



**TALENQUEST: UNA HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA QUE
NIÑOS Y NIÑAS DE 8 A 12 AÑOS DESCUBRAN SUS TALENTOS**

PROYECTO DE GRADO

Anyela Carolina Rodríguez Anzola

Asesor:

Mónica Morales

**FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIAS SOCIALES
MAESTRÍA EN GERENCIA PARA LA INNOVACIÓN SOCIAL**

SANTIAGO DE CALI

2019

CONTENIDO

TALENQUEST: UNA HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA QUE Y NIÑAS DE 8 A 12 AÑOS DESCUBRAN SUS TALENTOS	NIÑOS 5
1. Resumen	5
2. Introducción	7
3. Estado del arte	8
3.1 Problemas de la Educación en el siglo XXI	8
3.2 Desarrollo del talento	14
3.3 Innovación educativa	23
3.4 Marco conceptual	26
4. Planteamiento del problema	27
5. Metodología	29
6. Resultados y discusión	30
7. Conclusiones	39
8. Recomendaciones	41
9. Agradecimientos	41
10. Referencias	42

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Marco conceptual	26
Figura 2. Elementos conceptuales incluidos en la herramienta didáctica TalentQuest.	34

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario revisión de determinantes contextuales para descubrir el talento.

Anexo 2. Rúbrica de la evaluación del prototipo de TalentQuest.

Anexo 3. Herramienta didáctica TalentQuest.

TALENQUEST: UNA HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA QUE NIÑOS Y NIÑAS DE 8 A 12 AÑOS DESCUBRAN SUS TALENTOS

1. Resumen

La educación es un proceso humano transformador que ha acompañado a la humanidad a lo largo de su historia. Pero a su vez paradójico, puesto que, si bien busca la libertad del hombre, lo hace en entornos donde prima el control, la conducción y el seguimiento de estándares.

Lo anterior no ha cambiado a pesar de los múltiples avances científicos, tecnológicos y sociales que han ocurrido. Por el contrario, los principales sistemas educativos, se caracterizan por ser homogeneizadores, por impulsar una cultura de normalización y amoldamiento, que enseña y espera de todos los individuos el desarrollo en las mismas áreas académica, logrando así una invisibilización de la individualidad y el potencial de cada ser humano.

En la educación ha prevalecido una visión limitada de la inteligencia, que considera que esta se encuentra exclusivamente ligada al desarrollo de habilidades lógico matemáticas y lingüísticas. Lo que ha provocado que quienes no se encuentren dentro de dicha visión, queden relegados del sistema educativo e incluso se sientan desmotivados e inseguros de sus capacidades.

Dicha situación, es aún más apremiante en los entornos educativos rurales de Colombia. Donde dadas las dificultades como las distancias, la pobreza, la falta de pertinencia en los programas educativos, entre otros, se dificulta en mayor medida que los niños y niñas logren descubrir sus talentos.

Por ello, a partir del reconocimiento de diferentes postulados tales como: Cada ser humano es talentoso; el hecho de que el talento es una expresión de diversos tipos de inteligencia: inteligencia lingüística; musical; lógico-matemática; cenestésico-corporal; espacial; intrapersonal; interpersonal y naturalista; la trascendencia del talento en la vida personal, académica, laboral y social de los individuos. Y teniendo en cuenta la difícil situación descrita en los entornos educativos rurales. En la presente investigación se resalta la importancia de desarrollar estrategias de innovación educativa que posibiliten y fomenten el desarrollo del potencial individual de cada uno de sus estudiantes. Por lo cual en la investigación se categorizan diferentes determinantes conceptuales y contextuales, que se incluyen en el diseño de un prototipo y herramienta didáctica final para descubrir el talento en niños y niñas de 8 a 12 años, denominada *TalentQuest*,

Palabras claves: *talento, innovación educativa, inteligencias múltiples, inteligencia emocional.*

2. Introducción

El mundo actual se desarrolla en un contraste histórico que enfrenta a los seres humanos ante grandes desafíos como las crisis sociales, climáticas, demográficas, financieras, energéticas, alimentarias, entre otras y por una dirección alterna ofrece oportunidades sin precedentes, debido a los grandes desarrollos tecnológicos y científicos que han ocurrido y transformado el mundo (OMC, 2009). Dicha situación ha generado un escenario contrapuesto, en el que mientras algunos sostienen una postura pesimista frente al desarrollo y el futuro de la sociedad humana e incluso del planeta, otros proponen una visión optimista; justificada en que los datos económicos, de adquisición de derechos, condiciones de vida, entre otros, indican que es la mejor época en la que los seres humanos han vivido (Agdamus, A., 2017).

Independientemente de la postura tomada, es innegable que el mundo ha cambiado y se han generado nuevos desafíos, visiones del mundo que requieren una transformación radical e innovadora de nuestros estilos de vida. De ello no hay duda, pero, ¿cómo impulsar dichas transformaciones?. Uno de los caminos para adaptarnos a los cambios ha sido la capacidad de aprender e innovar de los seres humanos y esta, ha estado propiciada por los procesos educativos. Esto ya que, a través de la educación, entendida como una serie de programas organizados que propician los aprendizajes, se logran transformar ideas, actitudes y capacidades, tanto a nivel individual, como institucional y social.

Sin embargo, la mayoría de los sistemas educativos que priman en la sociedad, están impulsados por intereses políticos y económicos, que no tienen en cuenta como aprenden los seres humanos y favorecen una educación con principios heredados de la revolución industrial. En la que impera una cultura de la normalización y amoldamiento que excluye a quienes no se ajustan a la visión de inteligencia, en los términos académicos en la que se enfocan, lógico-

matemática y anulan la individualidad, la imaginación y la creatividad (Robinson, K., Aronica, L. 2015).

Dada la anterior situación, es urgente propiciar innovaciones educativas, en las que se valore a cada individuo, se propicie el derecho a la autodeterminación, y se favorezca el desarrollo del potencial de evolución y de realización personal de cada ser humano. Necesitamos migrar a una educación incluyente, que como expresan los autores Robinson, K., Aronica, L. 2015, permita a los estudiantes mejorar su comprensión del mundo y conocer sus talentos naturales, con el objetivo de que puedan realizarse como individuos y convertirse en ciudadanos activos y compasivos, que impulsen las transformaciones que el mundo actual nos exige.

Por lo cual al terminó de la presente investigación se caracterizaron metodologías y enfoques de desarrollo del talento, con el ánimo de establecer elementos conceptuales y contextuales para incluir en el desarrollo de la herramienta didáctica, denominada *TalentQuest*. Dicha herramienta es un instrumento para utilizarse en contextos educativos, apoyados por el contexto familiar, para favorecer el descubrimiento y desarrollo del talento en los niños y niñas entre los 8 y 12 años.

3. Estado del arte

3.1 Problemas de la Educación en el siglo XXI

La educación es un proceso humano y cultural complejo, que paradójicamente, busca la libertad del hombre, en medio de entornos controlados donde se demanda disciplina, conducción y el seguimiento de estándares. Es un proceso en el que se espera alcanzar la preparación y formación del individuo para indagar con sabiduría e inteligencia, aumentar su saber, aprender

de las experiencias propias y de otros. Por ello, es la labor humana más importante, pues transforma y potencia al individuo, favorece su entendimiento del mundo, el saber vivir y a su vez promueve el mantener unida la sociedad (León, 2007).

A lo largo de la historia de la humanidad la concepción de la educación ha cambiado de acuerdo al contexto, las creencias, los valores, las estructuras sociales y las necesidades de cada época. Dichas transformaciones se han englobado en el establecimiento de diferentes fines de la educación y para lograrlos han variado en aspectos tales como las áreas del conocimiento enseñadas, la población que accede y sus características demográficas, los métodos de enseñanza, los espacios donde se llevan a cabo las experiencias educativas, los maestros y la reglamentación que regula los procesos educativos, entre otros aspectos (Red Tercer Milenio, 2012).

El siglo XXI no ha sido ajeno a dichas transformaciones e incluso se ha caracterizado por ser un periodo en el que se evidencia un creciente interés por la educación y los problemas educativos. En la Cumbre del Milenio, se definieron los *Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM)* y dentro de los ocho objetivos establecidos como una de las metas para el 2015, se encontraba el *Lograr la enseñanza primaria universal* (Informe del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo PNUD, 2015). Posteriormente en la Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Desarrollo Sostenible, se definieron los *Objetivos de Desarrollo Sostenible*, y dentro de ellos se estableció el de *Educación de calidad*, como una estrategia para garantizar una educación inclusiva, equitativa y como una vía para generar de oportunidades de aprendizaje permanente para todos.

A nivel global se coincide en la relevancia de la educación de calidad, pero se difiere en su conceptualización y validación. Torche, et. al (2015) resalta el carácter controversial del

concepto de educación de calidad y algunas de las diversas y contrapuestas posturas que hay al respecto. El anterior autor manifiesta que la calidad se suele entender desde perspectivas tan disimiles, como las condiciones de gestión de los establecimientos; los resultados del aprendizaje, medidos por los resultados en pruebas de aprendizaje tanto nacionales como internacionales; hasta posturas que abogan por conceptos más inclusivos que apelan por la introducción de dimensiones como la valórico-espiritual, la artística y la deportiva, entre otras.

Dada la diversidad de concepciones de educación de calidad, surge una amplia y variada estructuración de los fines de la educación. En el Informe de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI, de la UNESCO y presidida por Delors (1996), se estableció que la educación debería favorecer en los estudiantes, el alcanzar cuatro aspectos fundamentales: *aprender a conocer*, refiriéndose a la adquisición de instrumentos de comprensión que permitan aprender a aprender; *aprender a hacer*, para poner en práctica los conocimientos e influir sobre el propio entorno; *aprender a vivir juntos*, que favorezcan el descubrimiento del otro y la participación y cooperación con los demás; y *aprender a ser*, como el llamado que se le hace a la educación para que contribuya al desarrollo global de las personas y el despliegue de toda su riqueza.

Un ejemplo de las diferencias que existen entre los fines de la educación, se evidencia en lo que se espera alcanzar en el sistema escolar español, donde se tiene una triple finalidad: la conformación de la identidad cultural, la transmisión de conocimientos y la preparación para las profesiones y los oficios (Sanz, R. 2011) y los fines que se establecen en Colombia, en la *Ley General de Educación* (1994), donde se esperan alcanzar 13 fines, como una estrategia para lograr una formación integral, que permita en los seres humanos el pleno desarrollo de la personalidad, a través de la adquisición de conocimientos y la comprensión de sí mismo y del

entorno, para facilitar su inserción en la sociedad, como un ser autónomo, participativo, comprometido y productivo (MEN, 2004).

Así pues, en un entorno caracterizado por la globalización, la interconectividad y la competitividad, en el que aumentan las aspiraciones a los derechos humanos y la dignidad, pero en el que a su vez persiste la intolerancia y los conflictos, se da lugar nuevamente a la pregunta que Savater (1997), en su libro *El valor de educar*, planteó, *¿qué es lo que puede enseñarse y debe aprenderse en las escuelas?*. Pues a pesar de las nuevas demandas, reformas y apuestas de la educación, en las aulas se continúa perpetuando la situación que Gardner, H (en Siegel & Shaughnessy, 1994) manifiesta: *“El mayor error en la enseñanza durante los pasados siglos ha sido tratar a todos los niños como si fueran variantes del mismo individuo, y de este modo encontrar la justificación para enseñarles las mismas cosas de la misma manera”*.

Robinson, K. y Aronica L (2009), sustentan que el sistema educativo actual aún se basa en estructuras ideológicas heredadas de la Revolución Industrial, pues las escuelas suelen estar organizadas como *fábricas*. Prueba de ello es la división del plan de estudios en segmentos especializados, por lo que cada área se enseña separadamente; la organización de los tiempos, delimitados por timbres; la división de los estudiantes por grupos, según su edad, sin tener en cuenta que algunos estudiantes pueden sobresalir más que otros en algunas disciplinas o en momentos diferentes, independientemente de la edad; la estandarización de los exámenes y la comparación entre todos los estudiantes, bajo los mismos criterios. Los anteriores autores en el libro, *Escuelas creativas* (2015), manifiestan que a pesar de las reformas educativas que se han llevado a cabo en el mundo, estas generalmente continúan promoviendo la estandarización, el amoldamiento y una jerarquización de las materias, dejando en lo más alto a las matemáticas, las ciencias y las lenguas, en el medio a las humanidades y en la parte inferior a las artes. Para

consecutivamente anular la individualidad, la imaginación y la creatividad y por ende el sello personal que cada ser humano posee.

Levis., (2004), en Castillo, M., Gamboa, R. (2012) presenta como las escuelas tradicionales se basan en un sistema de recompensa – castigo, en el que el “error” se reprime, castiga y por tanto no se usa como un elemento del aprendizaje. Enfatiza que las metodologías de enseñanza no se adaptan a las necesidades de la población actual.

El sistema educativo es un canal fundamental para distribuir dos condiciones relevantes en una sociedad, los conocimientos y los valores. De allí que la educación actual debería sobrepasar la adquisición de saberes y enfocarse en lograr en cambio que sus estudiantes desarrollen competencias, que integran además de aspectos de la dimensión cognitiva, valores, actitudes, normas, creatividad y otras series de habilidades para que sean productivos y se comporten éticamente, Aguerrondo, I. (1999).

