educativo en los que se combinaron actividades en exterior e interior, otorgando especial importancia a la valoración del medioambiente y el uso de materiales reciclados. Se realizaron tanto actividades orientadas al desarrollo de juegos y herramientas tecnológicas como al desarrollo de habilidades sociales, fomento de la convivencia, respeto a la diversidad y trabajo en equipo. Estos campamentos se realizaron dentro del proyecto BIJ de Arrabal AID contando por profesionales tanto de su equipo como de Arsgames.

Campamento tecnológico de ocio educativo en el que se realizaron los siguientes talleres y actividades. Programa adjunto en el Anexo.

Objetivos generales:

Potenciar la innovación y el impacto del talento en la sociedad Malagueña y en todos sus municipios. Que este impacto tenga un efecto en la economía, el empleo y los sectores productivos.

Posibilitar la inclusión social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales. Evitar su frustración, pérdida de talento. Disminuir el fracaso escolar y el aislamiento social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades.

Fomentar la participación de las niñas de AACC en programas de base tecnológica, formándolas y animándolas a la elección de actividades y carreras universitarias (ingeniería, robótica, telecomunicaciones, etc.) con escasa participación de mujeres.



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

### Objetivos específicos

Crear un laboratorio de innovación y talento para niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales, donde se forme, se investigue y sea una incubadora de iniciativas tecnológicas enfocadas a la innovación social.

Formar en Habilidades Digitales.

Formar en Proyectos Tecnológicos.

Formar en Herramientas Informáticas.

Realizar campamentos y actividades de ocio y convivencia basadas en la tecnología que motiven a los niños/as y jóvenes de AACC.

Realizar jornadas, eventos y visitas para promover la formación en el desarrollo del talento y la creatividad de estos niños y niñas de AACC.

### Taller 3D Sep – Dic 2016 (10 - 9/1)

11 sesiones de 180 minutos

En este taller los niños/as han diseñado figuras y complementos y han experimentado con la impresión 3D desarrollando proyectos desde cero o modificando proyectos compartidos por la comunidad de desarrollo. Se han desarrollado multitud de proyectos de diversa envergadura utilizando Blender, Tinkercad, Sculptris y una impresora 3D.

#### Objetivos generales:

Potenciar la innovación y el impacto del talento en la sociedad Malagueña y en todos sus municipios. Que este impacto tenga un efecto en la economía, el empleo y los sectores productivos.

Posibilitar la inclusión social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales. Evitar su frustración, pérdida de talento. Disminuir el fracaso escolar y el aislamiento social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades.

Fomentar la participación de las niñas de AACC en programas de base tecnológica, formándolas y animándolas a la elección de actividades y carreras universitarias (ingeniería, robótica, telecomunicaciones, etc.) con escasa participación de mujeres.

#### Objetivos específicos:

Crear un laboratorio de innovación y talento para niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales, donde se forme, se investigue y sea una incubadora de iniciativas tecnológicas enfocadas a la innovación social.

Realizar los prototipos y modelos de los inventos y las patentes, en el propio laboratorio.

Formar en Habilidades Digitales.

Formar en Proyectos Tecnológicos.

Formar en Herramientas Informáticas.

Realizar campamentos y actividades de ocio y convivencia basadas en la tecnología que motiven a los niños/as y jóvenes de AACC.



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

### Taller App Inventors Sep – Dic 2016 (9 - 8/1)

12 sesiones de 90 minutos

Durante las seis sesiones de 90 minutos cada una las niñas y niños se han iniciado en el mundo del 'developing' de aplicaciones móviles y juegos para móviles. A través de la interactividad y la inmersión narrativa hemos creado un marco ficcional que permita el desarrollo grupal de una aplicación; para ello han pasado tal y como si se tratase de un grupo profesional de desarrolladores y desarrolladoras, por todas las fases necesarias para la creación de una herramienta de estas características de modo que entiendan los diversos roles que se ponen en juego en una empresa de éstas características.

La temática de las aplicaciones ha sido seleccionada atendiendo a una preocupación social de las personas participantes. El diseño de prototipos se ha centrado en el desarrollo de una aplicación que recoja artículos de Píkara Magazine, dos videojuegos que nos hacen tomar conciencia sobre el cambio climático, un videojuego que pretende concienciar sobre el consumo excesivo de refrescos azucarados y dos videojuegos que nos hacen tomar conciencia de los peligros del consumo de alcohol.

