

# TALLERES ESPECÍFICOS PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES CON ALTAS CAPACIDADES

## PARTIENDO DE LOS INTERESES Y CARACTERÍSTICAS COGNITIVAS

de los niños y adolescentes con altas capacidades, ofrecemos talleres interdisciplinarios dirigidos a:

- El aprendizaje autónomo, desarrollando habilidades de indagación e investigación.
- Los retos intelectuales, para desarrollar el pensamiento lógico, crítico y creativo.
- Las situaciones reales de su entorno inmediato que permitan aplicar el conocimiento adquirido.
- El crecimiento personal y la gestión emocional, partiendo del autoconocimiento hacia el conocimiento de los demás.

## ESPACIO

C/ Mariano Montesinos, 18 (Murcia).



## COVID

Se tomarán medidas de prevención para un uso y una práctica segura y responsable tanto de las instalaciones como de la convivencia entre los integrantes, según las normativa vigente. Las actividades se preveen adaptarse a formato online.

## TRANSICIÓN EN CARTAGENA



### TALLER 1: MISIONES INFORMATIVAS

Desarrollar aptitudes intelectuales, que ayuden a mejorar el pensamiento crítico, científico y lógico, necesario para el conocimiento eficiente y el aprendizaje autónomo a través de los medios audiovisuales.

#### DESTINATARIOS

Alumnado altas capacidades de 8 a 11 años.

#### DURACIÓN

8 sesiones / quincenalmente / 2 h. sesión.

#### INICIO

1ª conv. Noviembre / 2ª conv. febrero (viernes o sábados)

**Competencia artística y cultural:** patrimonio, pensamiento creativo y expresión artística.

- Lenguaje visual.
- Técnicas artísticas: estampación, dibujo.
- Composición visual.
- Comic.
- Diseño gráfico: tipografías
- Creación de obra plástica y exposición artística.

**Competencia lingüística:** posibilidades comprensivas, expresivas y creativas del lenguaje.

- Escritura creativa.
- Expresión literaria.
- Debate.
- Sinónimos/antónimos.
- Significante/significado.
- Grafología.

**Competencia lógico-matemática:**

- Diseño y solución de

problemas.

- Geometría fractal.
- Geometría euclidiana.

**Competencia emocional y social:** autoconocimiento, interacción social y autogestión.

- Emociones: reconocimiento, expresión y gestión.
- Trabajo en grupo: participación, atribuciones, puntos fuertes/débiles, empatía.
- Gestión adecuada de: frustración, miedo al fracaso, conflicto.
- Comunicación verbal y no verbal: exposiciones orales.

**Competencia artística y cultural:** patrimonio, pensamiento creativo y expresión artística.

- Historia del arte y patrimonio: Escher, La Alhambra, entre otros.
- Técnicas artísticas: papiroflexia, pop up, estampación...
- Creación de obra plástica y exposición artística.
- Creación de obras artísticas partiendo de conceptos sobre ingeniería del papel.

**Competencia lógico-matemática:**

- Simetría: radial, diagonal...
- Diseño y solución de problemas.
- Geometría euclidiana (figuras geométricas regulares e irregulares).
- Medida: unidades, instrumentos, superficies.
- Espacialidad: 2D y 3D.

**Competencia lingüística:** posibilidades comprensivas, expresivas y creativas del lenguaje.

- Literatura: álbum ilustrado "Concertina y el dragón".
- Debate.
- Creación de textos: hoja de sala.

**Competencia emocional y social:** autoconocimiento, interacción social y autogestión.

- Emociones: reconocimiento, expresión y gestión.
- Trabajo en grupo: participación, atribuciones, puntos fuertes/débiles, empatía (debate).
- Gestión adecuada de: frustración, miedo al fracaso, conflicto.
- Comunicación verbal y no verbal: exposiciones orales.

### TALLER 2: INGENIERÍA DEL PAPEL

Crear un proyecto artístico a partir de contenidos matemáticos favoreciendo la visión interdisciplinar y la adquisición de habilidades técnicas y artísticas.