Freire, P. en *La Pedagogía del Oprimido*, citado por Ocampo, J. (2008), critica la educación tradicional, al considerarla una *educación bancaria*, en la que el maestro es quien va llenando de contenidos a los educandos, quienes son mejores entre más dócilmente aprendan, más pasivos sean y más memoricen lo que el maestro les brinda. Considera que es un sistema educativo que sirve a la clase dominante y deja a los oprimidos en la oscuridad, pues no les favorece la comprensión del mundo y su realidad, para que busquen los cambios que se requieren para su progreso y el de la sociedad.

Roveda, A. (2009), expone el planteamiento de Edgar Morin, quien considera que tradicionalmente las escuelas y sus maneras de educar no son relacionales y en cambio son fragmentadas, trabajan sobre la diferencia, la distinción y no sobre la integración y el conjunto.

Son sistemas educativos en los que la incertidumbre, la contradicción y la complejidad, aspectos que para los seres humanos están a la orden del día, no se abordan.

Tomlinson, C (2008), resalta que las aulas no han sufrido grandes transformaciones durante los últimos cien años y enumeran diferentes prácticas que persisten en el aula, como el enfoque excesivo en los currículos, que pretenden fomentar la retención y acumulación en los alumnos de datos y habilidades sueltas de contextos significativos; el no tener en cuenta los ritmos, estilos de aprendizaje, las aptitudes e intereses de los estudiantes y el hecho de que los centros educativos preparan a los niños más para los exámenes que para la vida.

Gardner, H. (2002), resalta la insistencia que existe en la educación, de enfocarse en el desarrollo de la cognición y la falta de atención a factores igualmente importantes, como la *motivación*, entendida como una fuerza intrínseca que hace que el aprendizaje sea divertido o gratificador en sí mismo y como una respuesta a realizar actividades para las que se tiene talento, teniendo en cuenta la teoría de las inteligencias múltiples. Además, exhibe que no se suele integrar el *ámbito emocional*, pues por muchos años se le relegó, al considerarlo blando, insípido y complicado (Gardner, H., & Hatch, T., 1989). Lo cual corrobora, Grewal, D., & Salovey, P. (2005), quienes exaltan la inteligencia emocional, al considerar que gracias a la habilidad de conocer los sentimientos propios y de los demás, discriminar entre ellos, y usar esa información para guiar el pensamiento y la acción se mejoran aspectos como la motivación, los aprendizajes y la empatía.

En los entornos rurales la situación de la educación es aún más compleja, pues dadas diversas dificultades como las distancias, la pobreza, la desnutrición y el trabajo infantil, entre otras, no solo es pertinente la discusión en torno a la calidad, sino que aún se debe avanzar en el acceso de todos los niños al sistema educativo. Por ello, los esfuerzos deben enfocarse en la creación de

condiciones que garanticen el acceso de todos los individuos a una educación de calidad, que sea inclusiva, multicultural y que además fomente la diversidad y la democracia, OEI (2010).

Dados algunos de los problemas que enfrenta la educación del siglo XXI y a los retos que surgen en la actualidad, tal como se plantea en el Informe de la UNESCO, *Replantear la educación* (2015), se necesitan generar cambios en la educación, que fomenten las competencias que las sociedades y economías necesitan hoy día y mañana. Se requiere forjar una visión humanista de la educación, que materialice la educación como bien público y derecho fundamental y en la que se integren dimensiones de relevancia, pertinencia, equidad e inclusión.

3.2 Desarrollo del talento

3.2.1 Conceptualizaciones de talento

El término talento no cuenta con una definición aceptada universalmente, evidenciándose en la literatura posturas extremadamente conservadoras que limitan ampliamente las características de a quien se considera como un individuo talentoso hasta las más liberales, que al contrario amplían la concepción y el número de habilidades de alguien con talento. Además, en la literatura se suelen usar otros términos indistintamente, como es el caso del de superdotación, genio, precocidad, “*idiot savant*”, talentos desaprovechados y talentos discapacitados (Lorenzo, R (2006). Como es el caso de Mönks, F. y Mason, E. (2000) que tratan los términos dotado, altamente capaz y talentoso, como sinónimos.

Los conceptos de talento según la publicación de la UNESCO (2004), *La educación de niños con talento en Iberoamérica*, se podrían clasificar en cinco grandes perspectivas:

i) las orientadas a *lo innato o genético*, donde Telman, el principal representante de esta perspectiva, plantea que “*la inteligencia revelada por los test de inteligencia está genéticamente*

determinada y, por consiguiente, es estable en el tiempo". Además, en esta perspectiva se suele considerar que la clasificación de niños talentosos solo abarca un mínimo de 3 y 5% de la población escolar.

ii) las orientadas al *logro o rendimiento*, plantean que el talento se expresa en el alto rendimiento alcanzado y establecen tres factores claves: *la habilidad por encima del promedio, el compromiso con la tarea y la creatividad*. En la anterior postura, se destaca la teoría de los tres anillos de Renzulli, J (1977), quien manifiesta que el talento consiste *"en una interacción entre tres grupos básicos de rasgos humanos, consistentes en capacidades por encima de la media, fuertes niveles de compromiso con la tarea, y fuertes dotes de creatividad"*.

iii) las orientadas *a la interacción entre lo innato y el medio ambiente*, que surgieron como crítica a la anterior postura, al considerar que en ella se descuida el considerar la interacción dinámica de los procesos de desarrollo y la naturaleza interactiva del desarrollo humano. Y por ello Mönks, F. (2003) en su modelo de superdotación multidimensional, considera al talento como un modelo de múltiples factores que incluyen elementos de personalidad y del medio ambiente y establece que *"El compromiso de la tarea fue reemplazado por motivación, la cual incluye el compromiso con la tarea, asumir riesgos, perspectiva futura, anticipación, planeación y factores emocionales"*.

En esta perspectiva, el criterio de habilidad por encima del promedio fue reemplazado por habilidades destacadas en dominios específicos, destacándose trabajos como el realizado por Gardner, H. (1995), con el desarrollo de su teoría de las *inteligencias múltiples*, donde el autor desafía la noción clásica de la inteligencia y en cambio propone siete tipos de inteligencia: lingüística, lógico-matemática, kinestésica corporal, espacial, musical, interpersonal e intrapersonal. Dicho autor respecto al talento, considera que la superdotación resulta de la

interacción entre habilidades innatas y un medio ambiente apropiado y favorable y se puede expresar en diferentes dominios.

iv) las orientadas a *modelos cognitivos*, resalta que los indicadores del talento se encuentran en la capacidad de procesar información, en la memoria, la intuición y la respuesta a lo nuevo en la solución de una tarea determinada. Al respecto, Sternberg, 1985; Sternberg y Davidson, (1986), diferencian tres tipos de talento: los *analíticos*, caracterizados por la gran capacidad de planificación y las altas puntuaciones en los test y pruebas académicas; los *creativos*, que resaltan por la generación de nuevos planteamientos y la alta capacidad de sintetizar la información y los *prácticos*, que se destacan por su habilidad en el mundo social.

v) las orientadas a *modelos sistémicos*, quien traen a consideración la influencia que tiene en el desarrollo humano y por tanto en el de quienes evidencian talento la familia, el colegio, los compañeros, la situación económica, la orientación política, los valores y las creencias dominantes. Es decir, se centran en como los aspectos socioculturales y psicosociales influyen en el desarrollo o no del talento. Tannenbaum, A. (2000), al respecto, plantea que la sociedad es quien determina quién es reconocido como talentoso y considera que los logros destacados son determinados por cinco factores: *habilidad general, habilidad específica, factores no intelectuales, factores medioambientales y factores de azar*.

La aproximación al análisis conceptual de talento resalta un factor en común: el desarrollar habilidades de forma destacada en uno o más campos del conocimiento, tales como el intelectual, creativo, artístico, liderazgo o cualquier otro. Robinson, y Aronica, L (2009), postulan un nuevo concepto, *El elemento*, en el cual recopilan varias de las concepciones que se evidencian en las perspectivas anteriores, pues los autores consideran que el elemento, es el punto de encuentro entre las aptitudes naturales y las inclinaciones personales. Tiene en cuenta que es distinto en

cada persona y que por tanto algunas pueden sentir inclinación por varias actividades y en todas tener un comportamiento destacado. O por el contrario pueden sentir preferencia por una sola vocación, habilidad. Denota que el elemento tiene dos características principales: *capacidad* y *vocación*, y hay dos condiciones para estar en él: *actitud* y *oportunidad*.

3.2.2 Metodologías para el desarrollo del talento en los entornos educativos

En los entornos educativos se han dado diferentes metodologías para identificar los talentos, lograr mayores niveles de aprendizaje de los estudiantes y desarrollar al máximo sus potencialidades. Dentro de los cuales se encuentran:

✚ Modelos e instrumentos para evaluar e identificar a los estudiantes talentosos

Se han realizado diferentes investigaciones que se centran en evaluar y clasificar a los estudiantes talentosos, como es el caso del modelo triárquico de Sternberg; el Modelo SMPY (Study of Mathematical Precocious Youth); los test de inteligencia general, como el Stanford-Binet Test of Intelligence, las escalas de Wechsler; las pruebas para identificar aptitudes diferenciales y generales (BADyG) de Yuste, o aptitudes mentales primarias (PMA) de Thurstone; pruebas para medir la creatividad, como la de Torrance Test of Creative Thinking (TTCT) e incluso para evaluar la personalidad, donde resaltan pruebas como el cuestionario de personalidad EPQ-J de Eysenck y Eysenck (UNESCO, 2004).

✚ El Modelo de Enriquecimiento Escolar (Schoolwide Enrichment Model, SEM)

Renzulli, J. (2014) diseñó el SEM, el cual es un conjunto de estrategias que buscan integrar al plan de estudios tradicional, una serie de servicios y recursos complementarios, con el ánimo de

enriquecer el aprendizaje, la experiencia escolar y con ello aumentar el esfuerzo del estudiante, su gozo por el aprender y consecutivamente su desempeño.

El SEM, fundamenta sus acciones en cuatro principios: i) cada alumno es único y por ello todas las experiencias de su aprendizaje deben tener en cuenta sus habilidades, intereses, estilos de aprendizaje e incluso sus maneras preferentes de expresarse. ii) el aprendizaje es más efectivo, cuando quien aprende disfruta lo que está haciendo. iii) el aprendizaje es significativo, cuando lo que se aprende (contenido) y la forma en que se hace, se aprende en el contexto de un problema real y presente, que sea de interés y relevancia para el estudiante y iv) las instrucciones formales se pueden utilizar, pero incentivando la instrucción investigativa y con ello buscar mejorar los conocimientos, la adquisición de habilidades de pensamiento y la productividad creativa.

En el modelo SEM, para enriquecer el aprendizaje y la enseñanza se estructuran diferentes estrategias, que se agrupan en tres tipos de enriquecimiento. El Tipo I, *actividades exploratorias generales*, busca exponer a los estudiantes a una amplia variedad de disciplinas, temas, pasatiempos, personas, lugares, que tradicionalmente no están cubiertos en el plan de estudios; con el objetivo de estimular intereses previos y nuevos en los estudiantes. El Tipo II, *actividades de entrenamiento grupal*, se diseñó para promover el despliegue de procesos de pensamiento y sentimientos, a partir del desarrollo de aprendizajes generales, en los que se forma a los estudiantes en pensamiento creativo y crítico, resolución de problemas, procesos afectivos, metodologías de aprendizaje, habilidades investigativas de nivel avanzado, comunicación escrita, oral y visual, entre otros y en aprendizajes específicos, donde se busca instruir de forma avanzada en un área de interés que haya seleccionado el estudiante. Finalmente, el Enriquecimiento Tipo III, *Investigaciones individuales y en grupos pequeños de problemas reales*, inicia con quienes manifiestan interés y dedicación en un área autoseleccionada y su

objetivo es que adquieran conocimientos de nivel avanzado del área seleccionada y conozcan los procesos que se utilizan dentro de la disciplina elegida; que desarrollen productos auténticos que logren un impacto sobre una población determinada y que desarrollen habilidades de auto aprendizaje. Tendientes a desarrollar en ellos compromiso por las tareas, confianza en sí mismo y el despliegue de su creatividad.

El Modelo de Desarrollo de Talento en Escuelas Secundarias (The Talent Development Middle School Model, MDRC)

Este modelo como estrategia integral para mejorar el rendimiento de los estudiantes, fue diseñado para implementarse en escuelas secundarias públicas de bajo rendimiento en Estados Unidos. Plantea generar reformas en las escuelas, a partir de la generación de pequeñas comunidades de aprendizaje, interdisciplinarias e integradas por docentes y estudiantes (Herlihy, C. M., & Kemple, J. J. 2004).