#### Objetivos generales

Potenciar la innovación y el impacto del talento en la sociedad Malagueña y en todos sus municipios. Que este impacto tenga un efecto en la economía, el empleo y los sectores productivos. Posibilitar la inclusión social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales. Evitar su frustración, pérdida de talento. Disminuir el fracaso escolar y el aislamiento social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades.

Fomentar la participación de las niñas de AACC en programas de base tecnológica, formándolas y animándolas a la elección de actividades y carreras universitarias (ingeniería, robótica, telecomunicaciones, etc.) con escasa participación de mujeres.

#### Objetivos específicos:

Crear un laboratorio de innovación y talento para niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales, donde se forme, se investigue y sea una incubadora de iniciativas tecnológicas enfocadas a la innovación social.

Promover y generar inventos y aplicaciones tecnológicas. Ideas innovadoras y soluciones para el sector real, aplicables a la educación, empleo, medio ambiente y energías, problemáticas sociales, etc.

Formar en creación aplicaciones tecnológicas para móviles, android, webs, etc.

Formar en Habilidades Digitales.

Formar en Proyectos Tecnológicos.

Formar en Herramientas Informáticas.

Realizar los prototipos y modelos de los inventos y las patentes, en el propio laboratorio.

Realizar campamentos y actividades de ocio y convivencia basadas en la tecnología que motiven a los niños/as y jóvenes de AACC.

Realizar jornadas, eventos y visitas para promover la formación en el desarrollo del talento y la creatividad de estos niños y niñas de AACC.

### Taller proyectos tecnológicos II



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

Sep – Dic (13 - 12/1) 12 sesiones de 90 minutos

En este taller hemos aprendido a construir, en equipos o de forma individual, robots, esculturas móviles y piezas artísticas utilizando los kits Arduino, Makey Makey, Littlebits y conceptos básicos de programación y robótica.

Se han desarrollado diversos prototipos básicos con arduino, se ha experimentado con Little Bits y Makey Makey y se ha usado parte de este tiempo para proyectos que las personas participantes traían de otros talleres y que estaban relacionados con éste.

Objetivos generales:

Potenciar la innovación y el impacto del talento en la sociedad Malagueña y en todos sus municipios. Que este impacto tenga un efecto en la economía, el empleo y los sectores productivos.

Posibilitar la inclusión social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales. Evitar su frustración, pérdida de talento. Disminuir el fracaso escolar y el aislamiento social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades.

Fomentar la participación de las niñas de AACC en programas de base tecnológica, formándolas y animándolas a la elección de actividades y carreras universitarias (ingeniería, robótica, telecomunicaciones, etc.) con escasa participación de mujeres.

Objetivos específicos:

Crear un laboratorio de innovación y talento para niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales, donde se forme, se investigue y sea una incubadora de iniciativas tecnológicas enfocadas a la innovación social.

Mentorizar proyectos de formación con focos tecnológicos y productivos.

Formar en Habilidades Digitales.

Formar en Proyectos Tecnológicos.

Formar en Robótica.

Formar en Herramientas Informáticas.

### Taller Gamestar(t) II

Sep – Dic (14 -13/1) 11 sesiones de 180 minutos

En este programa ha consistido en la realización de proyectos artístico y tecnológicos (diseño de videojuegos y aplicaciones, construcción de robots, creación de machinimas, diseño web, etc) por parte de niñas y niños de forma individual o colectiva con el acompañamiento del equipo docente a lo largo de las diferentes sesiones. Estos proyectos han sido elaborados a partir de un espacio diseñado repleto de estímulos y materiales tanto tecnológico como artístico basándolos en los propios intereses y necesidades expresivas de las niñas y niños participantes.

Objetivos generales:

Potenciar la innovación y el impacto del talento en la sociedad Malagueña y en todos sus municipios.



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

Que este impacto tenga un efecto en la economía, el empleo y los sectores productivos.

Posibilitar la inclusión social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales. Evitar su frustración, pérdida de talento. Disminuir el fracaso escolar y el aislamiento social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades.