#### DESTINATARIOS

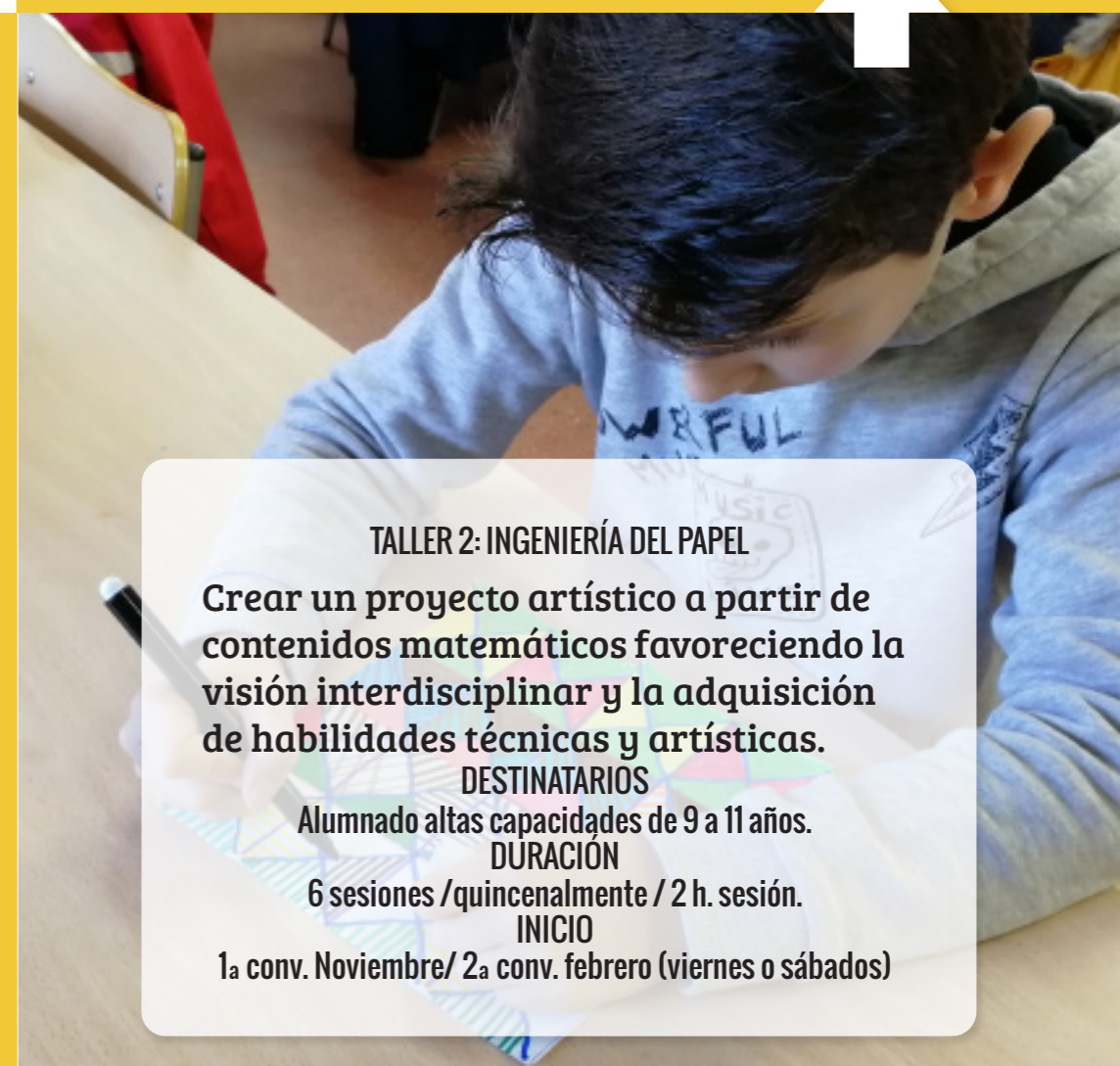
Alumnado altas capacidades de 9 a 11 años.

#### DURACIÓN

6 sesiones / quincenalmente / 2 h. sesión.

#### INICIO

1ª conv. Noviembre / 2ª conv. febrero (viernes o sábados)





### TALLER 1: VIDEOARTE y CORTOMETRAJE

Construir un ideario artístico personal a través de las emociones básicas de cada individuo, utilizando el cine y el videoarte como herramienta conductora.

#### DESTINATARIOS

Alumnado altas capacidades de 12 a 16 años.

#### DURACIÓN

10 sesiones / 2 h. sesión.