El MDRC establece que todos los niños pueden aprender y para lograrlo deberán encontrarse en entornos académicos exigentes, donde exista un clima escolar fuerte y positivo para el aprendizaje. Se desarrolla en cuatro fases sucesivas y relacionadas entre sí: i) *Elementos estructurales del desarrollo del talento*, en la cual se buscan cambios en la organización a través de la reorganización de las escuelas en pequeñas comunidades de aprendizaje; el diseño de currículos basados en la investigación y que promuevan cursos avanzados de inglés y matemáticas; el brindar a los estudiantes que lo requieran oportunidades de recuperación y ayuda adicional; el ofrecer a los docentes sistemas de desarrollo profesional continuo y el generar actividades de participación de los padres y la comunidad, en las que orienten e impulsen el ingreso de los estudiantes a la universidad. ii) *Apoyos y oportunidades de aprendizaje*, pretende

un clima escolar positivo, a través de la promoción de un ambiente seguro y ordenado, la personalización de las relaciones entre los docentes y estudiantes, la generación de contenidos relevantes e interesantes y la realización de actividades de aprendizaje cooperativo. iii) *Resultados de mediación*, hace referencia a los apoyos y oportunidades de aprendizaje que se brindan y que inciden positivamente en las actitudes y los niveles de compromiso de los estudiantes y iv) *Resultados de rendimiento*, en los que se generen altos niveles de rendimiento académico de los estudiantes, su graduación de la secundaria y su transición a la educación postsecundaria o al empleo (Boykin, A. W. 2000).

El Aprendizaje Basado en Proyectos (Project Based Learning, PBL)

El Buck Institute for Education (BIE), diseñó el PBL, el cual es un modelo de enseñanza, que permite a los estudiantes, a través de la realización de proyectos, dominar habilidades académicas, conocer diversos contenidos y a su vez favorecer el desarrollo de destrezas necesarias para enfrentar los desafíos de la vida y el mundo.

Para poder implementar el PBL en las aulas, se deben llevar a cabo prácticas de enseñanza basada en proyectos que permitan: i) Definir los *Objetivos de aprendizaje del estudiante* e incluir los *conocimientos claves y su comprensión*. Los cuales, por medio del desarrollo de proyectos permiten adquirir contenidos y conceptos a profundidad, para aplicarlos en el mundo real y así resolver problemas, responder a preguntas complejas y crear productos de alta calidad. Además, del desarrollo de *habilidades claves para el éxito*, denominadas *habilidades del siglo XXI*, tales como pensamiento crítico, la capacidad de resolver problemas, trabajar con otros, la autogestión de sí mismo y el trabajo, la perseverancia y la creatividad, entre otras. ii) Establecer los *elementos esenciales del diseño*: plantear un *problema o pregunta desafiante*; mantener una

consulta sostenida; realizar proyectos *auténticos*, que estén relacionados con el mundo real; tener en cuenta la *voz y elección del estudiante*; brindar espacios formales e informales para la *reflexión*, en torno al proceso de aprendizaje y la realización de los proyectos; generar espacios de retroalimentación, donde entre los estudiantes puedan hacer *crítica y revisión* de los proyectos y al finalizar hacer entrega de un *producto público* (BIE, 2015, 2018).

Condliffe, B. et. Al. (2017), plantean que la investigación sobre PBL tienen debilidades, pues le hace falta ampliar los estudios experimentales, mayor rigurosidad en las investigaciones e incluir medidas de validez y fiabilidad más confiables. Por lo que los autores consideran que es importante tener en cuenta que si bien el PBL es prometedor, deben realizarse más investigaciones para comprobar su efectividad.

El PBL, es un modelo que tienen elementos comunes con otros modelos de aprendizaje activo, como el *Aprendizaje Basado en Retos* (Apple, 2010) y el *Aprendizaje Basado en Problemas* (Restrepo, B., s.f). Dichos modelos, según el Observatorio de Innovación educativa del Tecnológico de Monterrey (2016), consideran que el aprendizaje se potencia cuando la información que se presenta a los estudiantes es apropiada, organizada; el contenido tiene en cuenta los conocimientos previos y es relevante en la vida de los estudiantes; se generan oportunidades de retroalimentación formativa y se establecen ambientes que favorezcan el aprendizaje colaborativo.

3.2.3 El Talento, en la educación básica y secundaria

La educación tradicional de educación básica y secundaria, aun perpetua la homogenización y un enfoque excesivo en el desarrollo de habilidades académicas. Por lo cual y a pesar de que, en sus fines, se plantean objetivos loables, culmina siendo un sistema educativo excluyente, que

desatiende los intereses, las emociones, los estilos de aprendizaje e incluso las potencialidades de sus estudiantes.

Es por eso que cada vez se hace más urgente hablar de educación inclusiva, entendida como aquella que acepta la integralidad y singularidad de los estudiantes, los reconoce como seres históricos, complejos y multidimensionales y les brinda el derecho que tienen de ser valorados desde sus potencialidades (Molina, C., et.al, 2016). Todos los individuos tienen un rol importante para desempeñar en la sociedad, y esto puede mejorar si se brindan oportunidades, recursos, estímulos para descubrir, florecer y alcanzar los más altos niveles de talento (Renzulli, J. S. 2005)

Para favorecer la adquisición de aprendizajes, a lo largo de la historia se han desarrollado diferentes teorías del aprendizaje. Las cuales, pretenden explicar, comprender y mejorar los procesos de aprendizaje, entendidos como los cambios apreciables que se dan en las personas, son duraderos en el tiempo y tienen diversos resultados. Dichas teorías emigran desde una posición pedagógica tradicional, hasta otras pedagogías alternativas, que se caracterizan por hacer consciente al individuo y promoverlo como buscador de su transformación (Pérez, P. 2004).

Dentro de las teorías que se relacionan con los modelos previamente abordados, cabe la pena destacar las teorías de: Piaget, que considera que el aprendizaje es un proceso paulatino y progresivo que avanza conforme el niño madura física y psicológicamente; la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, que establece que para aprender, el sujeto relaciona las ideas nuevas que recibe con aquellas que ya tenía previamente y producto de dicha combinación surge una significación única y personal; la teoría del aprendizaje social de Vygotsky, que sustenta que el aprendizaje es el resultado de la interacción del individuo con el

medio; y la teoría constructivista, que plantea que el aprendizaje, es un efecto de un proceso en el que interactúan dialécticamente, los conocimientos del docente y los del estudiante, entrando en discusión, oposición y diálogo, para llevar a una síntesis productiva y significativa (Ortiz, D. 2015).

Así pues, es deber de las instituciones educativas diseñar programas de identificación temprana de fortalezas y crear oportunidades para desarrollar los talentos y el desempeño excepcional de los individuos.

3.3 Innovación educativa

Los procesos de innovación han sido ampliamente estudiados para el sector manufacturero y aquellos que han tenido un valor económico tradicional. Resaltando, los planteamientos de autores como Schumpeter, quien considera que la fuerza fundamental, que moviliza a la producción capitalista y al sistema en sí, es el proceso de innovación, más exactamente el de innovaciones radicales, entendidas como aquellas que son capaces de provocar cambios *revolucionarios*, transformaciones decisivas en la sociedad y en la economía (Montoya, O 2004).

Siendo posterior el surgimiento del estudio de procesos de innovación social. Los cuales, se han establecido como una nueva forma de pensamiento, que desafía los paradigmas existentes y en los que resaltan planteamientos como el de Mulgan (2007), quien puntualiza que la innovación social son *aquellas actividades y servicios innovadores que están guiados por el objetivo de satisfacer una necesidad social y que son difundidos a través de las organizaciones con fines sociales* y el de Phills et al., (2008), quien considera que en la innovación social, se congregan las *soluciones novedosas a problemas sociales, que sean más efectivas, eficientes o sostenibles que las soluciones existentes y para las cuales el valor creado se acumule en la*

sociedad en su conjunto en lugar de en los particulares (Alonso, D.; González, N. & Nieto, M. 2015).

Dentro de los procesos de innovación social que surgen de forma más reciente y no menos importante, son los de innovación educativa. Los cuales, a pesar del acelerado interés por este campo y de ser uno de los más innovadores, todavía no alcanzan el mismo nivel de madurez que otros tipos de innovación (Echeverría, J. 2008; OECD, 2014).

Existen varias y diversas perspectivas acerca de lo que se considera innovación educativa. Las cuales, van desde concepciones generales, que la definen como *un elemento de creación de nuevos conocimientos productos y servicios* (Abellán, Y.; Herrada, R. 2016), hasta definiciones más profundas en las que se considera que la innovación educativa debe reunir diversos aspectos, como la tecnología, la didáctica, la pedagogía, los procesos y las personas. Además, debe implicar un cambio significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya sea en los materiales, métodos, contenidos o en los contextos implicados en la enseñanza. Generando de esta manera, cambios que deben estar relacionados con la calidad, la aportación de valor y la relevancia que la innovación aporta a la institución educativa y/o a los grupos de interés. A su vez clasifica a la innovación educativa, en cuatro tipos de innovación: *disruptiva, revolucionaria, incremental* y de *mejora continua* (Tecnológico de Monterrey, TEC n.d).

La definición del Banco Interamericano de Desarrollo (BID, 2014), tiene factores en común con las perspectivas anteriores, al considerar que una innovación educativa, se caracteriza por tener algún sentido de ruptura con el modelo educativo tradicional, ya sea por medio del surgimiento o integración de nuevas concepciones y prácticas pedagógicas, o por la introducción de nuevas tecnologías.

Sin duda, la educación es uno de los procesos más influyentes en el desarrollo integral de los individuos. Por ello han surgido diversas políticas e iniciativas, tanto a nivel local, como internacional, que plantean desde ampliar la cobertura, hasta aumentar los niveles de calidad, pertinencia e inclusión y por supuesto propiciar la innovación educativa en las aulas. Justamente, la innovación educativa se considera como un elemento de cambio positivo y necesario para asegurar un futuro sostenible, a tal punto que su rol ha sido comparado incluso con la mutación biológica (Serdyukov, P. 2017).

Algunas de las innovaciones educativas, incluyen nuevas tendencias en pedagogía, como el aprendizaje activo; el aprendizaje autentico; el aprendizaje basado en la investigación; en problemas; retos; proyectos; aprendizaje colaborativo; flexible; invertido; vivencial; aprendizaje-servicio, mentorías; gamificación; entre otros (Fuerte, K., Guijosa, C. 2018). Que, a través de los distintos niveles de escolaridad, buscan aportar a mejorar la eficacia, pertinencia y eficiencia de los métodos de aprendizaje y la educación en sí.

Cabe destacar, que los procesos de innovación educativa, a pesar de sus múltiples beneficios y necesarios avances en ampliar su implementación, conllevan dificultades, dadas por la falta de tiempo de los miembros de las comunidades educativas, así como por la resistencia al cambio y la complejidad y/o lentitud en algunos procesos institucionales (TEC, 2017).

Algunos de los casos de innovación educativa se relacionan con el cambio de rol de los docentes en el proceso de aprendizaje de sus alumnos (Morales, P. 2010). Otros tienen que ver con procesos de inclusión y el desarrollo de alternativas para mejorar el rendimiento escolar de estudiantes con dificultades para el aprendizaje (García et. al. 2005). O con el uso de tecnologías de la información para superar carencias en cobertura o eficacia, además de posibilitar a los docentes la creación de redes para intercambiar información y experiencias y así mejorar su

preparación y la de sus estudiantes (BID 2014). También se han incluido los videojuegos como herramienta para incrementar el interés de los estudiantes en contenidos como la historia o las matemáticas (Ramos, A.; Botella, A. 2015).

Por lo tanto, es evidente que existe una gran oportunidad de introducir y ahondar en procesos de innovación educativa, que permitan cerrar brechas de inequidad y ampliar las posibilidades para que cada ser humano desarrolle su pleno potencial.

3.4 Marco conceptual

En la siguiente figura 1 se presentan las principales categorías conceptuales que se hallaron en el estado del arte. Ver figura 1.

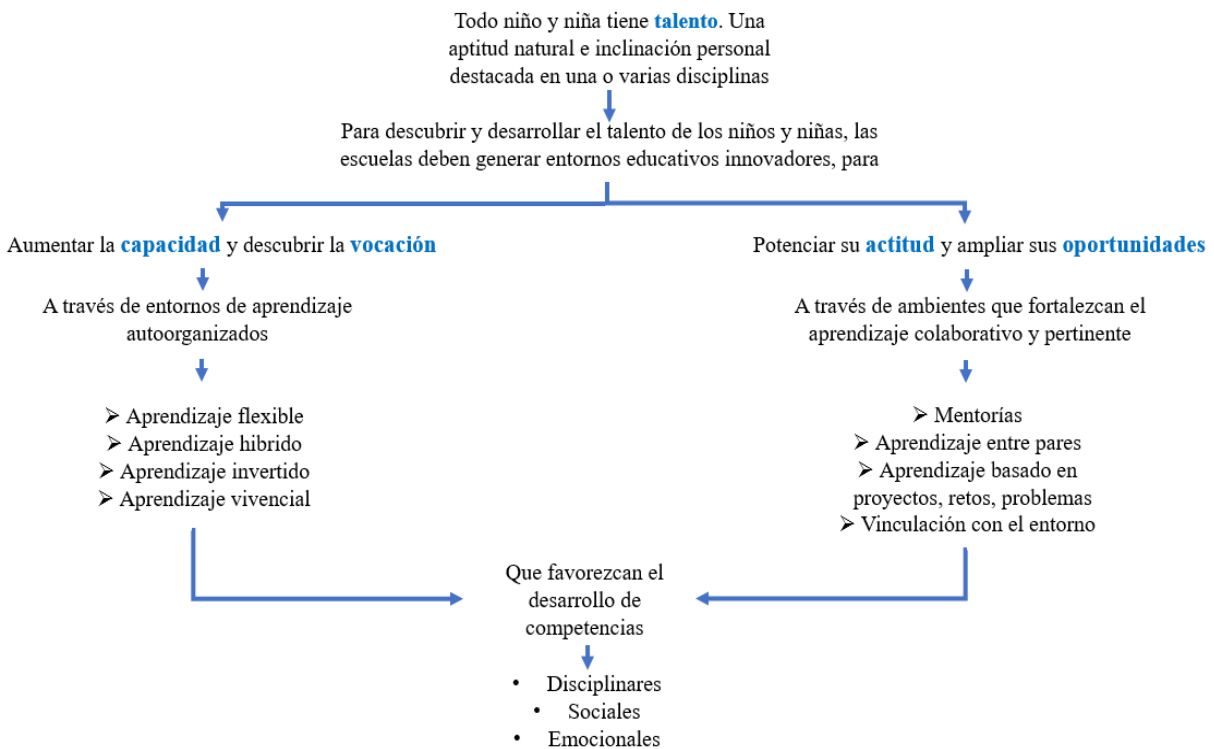


Figura 1. Marco conceptual

4. Planteamiento del problema

El sistema educativo colombiano en la Ley General de Educación (1994), establece como uno de sus fines loables: *“El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos”*. Sin embargo, en la práctica cuenta con profundas limitaciones para alcanzar dicho fin. Pues en la mayoría de las instituciones educativas públicas de educación básica, prima un sistema educativo normalizado, en el que se da mayor relevancia a ciertas áreas del conocimiento, como las matemáticas, el lenguaje y las ciencias, en menor grado a las humanidades y en última instancia y en el mejor de los casos, a las artes. Adicionalmente, es un sistema en el que se tratan a todos los estudiantes, que son niños, niñas y adolescentes, entre los 6 y 15 años de edad, como si fueran variantes del mismo individuo, sin tener en cuenta la individualidad de cada uno de ellos (estilos y ritmos de aprendizaje, intereses, habilidades, dificultades, talentos, entre otros) y sin favorecer el conocimiento y la comprensión de sí mismos.