Fomentar la participación de las niñas de AACC en programas de base tecnológica, formándolas y animándolas a la elección de actividades y carreras universitarias (ingeniería, robótica, telecomunicaciones, etc.) con escasa participación de mujeres.

Objetivos específicos:

Crear un laboratorio de innovación y talento para niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales, donde se forme, se investigue y sea una incubadora de iniciativas tecnológicas enfocadas a la innovación social.

Formar en Habilidades Digitales.

Formar en Proyectos Tecnológicos.

Formar en Herramientas Informáticas.

Realizar campamentos y actividades de ocio y convivencia basadas en la tecnología que motiven a los niños/as y jóvenes de AACC.

Realizar jornadas, eventos y visitas para promover la formación en el desarrollo del talento y la creatividad de estos niños y niñas de AACC.

### Open Day – Clausura 17 de Diciembre

Jornadas dedicadas a la convivencia de las personas participantes durante los diversos talleres realizados a lo largo del año en el que tanto niñas y niños como sus familias han participado de diversas actividades relacionadas con el ocio, el arte, la educación y la tecnología a lo largo de la jornada.

Objetivos generales:

Posibilitar la inclusión social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades Intelectuales. Evitar su frustración, pérdida de talento. Disminuir el fracaso escolar y el aislamiento social de los niños/as y jóvenes de Altas Capacidades.

Fomentar la participación de las niñas de AACC en programas de base tecnológica, formándolas y animándolas a la elección de actividades y carreras universitarias (ingeniería, robótica, telecomunicaciones, etc.) con escasa participación de mujeres.

Objetivos específicos:

Realizar jornadas, eventos y visitas para promover la formación en el desarrollo del talento y la creatividad de estos niños y niñas de AACC.

Realizar campamentos y actividades de ocio y convivencia basadas en la tecnología que motiven a los niños/as y jóvenes de AACC.



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

### B.2.) Actividades dirigidas a nuevas familias

Durante todo el curso se han convocado 10 reuniones de acogida, donde se invita a todas las familias que puedan estar interesadas en formar parte de la asociación, así como a las familias que ya son socios, ya que es un lugar de encuentro para exponer ideas, plantear dudas y compartir experiencias.

### B.3.) Otra Actividades realizas

- Concurso de fotografía: III Photowalk, en el que participaron 8 niños entre los 7 y 13 años, celebrado el 11 de diciembre de 2016
- Visita del Museo del Aeropuerto de Málaga: asistieron 28 niños el 29 de diciembre de 2016
- Visita al Museo del Automóvil: participaron 24 niños
- Visita a empresa en las instalaciones de Urban-M, empresa tecnológica Malagueña el 23 de diciembre de 2016 con 12 asistentes



- SUMMER CAMP es un campamento de verano para hijos de los miembros de la Comunidad Universitaria y socios y hermanos de la Asociación ASA, organizado por la Fundación General



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

de la Universidad de Málaga. Se celebra durante el mes de julio con el objetivo de potenciar la curiosidad, el pensamiento creativo, la automotivación, la toma de decisiones y el aprendizaje por descubrimiento. Desde el 3 julio hasta el 28 de julio en la Universidad de Málaga el CAMPAMENTO DE VERANO EN Francés e Inglés sirve “Para fomentar la amistad, la cooperación y el crecimiento emocional” a la vez que realizan talleres que potencian su aprendizaje y su gestión emocional, de una manera lúdica y divertida. Desde los 5 hasta los 13 años. Teniendo en cuenta aspectos como el nivel de idiomas y los intereses de los alumnos, se crearán tres grupos: TIERRA, VIENTO y FUEGO.

- o Metodología: Creamos un ambiente relajado y lúdico para que los niños se sientan cómodos y puedan expresarse. Desde el primer día, los cursos y talleres se dan en el idioma de impartición (francés e inglés). Se fomentan los juegos cooperativos con actividades de gestión de la inteligencia emocional, mindfulness, yoga y relajación. La metodología es comunicativa y los talleres y actividades recrean situaciones reales de comunicación. Se fomenta el trabajo en parejas y pequeños grupos para así favorecer la interacción, el compañerismo y la cooperación, además de la creatividad. Los profesores son nativos o bilingües, y son cualificados con amplia experiencia en la impartición de su idioma como lengua extranjera.
  - o Actividades de arte, teatro, cuentacuentos, manualidades, canciones, experimentos, ciencia y tecnología, inventos, talleres de cocina, juegos y medio ambiente. Talleres relacionados con la escritura, lectura y conversación en cada uno de los idiomas. Todas las actividades y los Juegos Cooperativos son en inglés y francés y están adaptadas para fomentar la amistad, la cooperación, el trabajo en grupo y el crecimiento emocional.
- CAMPAMENTO ALMERÍA.- Inturjoven. Sede: Albergue Inturjoven Almería
    - o Del 2 al 8 de julio
    - o Edad: 13 a 17 años