#### INICIO

Enero (jueves o sábado)

#### Competencia artística y cultural: patrimonio, pensamiento creativo y expresión artística.

- La fotografía: creación personal.
- Retoque profesional: Photoshop.
- Formatos de archivos digitales y conceptos básicos de calidad.
- Captura de imágenes: relación ojo-mente
- Recursos tecnológicos: captura de imágenes y relación con las diferentes profesiones.

- Medidas: proporción, escalas, formatos (creación y retoque fotográfico).
- Tiempo: tiempos de exposición y mediciones de luminosidad.

#### Competencia lingüística: posibilidades comprensivas, expresivas y creativas del lenguaje.

- Poesía visual: autores y su posterior práctica.
- Debate: análisis de imágenes.
- Manipulación mediática y educación visual: análisis fotográficos en los diferentes medios periodísticos y publicitarios.

#### Competencia emocional y social: autoconocimiento, interacción social y autogestión.

- Emociones: reconocimiento, expresión y gestión.
- Comunicación verbal y no verbal: construcción de escenas fotografiables.

#### Competencia lógico-matemática:

#### Competencia artística y cultural: patrimonio, pensamiento creativo y expresión artística.

- Lenguaje audiovisual: creación de las piezas audiovisuales.
- Conceptos básicos: relacionados con el cine y la digitalización actual.
- Experimentación con las fases creativas del videoarte.
- Diseño partiendo de referentes cinematográficos.

#### Competencia emocional y social: autoconocimiento, interacción social y autogestión.

- Emociones: reconocimiento y expresión utilizada para la creación.
- Cooperación: el trabajo en equipo dentro de un rodaje cinematográfico.
- Conflicto social: trabajo a través del diálogo escrito y audiovisual.
- Habilidades comunicacionales: actuación dentro de un rodaje

#### cinematográfico.

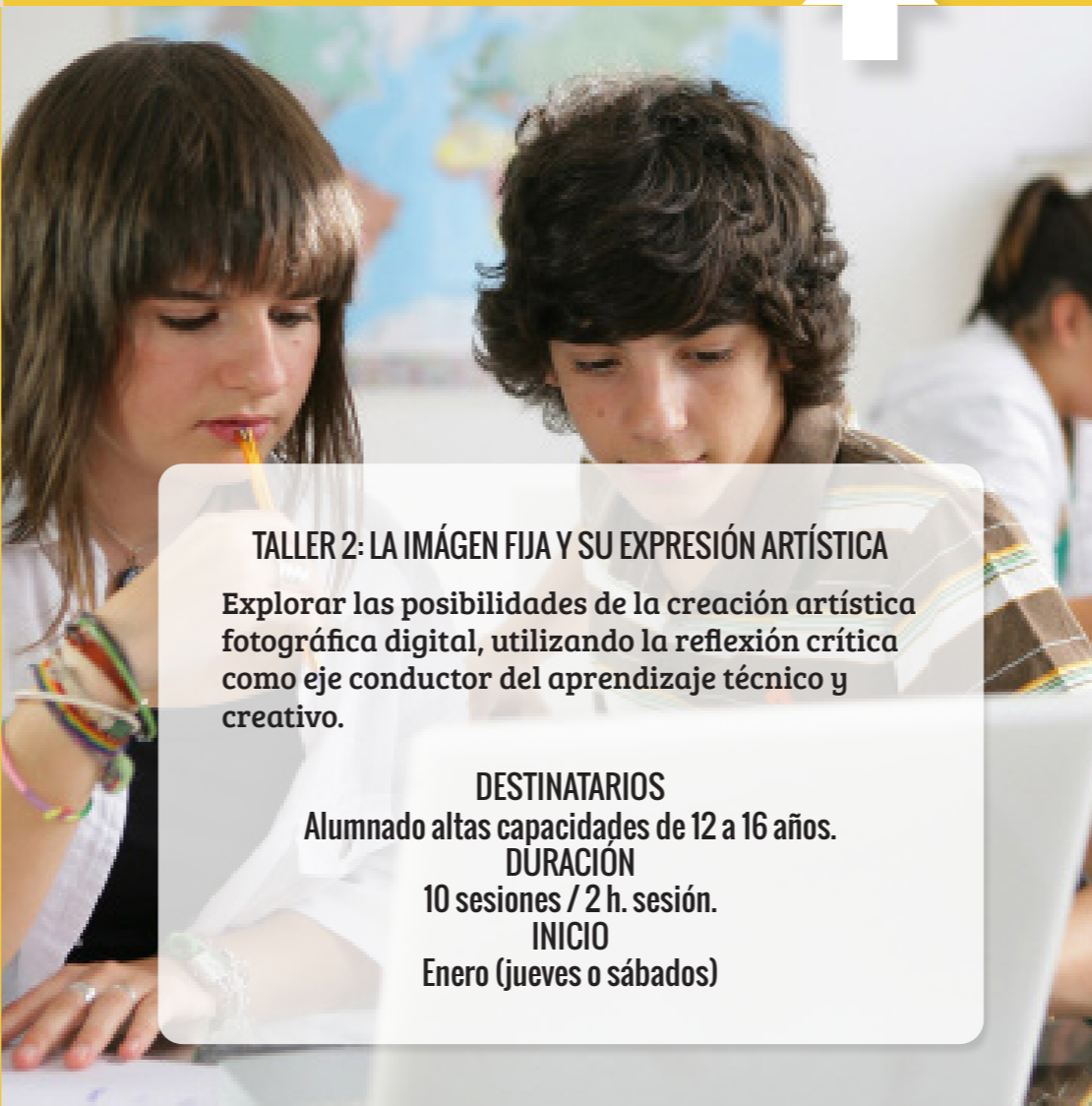
- Empatía: a partir de los diferentes roles de personajes creados.