El sistema educativo tradicional en Colombia, dada la homogenización de sus procesos y su falta de pertinencia no genera motivación en las nuevas generaciones y no facilita el desarrollo de las competencias necesarias para que los niños, niñas y adolescentes reconozcan y fortalezcan sus talentos y realicen un proyecto de vida conectado con su vocación.

La anterior situación, es aún más apremiante para los estudiantes de instituciones educativas rurales, pues una de las brechas de inequidad, que más aqueja a Colombia, es la que existe entre las oportunidades de educación de los pobladores de regiones rurales, frente a quienes habitan en zonas urbanas (MEN, 2012).

A pesar, de que el 94% del territorio del país es rural y que el 32% de la población vive allí, las condiciones educativas de esta población son precarias, en términos de infraestructura; pertinencia; recursos; calidad, pues al comparar los promedios de los resultados de las pruebas saber de 5° y 9° del 2009, de quienes asisten a instituciones educativas rurales, estos son significativamente más bajos, que aquellos matriculados en colegios públicos urbanos; y la cobertura, entendida como el acceso al sistema educativo y los niveles de permanencia. Los cuales, son bajos en zonas rurales, dadas las altas tasas de abandono escolar. Siendo, las causas más frecuentes del abandono, las económicas, las dificultades académicas (29.5% Rural y 25.9% Urbano), el poco gusto por el estudio (29.3% Rural y 25.4% Urbano) y el considerar que la enseñanza es aburrida (20.1% Rural y 18.7% Urbano) (MEN, 2012).

En Colombia en el 2009, había 147.375 niños y niñas entre 6 y 10 años que no asistían al sistema educativo y de ellos el 63% (93.143), habían abandonado la escuela. Mientras que, para adolescentes entre 11 y 14 años, no asistían 303.818 de ellos. Siendo la proporción de no asistencia por zona, de 3.2% para la zona urbana y de 13.4% para la zona rural (UNICEF, 2012).

Las bajas expectativas de formación y de aprendizaje elevan considerablemente el riesgo de deserción. Lo cual lo corroboran los estudiantes que han desertado, pues el 24% de ellos refieren que las principales razones por las que se retiraron fueron: el no gusto por el estudio (15%) y las desmotivación, pereza o cansancio (9%) (UNICEF, 2012).

Según reporta la Encuesta Nacional de Deserción Escolar (ENDE), la desmotivación de los niños, niñas y adolescentes por el estudio no es ajena en instituciones educativas rurales de Cundinamarca, en donde se logró registrar que los factores más relevantes para la deserción escolar, fue el no interés y el no gusto por el estudio (MEN, 2010).

Lamentablemente, dicha desmotivación, se mantiene incluso en los programas de Educación Superior. Donde ya sea por determinantes individuales, socioeconómicas, institucionales o académicas, en las que se incluyen que las expectativas no son satisfechas, la baja orientación profesional que reciben los estudiantes, el tipo de colegio en el que culminan los estudios, los bajos niveles de calificación en los exámenes de admisión, entre otros factores, inciden en que después de 10 semestres, se dé una deserción acumulada para los programas técnicos, tecnológicos y universitarios del 62.56%, 59.47% y 44.84%, respectivamente (MEN, 2009; SPADIES, 2014).

Así pues, en Colombia en los entornos educativos rurales, impera un sistema educativo tradicional, homogeneizador, que jerarquiza las asignaturas y no brinda a sus estudiantes la oportunidad de conocerse a sí mismos y a su entorno. Por lo que existen estudiantes desmotivados; niños, niñas y adolescentes que incluso, dada su baja motivación han abandonado la escuela o continúan un proyecto de vida aislado de sus verdaderas fortalezas. Por ello surge la presente investigación, como una propuesta para impulsar el desarrollo de los talentos y consecutivamente de la motivación por el aprendizaje y la educación de niños y niñas de zonas rurales.

5. Metodología

Para el desarrollo de la presente investigación, se inició con la realización de una revisión documental en temáticas relacionadas con la identificación de problemas de la educación en el siglo XXI y como dichas dinámicas dificultan el pleno desarrollo del potencial de cada individuo. Además, se revisaron metodologías de desarrollo del talento preponderantes en los sistemas educativos alternativos y las características que incluyen los procesos de innovación

educativa. A partir de lo cual se establecieron los determinantes claves a nivel teórico para incluir en la herramienta didáctica diseñada.

A continuación y de acuerdo a la categorización que permitió la revisión documental del triangulo relacional entre la educación, el talento y la innovación, se diseñó y aplico un cuestionario a ocho individuos (Ver Anexo 1), caracterizados por su talento en una de las áreas de conocimiento, enmarcadas en los ocho tipos de inteligencia que establece Gardner: inteligencia lingüística; musical; lógico-matemática; cenestésico-corporal; espacial; intrapersonal; interpersonal y naturalista (Macías, M. 2002). Lo anterior se realizó para conocer los determinantes contextuales que influyeron en el descubrimiento y desarrollo del talento de los individuos consultados.

Una vez definidos los elementos conceptuales y contextuales que inciden en el desarrollo del talento, se incluyeron en la creación y diseño del prototipo de la herramienta didáctica. Para lo cual se siguieron los pasos del design thinking (Empatizar, definir, idear y prototipar). Posteriormente para llevar a cabo el quinto paso del design thinking (Evaluar) se procedió con una rúbrica a realizar pruebas de usabilidad con doce estudiantes de zonas rurales, de quinto grado de la Institución Educativa Departamental Antonio Nariño de Cajicá (Ver Anexo 2).

Se concluyo con el proceso de incorporación de los cambios sugeridos por los usuarios del prototipo al diseño final de la herramienta didáctica, *TalentQuest*.

6. Resultados y discusión

La revisión documental realizada permitió reseñar que la educación tradicional en pleno siglo XXI, continúa enfocándose en el desarrollo de aspectos cognitivos, relegando el desarrollo de

habilidades socioemocionales y concibiendo una estructura jerárquica y homogeneizadora, que brinda a todos los individuos la misma formación. Por lo que prima un sistema educativo que no considera los intereses, estilos y ritmos de aprendizaje, tipo de inteligencia, entre otras características propias de cada individuo, que son trascendentales para el desarrollo de aprendizajes significativos.

En consecuencia, temáticas como el desarrollo del talento no son formalmente abordadas en los contextos educativos tradicionales, a pesar de la relevancia que tiene el talento en la vida personal, académica y laboral de los individuos.

Por lo anterior y conscientes de la relevancia del talento, no solo en los individuos, sino en la sociedad misma, se han planteado diversas investigaciones y modelos educativos alternativos que integran el desarrollo del talento dentro de su quehacer pedagógico. De allí, la utilidad de la presente investigación, al cabo de la cual se brinda una herramienta didáctica que posibilita y favorece el desarrollo del talento de niños y niñas.

En relación al talento, la revisión documental realizada permitió dar cuenta que dicho concepto se encuentra ampliamente debatido y por tanto no existe un consenso en su conceptualización. Lo que produce que, tanto a nivel académico, como cotidiano, el término talento sea usado en un amplio espectro de situaciones y de forma indistinta con otras palabras. Sin embargo, en el talento prepondera la creencia que hace alusión a una visión biológica y por tanto conciben a este como una cuestión innata o genética, UNESCO (2004).

Es necesario precisar que para el desarrollo de la herramienta didáctica, se concibe al talento bajo la perspectiva de que este surge como una interacción entre lo innato y el medio ambiente. Por lo cual, en su desarrollo influyen tanto aspectos psicológicos, como socioculturales.

Teniendo en cuenta lo planteado por Robinson, y Aronica, L (2009), en la presente investigación se concibe al talento como el punto de interconexión entre las aptitudes naturales, las inclinaciones personales y oportunidades socioculturales en que cada individuo se desenvuelve. Por lo que para efectos del desarrollo de la herramienta, se considera que el talento es la conjunción de la capacidad, vocación, actitud y oportunidad de cada individuo, que genera en quienes lo desarrollan, capacidades destacables, creatividad y fuertes niveles de motivación y compromiso con las labores que realizan.

Así el talento se reconoce que es distinto en cada individuo y que existen casos en lo que un individuo siente preferencia por una sola vocación o habilidad o al contrario sienten inclinación por varias y diversos tipos de habilidades.

Una vez determinado que se considera talento y revisados diversos modelos y metodologías para el desarrollo de este, que se caracterizaban por estar enmarcados dentro de procesos de innovación social y educativa y por tanto ser disruptivos con el modelo educativo tradicional. Se estableció que los elementos conceptuales a ser incluidos en el diseño de la herramienta didáctica, denominada *TalentQuest* eran: i) el respeto y la promoción de la singularidad de cada niño y niña; el hecho de que a mayor satisfacción y motivación, mayor aprendizaje; el desarrollo de aprendizajes significativos, a partir del desarrollo de actividades que incidan en situaciones reales y la promoción de la labor de investigación. Elementos que proceden del Modelo de Enriquecimiento escolar (SEM) de Renzulli, J. (2014). ii) Del Modelo de Desarrollo de Talento en Escuelas Secundarias (MDRC), Boykin, A. W. (2000), se incluyó en la herramienta la generación de diversos apoyos y oportunidades de aprendizaje, a través de modelos personalizados como las mentorías y el aprendizaje cooperativo, híbrido y flexible. iii) De la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP/PBL), BIE (2018), se utilizó el definir

objetivos de aprendizaje; la realización de proyectos como estrategia para facilitar el desarrollo de conocimientos del contexto, conceptuales y la resolución de problemas reales y el planteamiento de diversas actividades que promovieran en los niños y niñas el aprendizaje activo y vivencial. iv) Para favorecer en los niños y niñas el desarrollo de actividades que resuelvan problemas reales, se integraron diversas actividades de la metodología Design Thinking, Design Thinking (n.d). v) En relación a los diversos tipos de talento que pueden desarrollarse, en la herramienta se relacionan las diversas habilidades que desarrollan los individuos con las inteligencias múltiples, que plantea Gardner, H. (1995), (2000): Inteligencia lingüística, lógico-matemática, kinestésica-corporal, musical, intrapersonal, interpersonal, espacial y naturalista. vi) También se añadieron planteamientos relacionados con la inteligencia emocional, con el objetivo de promover en los niños y niñas su autopercepción y la comprensión de sus emociones, las de los demás y la utilización de dichas emociones como canal para facilitar su autoconocimiento, el conocimiento de los demás y su entorno, sus aprendizajes, el desarrollo de diversas habilidades socioemocionales y su empatía. vii) Además, con el ánimo de generar en los niños y niñas, mayor conocimiento de su entorno e impulsarlos como líderes y agentes de cambio, se incluyó en el diseño de la herramienta los objetivos de desarrollo sostenible, Naciones Unidas (2018). Ver figura 2.



Figura 2. Elementos conceptuales incluidos en la herramienta didáctica TalentQuest.

En relación a los elementos contextuales, en las tres categorías en las que se distribuyeron las preguntas realizadas, se pudo corroborar que el inicio del talento puede darse desde la niñez y que en cada individuo se desarrolla en tiempos y ritmos diferentes. Por lo cual el diseño del prototipo de la herramienta se enfocó a niños y niñas entre los 8 y 10 años, siendo importante resaltar que dicha edad se usa con el ánimo de establecer un rango de edad en el que los individuos están relacionados con el lenguaje utilizado en la herramienta, pero no constituye un elemento delimitador o excluyente.