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

- 5 días con clases prácticas de windsurf, pádel, surf, piragüismo y remo en el centro de actividades náuticas junto con deportes y juegos en playa, buceo snorkel, salida cultural por Almería, bailes y concursos, senderismo nocturno y veladas.
  - Participan 11 niños
- III Jornadas de Convivencias ASA 2017, que este año tendrán lugar en el Aula de la Naturaleza de Cazorla en el municipio de Cazorla (Jaén)
  - Las Jornadas van dirigidas a niños y niñas socios de ASA con edades comprendidas entre los 7 y 14 años
  - Participan 22 niños

### 1. TEMPORALIZACIÓN O DURACIÓN DEL PROYECTO

Las actividades de la Asociación, puesto que van dirigidas fundamentalmente a niños en edad escolar, coinciden con el curso escolar; por tanto, las actividades aquí expuesta comienzan entre Septiembre-Octubre del 2016 y Agostos del 2017

Las sesiones se han llevado a cabo todos los viernes lectivos del curso escolar, en algunos casos los sábado, y tanto en Málaga capital, en las aulas que la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Málaga nos cede, como en Vélez-Málaga en las aulas que el Instituto Juan de la Cierva nos ha cedido.

### 2. EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Consideramos que ha sido un éxito lograr que funcionaran las actividades programadas y conseguir que fueran sumándose nuevos socios a nuestro proyecto.





## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

Este año se ha producido un incremento de más de un 30% en el número de familias asociadas, pasando de 212 a principios de septiembre de 2016 a 280 a finales de junio de 2017.

Las aportaciones dinerarias que hemos recibido son una subvención del Área de Bienestar Social del Ayuntamiento de Málaga, 1.342,50 € para financiar las actividades siguientes

- Photowalk III
- Taller iniciación al cómic
- Taller iniciación a la escritura
- Visitas a museos o lugares de interés de Málaga

Por otro lado, hemos recibido de nuestra sucursal de La Caixa una subvención de 2.000 euros para la realización de dos campamentos de verano.

Esperamos una mayor implicación de las instituciones públicas y privadas, porque la subvenciones obtenidas no son suficientes para el apoyo al colectivo de niños y jóvenes de Altas Capacidades intelectuales y sus familias, y la formación y sensibilización en los centros escolares para su mayor integración.

### 3. ACUERDOS Y CONVENIOS DE COLABORACIÓN

**Entrevistas y contactos** con diferentes representantes de Instituciones públicas:

- Reunión con el parlamento andaluz en Sevilla el 21 de julio del 2016
- **Convenio de Colaboración entre la Asociación Malagueña para el apoyo a las Altas Capacidades Intelectuales, ASA y la Universidad de Málaga para el desarrollo de enriquecimiento extracurricular “ PROGRAMA DE TALLERES MENTOR GuíaMe-AC-UMA” para el alumnado de AACCI, firmado el 10 de marzo de 2017**



## Memoria de Actividades Curso 2016-2017

---

- Reunión con el Ayuntamiento de Vélez- Málaga para la cesión de espacios para la continuidad de los talleres allí desarrollados

**Ampliación y mejora de las herramientas de comunicación y gestión.** Este ejercicio se han consolidado las herramientas de comunicación externas, sobre todo Facebook y telegram.

- Debido al incremento cada vez mayor del número de familias y como consecuencia el de actividades desarrolladas en la asociación, tuvimos la necesidad de ser más eficientes y establecer un mayor control en toda la gestión. Por ello, contratamos un nuevo sistema informático a través de AMPANET. Se ha adecuado y personalizado conforme a nuestras necesidades.

ASA MÁLAGA

Málaga, a 20 de junio del 2017