#### Competencia lógico-matemática:

- Lenguajes de creación informáticos para la construcción de piezas audiovisuales.

#### Competencia lingüística: posibilidades comprensivas, expresivas y creativas del lenguaje.

- Educación mediática.
- Oratoria: necesaria para la correcta comprensión de la historia.
- Guiones literarios y técnicos de las diferentes piezas audiovisuales a realizar.
- Debate: toma de decisiones en la construcción del cortometraje a realizar.
- Pensamiento crítico: generar reflexiones complejas.



### TALLER 2: LA IMAGEN FIJA Y SU EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Explorar las posibilidades de la creación artística fotográfica digital, utilizando la reflexión crítica como eje conductor del aprendizaje técnico y creativo.

#### DESTINATARIOS

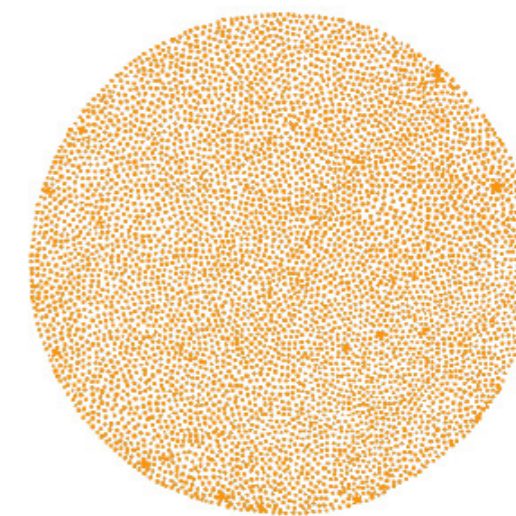
Alumnado altas capacidades de 12 a 16 años.

#### DURACIÓN

10 sesiones / 2 h. sesión.

#### INICIO

Enero (jueves o sábados)



## PUNTODEPAPEL

*Aprender no es un juego pero jugando se aprende*

**ARTE, LITERATURA Y MATEMÁTICAS**

### ¿QUÉ ES PUNTODEPAPEL?

Proyecto interdisciplinar que aúna arte, literatura y matemáticas para desarrollar la creatividad a través de talleres lúdicos.

### ALUMNADO ALTAS CAPACIDADES

Desde 2015 venimos desarrollado actividades para atender a este tipo de alumnado. Nuestra experiencia se enmarca dentro de los programas de Enriquecimiento Extracurricular de Murcia y Madrid así como en asociaciones del País Vasco.

### NOSOTROS

Un grupo interdisciplinar formado por profesionales del ámbito educativo, artístico y audiovisual.

### CONTÁCTANOS

info@puntodepapel.es

www.puntodepapel.es

T. 637943560