Todos los entrevistados coincidieron en que el determinante para iniciar el desarrollo de su talento, fue su interacción y experimentación con oportunidades y elementos relacionados a su campo de acción. De allí la relevancia que se dio en *TalentQuest*, a estimular en los niños y niñas el conocer, probar y experimentar. Por lo cual dos de las tres estaciones que plantea la

herramienta se denominaron, *Explorar* y *Crear*. Además de la creación de las tarjetas de gustos e inspiración.

A su vez quienes respondieron el cuestionario, concuerdan en la relevancia de las emociones en el desarrollo de sus talentos y en la correspondencia que había entre el dedicar tiempo a su talento y la manifestación de emociones agradables como la felicidad. También revelan el constante dinamismo de las emociones que sentían cuando desarrollaban su talento, que fluctuaban desde sentimientos positivos como la felicidad, la gratitud y la satisfacción, hasta sentimientos negativos como la angustia, la tristeza y el miedo. Lo cual se extrapolo en *TalentQuest*, en la estación denominada, *Reflexionar* y en diversos apartados de la herramienta, donde se le ilustra a los niños y niñas la correlación positiva que existe entre el talento y la expresión de sentimientos agradables. Además de presentarles la naturalidad de enfrentar aspectos positivos y negativos en el desarrollo de sus talentos y la oscilación que esto suscitaba entre diversos estados emocionales. Para lo cual se les propusieron pautas para entender sus emociones y sobreponerse a la frustración, que podían generar ciertas situaciones.

Si bien no todos los que participaron de la encuesta, manifestaron haber tenido a alguien que los guiara en el proceso de desarrollo de tu talento. El 62.5% de ellos expresaron que si contaron con un tutor y destacaron su rol, como eje trascendental en el desarrollo de sus talentos. Por ello y en concordancia con uno de los elementos conceptuales provenientes del Modelo de Desarrollo de Talento en Escuelas Secundarias (MDRC), Boykin, A. W. (2000), en el prototipo de *TalentQuest*, se afianzo la importancia de contar con un mentor, como una figura que acompaña, aconseja e impulsa a los niños y niñas a mejorar sus habilidades y por supuesto desarrollar sus talentos.

Tan solo el 37.5% de quienes resolvieron el cuestionario, manifestaron haber tenido apoyo de sus familias en su infancia. A pesar de que todos concuerdan en la importancia de que los padres de familia observen, apoyen incondicionalmente, brinden oportunidades para explorar y experimentar a sus hijos en diferentes temáticas y los impulsen en la búsqueda y desarrollo de sus talentos. Todo ello, con una visión respetuosa de la singularidad de cada uno de sus niños y niñas. De allí que en la herramienta diseñada se afianzo y promovió el rol activo de los padres de familia en el descubrimiento del talento de sus hijos.

En los cuestionarios surgió el hecho de que quienes representaban las inteligencias relacionadas con habilidades artísticas, evidenciaban mayor conocimiento de sus destrezas y su proceso en el desarrollo de su talento. Mientras que en aquellos que su talento, se relacionaba con una visión tradicional de la inteligencia, enfocada en aspectos cognitivos, como ocurrió en el caso de la inteligencia lógico-matemática y naturalista, les representaba una dificultad delimitar su talento y reconocerse como individuos talentosos. Evidenciando la relación y distinción que ha existe entre el talento y la inteligencia y que autores como Robinson, K. Aronica, L. (2009), han reseñado. Relacionándose predominantemente el talento con las capacidades creativas, como las artes, la música y la danza y las habilidades cognitivas y mentales, como sinónimo de inteligencia. Por lo cual en *TalentQuest* se enfatizaba en resaltarle a los niños y niñas que todas las habilidades e inteligencias son valiosas y que por tanto existen diversas formas de ser talentoso. En la herramienta se destacaba que todos los seres humanos poseen habilidades y potencial para solucionar problemas, y lo que cambiaba entre cada uno de ellos, era la forma en que lo hacían.

A continuación, se integraron los diferentes elementos conceptuales y contextuales en el diseño del prototipo de la herramienta *TalentQuest*, quedando así conformada por: i) un manual

de uso, ii) una agenda, que invita y acompaña a los niños y niñas en conjunto con sus padres y docentes a realizar un viaje, a través de tres estaciones. La primera estación, denominada *explorar*, que convoca a los niños y niñas a conocer sus gustos, habilidades e identificar los retos que quisieran ayudar a solucionar. Para mejorar su autoconocimiento, su autoestima y su empatía. La segunda estación, denominada *crear*, los anima a desarrollar un proyecto, en el que utilicen sus gustos y habilidades para ayudar a solucionar un problema. Lo que les permitirá desarrollar aprendizajes en un área del conocimiento, trabajar en equipo, fortalecer sus relaciones interpersonales, mejorar en su capacidad de resolver problemas y aumentar su tolerancia a la frustración. Y la tercera estación, llamada *reflexionar*, busca que los niños y niñas evalúen como se sintieron, pues les indica que el reconocer las actividades y habilidades que producen pensamientos, emociones positivas en ellos, permitirá que identifiquen más fácilmente sus talentos. Y iii) cinco grupos de tarjetas. Las *Tarjetas de gustos*, que presentan ideas acerca de diferentes temáticas, acciones, áreas del conocimiento. Con el objetivo de que los niños y niñas identifiquen sus gustos y mejoren su autoconocimiento. Las *Tarjetas de habilidades*, que les muestran un listado de actividades y profesiones, oficios que están relacionadas con los ocho tipos de inteligencias, que se plantean en la teoría de las inteligencias múltiples. Para que los niños y niñas conozcan sus habilidades y las que desean desarrollar, y el tipo de inteligencia con el que están relacionadas sus habilidades y así mejoren su autoestima. Las *Tarjetas de retos*, les exponen cifras de algunos de los retos que existen en el mundo y las oportunidades que se tienen para ayudarlos a solucionar. Estas les presentan a los niños y niñas los Objetivos de Desarrollo Sostenible, con el ánimo de promover en ellos la empatía y movilizarlos como agentes de cambio. Las *Tarjetas de inspiración*, les cuentan historias de jóvenes que desde niños han

desarrollado sus talentos y los han utilizado para ayudar a otros y las *Tarjetas de acciones*, las cuales contienen diversas actividades para favorecer el proceso de desarrollo de un proyecto.

Posteriormente se realizó la evaluación del prototipo. La cual permitió evidenciar la relevancia de brindar herramientas desde la niñez para descubrir el talento. Puesto que el 100% de los niños que participaron de la evaluación, manifestaron interés ávido por contar con una herramienta para descubrir sus talentos y el de sus compañeros y expusieron su propósito de utilizar *TalentQuest*. Algunos de los comentarios que realizaron al respecto fueron: “*todos deberíamos aprender y como no sabemos todo, tenemos derecho a tener otras habilidades*”, “*necesitamos descubrir nuestros talentos, para ser mejores*”, “*aprendí como buscar mis talentos y los de los demás*”, “*permite conocer otras habilidades y las propias*”.

En cuanto al contenido de la herramienta, los niños y niñas manifestaron entender el propósito de lo que en cada una de las nueve actividades evaluadas, se les planteaba realizar. Pero consideraron que las introducciones de las tarjetas contenían mucho texto, por ello se reformo en el diseño final, la forma en que se les presentaba el contenido de cada una de las tarjetas. Asimismo, realizaron observaciones en torno a los colores de los títulos y marco de la agenda, además del diseño de las tarjetas explicativas denominadas *¿Cómo funcionan estas tarjetas?*, por lo cual dichos cambios fueron ajustados en el prototipo.

Un hallazgo en la evaluación fue que el 42% de los niños y niñas participantes de la evaluación, tenían 11 años. Lo cual evidencia que las edades en los entornos educativos rurales son más heterogéneas que en los entornos educativos urbanos, y que en la ruralidad son más frecuentes los casos de estudiantes en extraedad, por tanto, se amplió el rango de edad propuesta para la utilización de la herramienta, hasta los 12 años.

Los niños y niñas destacaron la importancia de la información que encontraban en la herramienta, especialmente los listados de las tarjetas de gustos, de las habilidades relacionadas con cada tipo de inteligencia, los problemas que enfrenta el planeta y las historias de vida de personas que han logrado desarrollar sus talentos. Confirmando así la relevancia de las tarjetas diseñadas.

El presente proyecto culminó así con la incorporación de los cambios sugeridos por los niños y niñas al diseño final de la herramienta didáctica *TalenQuest*, que incluye el manual de uso, la agenda y el grupo de cinco tarjetas: gustos, habilidades, retos, inspiración y acciones. Para acompañar el viaje de los niños y niñas en el descubrimiento de sus talentos, Ver Anexo 3.

7. Conclusiones

El talento a pesar de su gran relevancia en la vida tanto académica, como profesional e incluso en los niveles de motivación y satisfacción de los individuos, no se aborda conscientemente en los sistemas educativos tradicionales. De allí que se hace prioritario desplegar estrategias para incluir en los sistemas educativos el desarrollo del talento, con el ánimo de contribuir a una educación pertinente con el momento histórico que desarrolla la humanidad y respetuosa de la singularidad de los individuos.

El desconocimiento del talento, produce en los individuos sentimientos de insatisfacción, baja autoestima e incluso puede conllevar a toma de decisiones que operan en contravía de quienes son cada uno de ellos. Por lo cual es necesario extender tanto en los entornos educativos, como familiares y comunitarios, una visión del talento amplia, que respeta y promueve las diversas formas de expresión de las habilidades de los seres humanos.

El talento es la conglomeración de una serie de aptitudes y actitudes de los individuos, que para expresarse requieren entornos favorecedores e impulsores. De allí que *TalentQuest* es una herramienta que conjuga diferentes tipos de actividades para promover en los niños y niñas de zonas rurales, el desarrollo de sus habilidades cognitivas y socioemocionales como la autonomía, la orientación al logro, el liderazgo y la empatía.

TalentQuest, es una herramienta que incluye diferentes actividades que propician el respeto por los intereses particulares de cada uno de los niños y niñas, su creatividad y el ritmo de sus aprendizajes; provoca una relación directa entre los diferentes actores del entorno escolar (estudiantes, docentes, padres de familia y comunidad) y el ambiente físico; fomenta hábitos de experimentación e investigación y actitudes de cooperación. Con el ánimo de repercutir en la promoción de la motivación y la adquisición de aprendizajes significativos, tanto a nivel cognitivo como socioemocional en los niños y niñas.

La herramienta resalta la importancia de la evaluación y por tanto a través de sus actividades, fomenta en los niños y niñas la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación. Con el ánimo de beneficiar en ellos el reconocimiento positivo de sus habilidades y debilidades y consecutivamente el afianzamiento de su autoestima.

Con la presente investigación, se logró exaltar la importancia del talento y se brindó una herramienta para utilizarse en un entorno educativo rural, que los principales actores involucrados en el proceso educativo, atribuyen como relevante en el proceso formativo e integral de sus potenciales.

8. Recomendaciones

Es preciso en futuras investigaciones utilizar la herramienta y realizar evaluaciones de medición de impacto, que permitan establecer los alcances de la herramienta diseñada, para descubrir los talentos en los niños y niñas rurales.

El camino del desarrollo del talento es un recorrido inacabado y en continua transformación, tal como esta investigación. Por lo cual este documento, espera convocar a otros a seguir explorando y facilitando una educación, que respete, integre e impulse el pleno desarrollo del potencial de los individuos, desde su niñez, para beneficio de ellos y la sociedad.

9. Agradecimientos

Quiero aprovechar para agradecer a todas aquellas personas, situaciones, experiencias que me permitieron ser parte de un proceso académico y vivencial maravilloso y transformador. Del cual me despidió con la convicción optimista de que podemos trabajar por construir un mundo más justo.

Gracias a mi familia *Rodríguez Anzola y Román Rodríguez*, por su amor, apoyo incondicional, paciencia e impulso para avanzar en mi talento y mis sueños, sin ustedes nada de esto habría sido posible. A mi tutora, Mónica Morales, por su confianza, soporte y motivación. A mi familia adoptiva, Vanessa Román y Myriam Morales, por recibirme con tanto amor. A mis compañeras de cohorte, por escuchar una y otra vez esta historia y por sus historias, llenas de magia y tenacidad. A mi directora de maestría, María Isabel Irurita, por su esfuerzo y dedicación para brindarnos en conjunto con la universidad un programa inspirador y provocador de cambios.

Y a los docentes que nos acompañaron en este camino, especialmente a Jaime Quevedo y Javier Aguirre, por ser un ejemplo a seguir de profesionalismo y humanidad.

10. Referencias

Abellán, Y.; Herrada, R. (2016). *Innovación educativa y metodologías activas en educación secundaria: la perspectiva de los docentes de lengua castellana y literatura*. Editorial Universidad de Sevilla. Revista Fuentes, 18(1), 65-76, ISSN: 2172-7775.

Alonso, D.; González, N. & Nieto, M. (2015). *Emprendimiento social vs innovación social*. Cuadernos Aragoneses de Economía. Vol. 24, nº 1-2, (119-140). Recuperado de http://gide.unileon.es/admin/UploadFolder/emprendimiento_social_vs_innovaci%C3%B3n_social.pdf.

Agdamus, A., (2017). *Optimismo vs. pesimismo. La encrucijada global*. Recuperado de: <http://www.lanacion.com.ar/1979262-optimismo-vs-pesimismo-la-encrucijada-global>.

Aguerrondo, I. (1999). *El nuevo paradigma de la Educación para el siglo*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado de <https://www.oei.es/historico/administracion/aguerrondo.htm>.

Apple Inc. (2010). *Challenge Based Learning A Classroom Guide*. Recuperado de https://images.apple.com/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf.

Banco Interamericano de Desarrollo, BID. (2014). *Escalando la Nueva Educación. Innovaciones Inspiradoras Masivas en América Latina*. Recuperado de <https://publications.iadb.org/bitstream/handle/11319/6659/Innovaciones%20Inspiradoras%20en%20Educaci%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

- BIE (2015). *Gold Standard PBL: Essential Project Design Elements*. Buck Institute for Education. Recuperado de http://www.bie.org/blog/gold_standard_pbl_essential_project_design_elements.
- BIE (2018). *Un Marco para el Aprendizaje de Alta Calidad Basado en Proyectos*. High Quality Project Based Learning. Recuperado de <https://hqpbl.org/wp-content/uploads/2018/07/HQPBL-FrameworkSpanish-2018Jun12.pdf>.
- Boykin, A. W. 2000. *The Talent Development Model of Schooling: Placing Students at Promise for Academic Success*. Journal of Education for Students Placed at Risk 5 (1/2): 3-25.
- Castillo, M., Gamboa, R. (2012). *Desafíos de la educación en la sociedad actual*. Revista electrónica Diálogos Educativos. ISSN: 0718-1310.
- Condliffe, B., et. al. (2017). *Project Based Learning: A Literature Review – Working Paper*. Oakland, CA: MDRC. Recuperado de https://www.mdrc.org/sites/default/files/Project-Based_Learning-LitRev_Final.pdf.
- Congreso de la Republica de Colombia (1994). *Ley 115 de Febrero 8 de 1994, Ley General de educación*. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf.
- Delors, J. (1996). *Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI. La educación encierra un tesoro*. Madrid: Santillana. Recuperado de http://innovacioneducativa.uaem.mx:8080/innovacioneducativa/web/Documentos/educacion_tesoro.pdf.
- Design Thinking (n.d). *Design Thinking en español*. Obtenido de <http://www.designthinking.es/inicio/index.php?success1=0>.

- Echeverría, J. (2008). *El Manual de Oslo y la Innovación Social*. ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura. CLXXXIV 732, 609-618 ISSN: 0210-1963.
- Fuerte, K., Guijosa, C. (2018). *Glosario de Innovación Educativa*. Tecnológico de Monterrey. Observatorio de Innovación Educativa. Recuperado de <https://observatorio.itesm.mx/edu-news/glosario-de-innovacion-educativa>.
- García et. al. (2005). *Innovación y eficacia en atención a la diversidad en educación secundaria obligatoria: ¿Que hace que las experiencias de atención a la diversidad funcionen en los centros de la C.A.M?*. Contextos educativos, Universidad Complutense de Madrid.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples*. Barcelona: Paidós.
- Gardner, H (2000). *La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas*. Barcelona, Paidós, ISBN 84-493-0878-X. Traducción de Genís Sánchez Barberán. Edición original en inglés: Nueva York, Simón & Schuster, 1999.
- Gardner, H., & Hatch, T. (1989). *Multiple intelligences go to school: Educational implications of the theory of multiple intelligences*. Educational Researcher, 18(8), 4-9.
- Grewal, D., & Salovey, P. (2005). *Feeling smart: The science of Emotional Intelligence*. American Scientist, 93, 330–339. <https://doi.org/10.1511/2005.4.330>
- Herlihy, C. M., & Kemple, J. J. (2004). *The Talent Development Middle School Model Context, Components, and Initial Impacts on Students Performance and Attendance*. Recuperado de www.mdrc.org.
- León, A. (2007). *Que es la educación*. Educere, vol. 11, núm. 39, octubre-diciembre, 2007, pp. 595-604, Universidad de los Andes Venezuela, 22 de agosto de 2017. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/356/35603903.pdf>.

- Lorenzo, R. (2006). *¿A qué se le denomina talento? Estado del arte acerca de su conceptualización*. Intangible Capital - Nº 11 - Vol. 2 - pp. 72-163, ISSN: 1697-9818.
- Macías, M. (2002). *Las múltiples inteligencias*. Psicología desde el Caribe, núm. 10, agosto-diciembre, pp. 27-38. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/213/21301003.pdf>.
- Ministerio de Educación Nacional, MEN (2004). *El desarrollo de la educación en el siglo XXI*. Informe Nacional de Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional, MEN (2012). *Manual para la formulación y ejecución de planes de educación rural. Calidad y equidad para la población de la zona rural*. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-329722_archivo_pdf_Manual.pdf.
- Ministerio de Educación Nacional MEN (2009). *Sistema de Prevención y Análisis a la Deserción en las Instituciones de Educación Superior*. Recuperado de https://spadies.mineduacion.gov.co/spadies/consultas_predefinidas.html?2.
- Molina, C., et. al, (2016). *Escuela inclusiva y subjetividad, categorías para el desarrollo del talento en niños y niñas*. Revista Lasallista de Investigación. Recuperado de <https://doi.org/10.22507/rli.v13n2a10>.
- Mönks, F. y Mason, E. (2000). *Developmental psychology and giftedness: theories and research*. En K. Heller, F. Mönks, R. Sternberg, R. Subotnik (Eds.), International Handbook of Giftedness and Talent. Oxford: Pergamon Press.
- Mönks, F. (2003). *Las necesidades de los hiperdotados: Un modelo óptimo de respuesta*. Recuperado de <http://www2.trainingvillage>.
- Montoya, O. (2004). *Schumpeter, Innovación y determinismo tecnológico*. Scientia et Technica Año X, No 25, ISSN 0122-1701.

- Morales, P. (2010). *Investigación e Innovación Educativa*. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, vol. 8, núm. 2, pp. 47-73.
- Mulgan, G. (2006). *The process of social innovation*. *Innovation*. 1(2), 145-162.
- Naciones Unidas (2018). *Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible Una oportunidad para América Latina y el Caribe*. Recuperado de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/10/S1700334_es.pdf.
- Observatorio de Innovación educativa del Tecnológico de Monterrey (2016). *Aprendizaje basado en retos*. ISBN: 978-607-501-419-7. Recuperado de <https://observatorio.itesm.mx/edutrendsabr/>.
- Ocampo, J. (2008). *Paulo Freire y la pedagogía del oprimido*. Revista Historia de la Educación Latinoamericana, núm. 10, pp. 57-72. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86901005>.
- OECD (2014). *Education Indicators in Focus. How innovative is the education sector?*. Recuperado de [http://www.oecd.org/education/skills-beyond-school/EDIF24-eng\(2014\)EN.PDF](http://www.oecd.org/education/skills-beyond-school/EDIF24-eng(2014)EN.PDF).
- Ortiz, D. (2015). *El constructivismo como teoría y método de enseñanza*. Colección de filosofía de la educación, núm. 19, 2015, pp. 93-110. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>.
- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura [OEI] (2010). *2021 Metas educativas: la educación que queremos para la generación de los bicentenarios*. Recuperado de <https://www.oei.es/Educacion/metas2021/documento-final>.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO (2015).

Replantear la educación ¿Hacia un bien común mundial?. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002326/232697s.pdf>.

Organización Mundial del Comercio (OMC)., (2009). *Problemas Mundiales, Soluciones*

Mundiales: Hacia una Mejor Gobernanza Mundial. Recuperado de: https://www.wto.org/spanish/res_s/booksp_s/public_forum09_s.pdf.

Pérez., P. (2004). *Revisión de las teorías del aprendizaje más sobresalientes del siglo XX.*

Tiempo de Educar, vol. 5, núm. 10, pp. 39-76. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/311/31101003.pdf>.

Phills, J. A., Deiglmeier, K., & Miller, D. T. (2008). *Rediscovering social innovation. Stanford Social Innovation Review.* 6, 34-43.

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo PNUD (2015). *Informe 2015.* ISBN. 978-958-8902-91-3.

Red Tercer Milenio (2012). *Historia general de la educación.* Recuperado de

http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/economico_administrativo/Historia_general_de_la_educacion.pdf.

Ramos, A.; Botella, A. (2015). *Videojuegos y musicomovigramas. Innovación y recursos para el aprendizaje en educación primaria.* Vol. 31, núm. 1, pp. 609-619. Recuperado de

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31043005033>.

Renzulli, J. S. (2005). *Applying Gifted Education Pedagogy to Total Talent Development for All Students.* Theory Into Practice, Vol. 44, No. 2, pp. 80-89. Recuperado de

<http://pilearning.org/wp-content/uploads/Applying-Gifted-Education-Pedagogy-to-Total-Talent-Development-for-All-Students.pdf>.

Renzulli, J. S. (1977). *The enrichment triad model: a guide for developing defensible programs for the gifted and talented*. N.Y.: Creative Leading Press.

Renzulli, J. S. (1986). *The three-ring conception of giftedness: a developmental model for creative productivity*. En R. J. Sternberg y J. E. Davidson (Eds.), *Conceptions of giftedness*. New York: Cambridge University Press, pp. 417-435.

Renzulli, J. (2014). *The Schoolwide Enrichment Model A Comprehensive Plan for the Development of Talents and and giftedness*. *Educação Especial*, 27(50), 539–562.
Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=313132120002>.

Restrepo, B., (s.f). *Aprendizaje basado en problemas (ABP): una innovación didáctica para la enseñanza universitaria*. *Educación y educadores*, vol 8.

Robinson, K. Aronica, L. (2009). *El elemento*. Grijalbo. ISBN: 9788425343407.

Robinson, K., Aronica, L. (2015). *Escuelas creativas*. Barcelona, España: Penguin Random House.

Roveda, A. (2010). *Los principios fundamentales de la educación del siglo XXI, Conversaciones con Edgar Morin*. *Signo y Pensamiento* 56 · Entrevista. pp 434-440 · Volumen XXIX.

Sanz, R. (2011). Sentido y finalidad de la educación secundaria en la sociedad española del siglo XXI. *Sinéctica*, (37), 1-12. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2011000200008&lng=es&tlng=es.

Serdyukov, P. (2017). *Innovation in education: what works, what doesn't, and what to do about it?*. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*. Vol. 10 No. 1, pp. 4-33.

Siegel, J y Shaughnessy, M (1994). *Educating for understanding: A conversation with Howard Gardner*, en *Phi Delta Kappan*, 75(7), 564.

Sistema de Prevención y Análisis de la Deserción en las Instituciones de Educación Superior, SPADIES (2014). *Informe Determinantes de la deserción*. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/sistemasdeinformacion/1735/articles-254702_Informe_determinantes_desercion.pdf.

Sternberg, R. (1985). *Beyond IQ a triarchic theory of human intelligence*. Cambridge: Cambridge University Press.

Sternberg R. y Davidson J. (Eds.) (1986). *Conceptions of giftedness*. Cambridge: Cambridge University Press.

Tannenbaum, A. (2000). *A history of giftedness in school and society*. En K. Heller, F. Mönks, R. Sternberg y R. Subotnik (Eds.), *International Handbook of Giftedness and Talent*. Oxford: Pergamon Press.

Tecnológico de Monterrey, TEC (n.d). *¿Qué es innovación educativa?*. Recuperado de <https://observatorio.itesm.mx/innovacioneducativa/>.

Tecnológico de Monterrey, TEC (2017). *Radar de innovación educativa. Observatorio de Innovación Educativa*. Recuperado de <https://observatorio.itesm.mx/radar-de-innovacion-educativa-2017/>.

Torche, et. al. (2015). *¿Qué es “educación de calidad” para directores y docentes?*. *Calidad en la Educación* No 43, pp. 103-135. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/caledu/n43/art04.pdf>.

UNESCO (2004). *La educación de niños con talento en Iberoamérica*. ISBN: 956-8302-34-4.

Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001391/139179s.pdf>.

UNICEF (2012). *Estudio de país: Colombia. Construcción de una política nacional para mejorar la retención y el acceso de estudiantes al sistema educativo*. ISBN 978-958-8514-41-3.

ANEXO 1.

**CUESTIONARIO REVISIÓN DE DETERMINANTES CONTEXTUALES PARA
DESCUBRIR EL TALENTO**

CATEGORÍAS	DIMENSIONES	PREGUNTAS ASOCIADAS
Aquellos que sientes que amas/disfrutas	Tiempo	¿Qué edad tenías cuando iniciaste a disfrutar, amar tu talento?
	Emociones	¿Cómo consideras que empezó tu amor por tu talento?
		¿Qué emoción sientes que prima en ti, cuando dedicas tiempo a tu talento?
		<ul style="list-style-type: none"> • Felicidad • Tristeza • Ansiedad • Miedo • Gratitud • Satisfacción • ¿Otra? ¿Cual? (Se pueden seleccionar varias)
		¿Consideras que hay algo positivo en haber desarrollado tu talento? ¿Qué cosas?
		¿Consideras que hay algo negativo en haber desarrollado tu talento? ¿Qué cosas?
	¿Qué rol crees que tuvieron tus emociones, en el desarrollo de tu talento?	
Aquellos que haces/aprendes fácilmente	Acciones propias	¿Qué cosas hiciste, aprendiste que fueron claves para que pudieras desarrollar tu talento?
		¿Cómo has desarrollado los aprendizajes relacionados con tu talento?
		¿Cómo era tu rendimiento escolar?
	Acciones externas	¿Qué te decía tu familia, tus compañeros de colegio, amigos, de tu talento?

		<p>¿Alguien te guio en el proceso de desarrollo de tu talento?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si • No <p>¿Quién fue, que rol ejerció, cómo te ayudo?</p>
<p>Aquello a lo que dedicas tiempo, buscas hacer insistentemente</p>	<p>Acciones propias</p>	<p>¿Has tenido dificultades para desarrollar tu talento?, ¿Cuáles, como las has superado?</p>
	<p>Acciones externas</p>	<p>¿Qué te decía tu familia, tus compañeros de colegio, amigos del tiempo que dedicabas a desarrollar tu talento?</p>
<p>Recomendaciones</p>	<p>Para los niños</p>	<p>¿Si un niño o niña quisiera descubrir su talento que le aconsejarías?</p>
	<p>Para los padres de familia</p>	<p>¿Si un padre de familia, quisiera que su hijo descubriera su talento que le aconsejarías?</p>
	<p>Para los docentes</p>	<p>¿Si un docente, quisiera que sus estudiantes descubrieran sus talentos que le aconsejarías?</p>

ANEXO 2.

RÚBRICA DE LA EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO DE *TALENTQUEST*

Número de actividad	Abajo encontrarás actividades, que te pedimos realizar. Una vez finalices cada actividad te solicitamos responder la pregunta que allí se te hace, en el cuadro donde dice “Respuestas”.	Respuestas	Del documento que revisaste con la actividad ¿Qué te gusto?	Del documento que revisaste con la actividad ¿Qué no te gusto?
1	Leer el manual de instrucciones. ¿Cuántas estaciones contiene TalentQuest?			
2	Leer la hoja de la agenda “Explorar”. ¿Qué les pide hacer donde dice MIS GUSTOS SON...?			
3	Leer la hoja de la agenda “Crear”. ¿Qué les pide hacer donde dice planear?			
4	Leer la hoja de la agenda “Reflexionar”. ¿Qué les pide hacer donde dice Mapa de experiencia?			

Número de actividad	Abajo encontrarás actividades, que te pedimos realizar. Una vez finalices cada actividad te solicitamos responder la pregunta que allí se te hace, en el cuadro donde dice “Respuestas”.	Respuestas	Del documento que revisaste con la actividad ¿Qué te gusto?	Del documento que revisaste con la actividad ¿Qué no te gusto?
5	Leer la tarjeta de gustos “Cómo funciona esta tarjeta”. ¿Qué información encontrarán en esas tarjetas?			
6	Leer la tarjeta de habilidades “Cómo funciona esta tarjeta”. ¿Qué información encontrarán en esas tarjetas?			
7	Leer la tarjeta de retos “Cómo funciona esta tarjeta”. ¿Qué información encontrarán en esas tarjetas?			
8	Leer la tarjeta de inspiración “Cómo funciona esta tarjeta”. ¿Qué información encontrarán en esas tarjetas?			
9	Leer la tarjeta de acciones “Cómo funciona esta tarjeta”. ¿Qué información encontrarán en esas tarjetas?			

PREGUNTA	Si	No	¿Por qué?
¿Te pareció apropiada la herramienta?			
¿Utilizarías la herramienta?			
PREGUNTA	RESPUESTA		
¿Qué fue lo que más te gusto de la herramienta?			
¿Qué fue lo que menos te gusto de la herramienta?			
¿Te surgieron preguntas durante la revisión de la herramienta, cuáles?			
¿Le agregarías o quitarías algo? ¿Qué cosa?			
¿Qué sugerencias nos puedes realizar para mejorar la herramienta?			

ANEXO 3.

HERRAMIENTA DIDÁCTICA TALENTQUEST



TALENTQUEST



**MANUAL DE
USO**



DESCUBRIENDO TUS TALENTOS



Así como un cactus no crecerá en un manglar y este no prosperará en un desierto, los seres humanos no desarrollarán su potencial, sino descubren quienes son y que lugar requieren para crecer. Por ello el objetivo de cada individuo es descubrir cuál es el terreno más indicado para hacer su siembra y hacer crecer sus talentos.


La herramienta TalentQuest, incluye un conjunto de actividades que permitirá que los niños y niñas entre los 8 y 12 años puedan descubrir y desarrollar sus talentos. Para lograrlo, se les invita a los niños y niñas en compañía de sus padres y docentes a realizar un viaje, a través de tres estaciones. La primera estación, explorar, es una invitación a conocer sus gustos, habilidades e identificar los retos que quisieran ayudar a solucionar. Para mejorar su autoconocimiento, su autoestima y su empatía. La segunda estación, crear, los anima a desarrollar un proyecto, en el que utilicen sus gustos y habilidades para ayudar a solucionar un problema. Lo que les permitirá desarrollar aprendizajes en un área del conocimiento, trabajar en equipo, fortalecer sus relaciones interpersonales, mejorar en su capacidad de resolver problemas y aumentar su tolerancia a la frustración. Y la tercera estación, reflexionar, busca que los niños y niñas evalúen como se sintieron, pues el reconocer las actividades y habilidades que producen pensamientos, emociones positivas en ellos, permitirá que identifiquen sus talentos.

TalentQuest, guía a los niños y niñas para que realicen un proyecto de interés personal, que beneficie a una comunidad y/o al medio ambiente. La herramienta tiene una agenda y cinco grupos de tarjetas, en las que se presenta a los niños y niñas diferentes ideas, actividades, historias para favorecer en ellos su autoconocimiento, su liderazgo y su poder de transformación.

Las tarjetas son: i) tarjetas de gustos, presentan ideas acerca de diferentes temáticas, acciones, áreas del conocimiento. Con el objetivo de que los niños y niñas identifiquen sus gustos y mejoren su autoconocimiento. ii) tarjetas de habilidades, presentan un listado de actividades y profesiones, oficios que están relacionadas con los ocho tipos de inteligencias, que se plantean en la teoría de las inteligencias múltiples. Para que los niños y niñas conozcan sus habilidades y las que desean desarrollar, y el tipo de inteligencia con el que están relacionadas las habilidades y así mejoren su autoestima. iii) tarjetas de retos, muestran cifras de algunos de los problemas que existen en el mundo y las oportunidades que se tienen para ayudarlos a solucionar. Estas les presentan a los niños y niñas los Objetivos de Desarrollo Sostenible, los cuales "son un llamado universal a la adopción de medidas para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar que todas las personas gocen de paz y prosperidad", con el ánimo de promover en ellos la empatía. iv) tarjetas de inspiración, cuentan historias de jóvenes que desde niños han desarrollado sus talentos y los han utilizado para ayudar a otros y v) tarjetas de acciones, las cuales contienen diversas actividades para favorecer el proceso de desarrollo de un proyecto.

Los talentos, se construyen a lo largo de toda la vida. Sin embargo, uno de los momentos en que se cuestiona a los individuos acerca de sus talentos, es cuando van a terminar su colegio, ya que es en aquel momento en el que tradicionalmente deciden si van a continuar su formación académica y en qué área lo van a hacer. Lamentablemente muchos adolescentes en dicho momento se sienten perdidos, desorientados e incluso inseguros de sus capacidades y los procesos de orientación vocacional que priman se enfocan en los programas académicos a seguir (profesiones, oficios) y no en el quiénes son cada uno de ellos (sus gustos, habilidades, motivaciones, intereses). En ocasiones se olvida que las profesiones/oficios no son el fin, sino el medio para expresar los talentos. Por ello TalentQuest, es un viaje de autodescubrimiento que busca que los niños y niñas se conozcan más a sí mismos y desde pequeños conozcan y desarrollen sus talentos.

Se les invita a que utilicen TalentQuest en varias ocasiones, con el objetivo de que los niños y niñas, sus padres y docentes, puedan ser más conscientes de cuáles son los gustos y temas de mayor interés de los niños y niñas, a que situaciones son sensibles, que les gusta aprender, que se les facilita aprender, cuáles son sus habilidades, que tipo de inteligencia sobresale más en ellos, que estilo de aprendizaje y expresión utilizan más y ante cuales de las situaciones que enfrentan sienten mayores emociones positivas. Pues el lugar donde lo anterior se une, es donde habrás descubierto los talentos de tus niños y niñas.



INSTRUCCIONES NIÑOS Y NIÑAS ¿CÓMO FUNCIONA LA HERRAMIENTA?



Felicitaciones, estas iniciando un viaje de descubrimiento maravilloso, en el que podrás conocer tus talentos (Tu poder). TalentQuest, es un viaje para descubrir, imaginar, soñar, aprender de ti y de tu alrededor y por supuesto vivir experiencias que te hagan crecer.

Este viaje incluye tres estaciones y tienes una agenda para que escribas allí todas tus ideas. Lee primero la agenda, en compañía de un adulto y resuelve todas las preguntas que tengas. Después diseña la portada de tu agenda y cuando estés listo inicia el viaje.

Te invitamos a que sigas los pasos de la agenda para conocer tus gustos, tus habilidades y después crear con ellos un proyecto que ayude a solucionar algún reto.

Las tarjetas te servirán de ayuda para que identifiques tus gustos, tus habilidades, los retos que te gustaría ayudar a resolver, historias de jóvenes que como tu desde muy pequeños iniciaron a desarrollar sus talentos y acciones que puedes utilizar para desarrollar tu proyecto.

Recuerda que el objetivo de este viaje, es disfrutar su recorrido. Por ello no te preocupes si un día no logras hacer alguna de las actividades. Si eso pasa, tomate un tiempo, pide un consejo a tu mentor, a tus papas o a un amigo y continua cuando te sientas mejor.

Repite este juego cada vez que quieras y recuerda que es muy importante que lo hagas de forma sincera contigo mismo y sin temor a equivocarte.

Arranca el viaje...

INSTRUCCIONES PADRES DE FAMILIA ¿CÓMO FUNCIONA LA HERRAMIENTA?



Queridos padres, gracias por aceptar este reto y acompañar a tus hijos en un desafío tan importante en sus vidas, descubrir sus talentos. Esta actividad fomentará el autoconocimiento y podrá traer muchos beneficios en el futuro para tus hijos. Tu apoyo es fundamental para este proceso y de la importancia que se le otorgue al mismo dependerán en gran medida los resultados que se puedan obtener.

Te sugerimos realizar una lectura previa de toda la agenda y las tarjetas con el fin de estar preparados ante las preguntas y solicitudes que puedan surgir por parte de tus hijos.

Es muy importante poder impulsar el desarrollo de las actividades propuestas en las tres fases: Explorar, Crear y Reflexionar. Asignar espacios de tiempo suficientes e involucrarse activamente en el proceso. Entendiendo que cada ser humano tiene un ritmo propio de aprendizaje y es natural que haya días en que tus hijos no se sientan motivados. Por lo que, si se presenta dicha situación te invitamos a ser pacientes, escucharlos, aconsejarlos, motivarlos con amor y reforzarles la importancia de la disciplina.

Al finalizar cada ciclo, tu hijo obtendrá un cinturón. Por lo que te invitamos a que le des una recompensa, que en lo preferible esté relacionada con el proyecto que tu hijo desarrolló y que lo animes a continuar en el siguiente ciclo.

INSTRUCCIONES MENTOR (DOCENTES) ¿CÓMO FUNCIONA LA HERRAMIENTA?



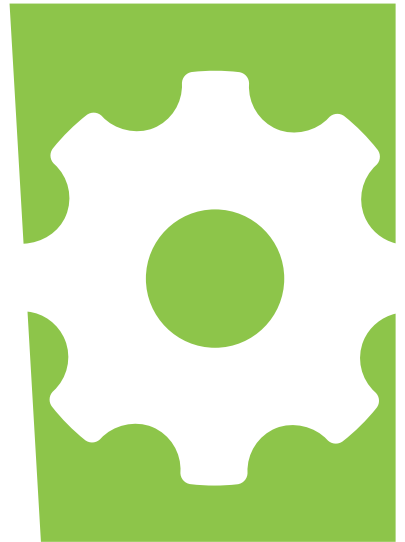
Queridos mentores, gracias por ser parte de esos docentes que creen en el poder de transformación de la educación. Gracias por apoyar a cada uno de sus niños y niñas a que se descubran a sí mismos y con sus talentos contribuyan a que tengamos un mejor mundo.

TalentQuest, es una herramienta que propicia el respeto por la singularidad de cada uno de los niños y niñas, que cree en la importancia de la educación, como medio para desarrollar además de conocimientos propios de un área del conocimiento, habilidades socioemocionales y profesa el hecho de que ***“todo el mundo es un genio. Pero si juzgas a un pez por su habilidad para trepar árboles, vivirá toda su vida pensando que es un inútil”***. Albert Einstein

El rol que te invitamos a asumir en este viaje, es el de mentor. Es decir, el que guía, aconseja y acompaña al niño o niña a desarrollar un proyecto, en el que pueda utilizar sus gustos y habilidades, para solucionar un problema determinado. Al finalizar cada ciclo en las páginas de reflexión, te invitamos a que en una escala de 1 a 5, donde 1 es menor y 5 mayor evalúes al niño o niña. Esta evaluación no tiene el objetivo de calificar, sino de apoyar al niño en su proceso de reflexión y permitirle evidenciar cuales actividades, habilidades muestran un mejor desempeño. Dado que el punto de unión entre lo que eres hábil y lo que te gusta hacer, es donde florecen los talentos.

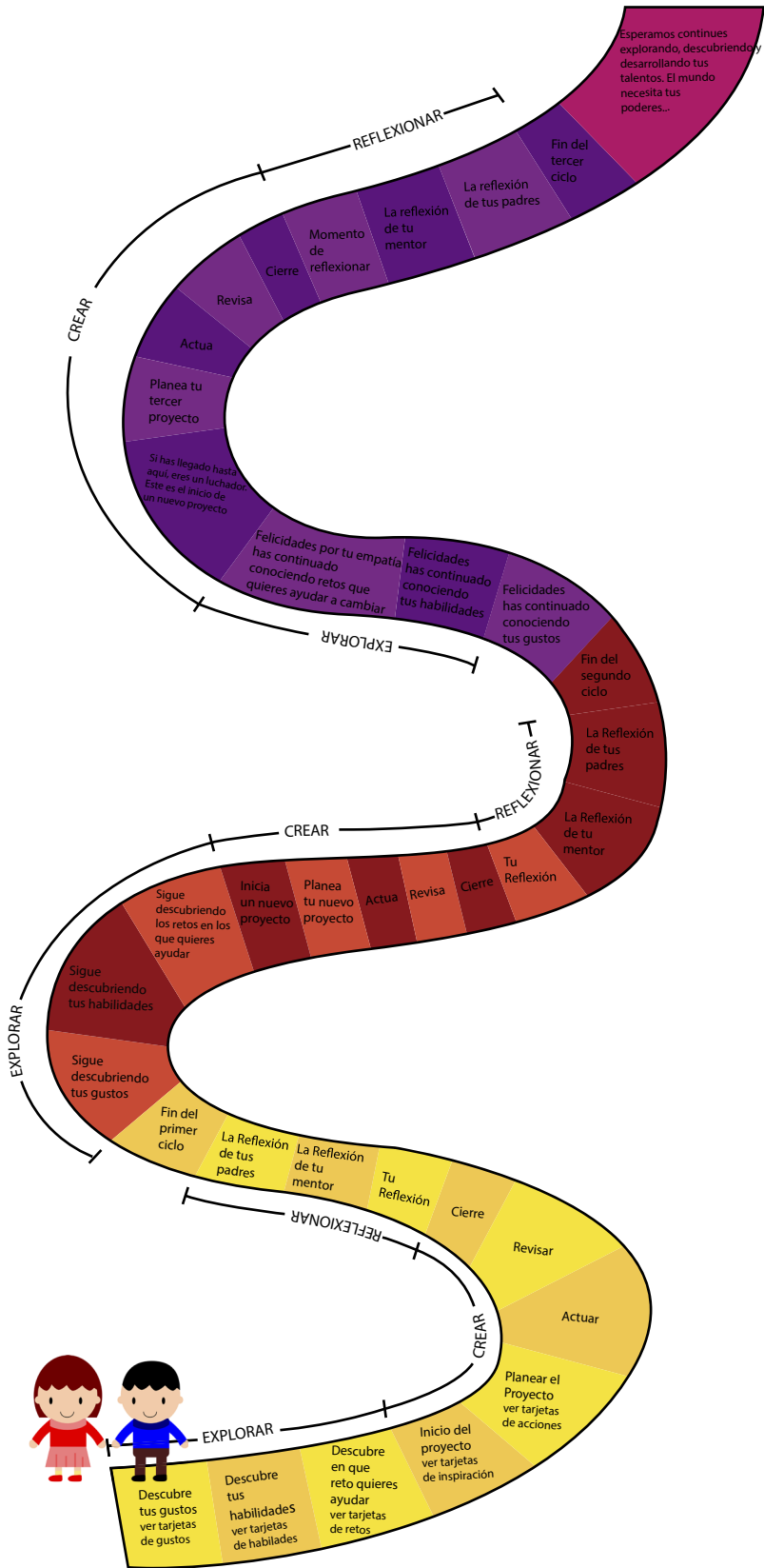
Te sugerimos realizar una lectura previa de todo la agenda y las tarjetas con el fin de estar preparados ante las preguntas y solicitudes que puedan surgir por parte de los niños y niñas.

Gracias por inspirar y contribuir a la formación de niños y niñas que inspiren.



TALENTQUEST

AGENDA



EXPLORAR



¿SABÍAS QUÉ?

Tus **gustos** son muy importantes porque son aquellas cosas que te interesan, disfrutas, que amas y con las que te sientes feliz.

Vamos a sentir y pensar. Para ello, con el corazón y la mente detente a mirar que cosas te gustan, disfrutas escuchar, ver, sentir, utilizar, imaginar... Todas ellas son pistas para poder conocer tus **gustos**.

Para que tengas algunas ideas de que cosas te gustan te invitamos a que leas las **tarjeta de gustos** y en la siguiente hoja escribas las cosas que más te gustan. Pueden ser cosas que aparezcan en las tarjetas u otras.

EXPLORAR



Una vez hayas revisado las **tarjetas de gustos**, Escribe..
mis gustos son...

De los **gustos** que acabaste de escribir, selecciona uno del que quisieras aprender muchísimo más.

¿Por qué elegiste ese gusto?

EXPLORAR



¿SABÍAS QUÉ?

Las habilidades son aquellas cosas que haces de manera muy fácil, que aprendes rápido y en las que eres muy bueno.

Ahora vamos a observar y descubrir cuáles son tus **habilidades**.

Te invitamos a que mires las **tarjetas de habilidades**, para que conozcas diferentes habilidades y con qué tipo de inteligencia está relacionada. Y así puedas identificar tus habilidades y las que quisieras desarrollar.

También puedes preguntarle a otras personas (amigos, familiares, docentes) que habilidades ven en ti.

EXPLORAR



Una vez hayas revisado las **tarjetas de habilidades**, Escribe..
mis habilidades son...

Las habilidades que quisiera desarrollar son:

Selecciona una de las habilidades que antes escribiste, de la que quisieras
aprender muchísimo más

¿Por qué elegiste esa habilidad?

EXPLORAR



¿SABÍAS QUÉ?

Nuestro planeta necesita que todos los seres humanos ayudemos para lograr cambios positivos y por eso se crearon 17 Objetivos Mundiales.

Ahora que conoces tus gustos y habilidades te invitamos a que aprendas más de ellos y los utilices, ayudándonos a solucionar un problema, reto, u oportunidad.

En las **tarjetas de retos**, podrás conocer algunos de los problemas mundiales que enfrentamos los seres humanos y las oportunidades que tenemos para hacer de nuestro planeta un mejor lugar y en los que tú puedes sumarte a ayudar.

Lee las tarjetas y selecciona uno de los retos allí presentados u otro que conozcas, en el que con tus gustos y tus habilidades quisieras dedicar tiempo y ayudar.

EXPLORAR



¿Cuéntanos en cual reto quisieras ayudar?

¿Por qué elegiste ese reto?

CREAR



¿SABÍAS QUÉ?

Un proyecto es un conjunto de actividades que se planean y se desarrollan para obtener un resultado final, que puede ser un producto o un servicio.

Ahora que conoces más tus **gustos y habilidades**, es hora de imaginar y hacer un proyecto con el que puedas ayudar a tu planeta.

Recuerda soñar en grande y usar tu imaginación.

Te invitamos a ver las **tarjetas de inspiración**, para que conozcas niños y jóvenes que como tu han creado proyectos para ayudar a nuestro planeta. Cuando vayas leyendo piensa en ideas para el proyecto que te gustaría desarrollar.

CREAR



Los proyectos se realizan en cinco etapas:



1. Inicio: Cuando decides en qué vas a realizar tu proyecto y con quien.
2. Planear: Cuando decides nombre, tiempo, actividades, lugar, recursos, beneficios y el resultado final de tu proyecto.
3. Actuar: Cuando desarrollas las actividades.
4. Revisar: Consiste en revisar si se cumplió con lo planeado y que se aprendió.
5. Cierre: Cuando presentas, compartes el resultado de tu proyecto.

CREAR



Es momento de crear tu proyecto:

1. INICIO

Escribe las ideas que tienes para crear tú proyecto. Recuerda no hay ideas buenas o malas. Es hora de imaginar...

Lee tus ideas y elige la que más te guste. Escríbela aquí:

CREAR



1.INICIO

Invita a otras personas a trabajar en el proyecto (Si deseas puedes hacerlo individualmente). Ellos serán tu equipo. Cuéntanos de ellos.

NOMBRE	¿POR QUÉ LO ELEGISTE?

CREAR



1. INICIO

Listo. Ya tienes una idea y un equipo. Ahora piensa quien te podrá ayudar y pídele que sea tu mentor.

Cuéntanos ¿Quién es? y ¿Cómo te va a ayudar?

Con tu equipo y tu mentor es momento de leer tu idea y hacer un plan.

Antes de hacer el plan y definir tu proyecto, los invitamos a leer las **tarjetas de acciones** y seleccionar mínimo una actividad que puedas utilizar en algunas de las fases del proyecto.

CREAR



2. PLANEAR

Que actividades de las **tarjetas de acciones**, utilizarás en el proyecto: _____

Nombre de proyecto		Objetivo (Que esperas lograr al final del proyecto)	
Describe el producto final del proyecto			
Tiempo en el que esperas hacer tu proyecto			
Beneficiarios	Lugar	Recursos	Temas que quieres(n) aprender
Con que objetivo mundial se relaciona el proyecto			
Qué beneficio produce tu proyecto (Impacto)	En las personas	En el ambiente	
Al finalizar tu proyecto cómo vas a compartir tus resultados			

CREAR



3. ACTUAR

Escribe las actividades que desarrollaste y los pensamientos, sentimientos, ideas, preguntas que te surgieron mientras desarrollabas tu proyecto y avanzas en el descubrimiento de **tus talentos**:

ACTIVIDADES

PENSAMIENTOS

CREAR



3. ACTUAR

Coloca imágenes, dibujos, fotos que hayas obtenido mientras realizabas tu proyecto...



CREAR



4. REVISAR

Que aprendizajes obtuviste (conocimientos: de ti mismo, de tus compañeros, de tu mentor, otros) desarrollando tu proyecto:

CREAR



5. CIERRE

Cuando presentas el resultado de tu proyecto diles a las personas que te escriban comentarios, de que les pareció el proyecto y en que vieron ellos que te destacaste:

REFLEXIONAR



Ahora que desarrollaste tu proyecto, es el momento de saber cómo te sentiste y acercarte más a conocer tus talentos.

Te invitamos a que tú y tu mentor llenen las siguientes fichas. Hazlo con toda la sinceridad y tranquilo, recuerda que no hay respuestas buenas o malas. Lo importante de este paso, es que puedas reflexionar acerca de tus aprendizajes y avances más en tu autoconocimiento y en descubrir aquellas cosas/situaciones que te llenan de motivación, alegría y ganas de seguir aprendiendo.

REFLEXIONAR



Mapa de experiencia:

En este mapa rellena el punto que mejor describa como te sentiste en cada una de las fases del proyecto:

	Inicio	Planear	Actuar	Revisar	Cierre
¡Wow, quiero hacerlo de nuevo!	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muy alegre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Alegre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Más o menos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Incómodo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muy incómodo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nunca más	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>


Une los puntos que rellenaste y describe como te sentiste con el desarrollo de este proyecto.

REFLEXIONAR



Mapa de empatía:

Durante el desarrollo del proyecto:

¿Qué pensabas?	
¿Qué sentías?	¿Qué veías?
	
¿Qué decías y hacías?	
¿Qué te frustró?	¿Qué te motivó?

REFLEXIONAR



Pídele a tu mentor que responda lo siguiente:

De los siguientes parámetros, ubica en que escala del 1 al 5 (de menor a mayor), consideras que se encuentra el proyecto que desarrolló tu aprendiz.

1. Las fuentes de investigación, los temas, habilidades, metas abordados en el proyecto son:

Simple (1)

- * Utiliza ideas o habilidades enseñadas previamente
- * Se realizan pocas abstracciones
- * Son básicos (Poca originalidad)
- * El vocabulario utilizado es corriente, general
- * Se evidencian niveles de lectura, de consulta de información básicos

Complejos (5)

- * Utiliza ideas o habilidades nuevas o en combinación con otras
- * Se realizan numerosas abstracciones
- * Son originales
- * El vocabulario utilizado es avanzado
- * Se evidencian niveles de lectura, de consulta de información avanzados

1	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>

REFLEXIONAR



Pídele a tu mentor que responda lo siguiente:

2. El proyecto plantea una propuesta:

Propuesta sencilla (1)

- *Tenía pocas incógnitas
- *Contenía pocos pasos, fases
- *La mayor parte de los elementos eran conocidos y cómodos para el aprendiz
- *Se procedía por imitación

Propuesta compleja (5)

- * Tenía muchas incógnitas
- *Contenía muchos pasos, fases
- *La mayor parte de los elementos eran desconocidos, poco familiares para el aprendiz
- *La imitación era mínima, era una solución innovadora

1	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>

REFLEXIONAR



Pídele a tu mentor que responda lo siguiente:

3. La actitud de tu aprendiz al planificar, diseñar e implementar el proyecto fue con:

Escasa independencia (1)

*Primaba la orientación y control por parte del mentor en: la identificación del problema, el establecimiento del objetivo, el seguimiento de las actividades, la búsqueda de las fuentes de investigación, el diseño del producto y las demás actividades durante el desarrollo del proyecto.

*La autonomía del aprendiz era baja.

*El aprendiz tomaba pocas veces la iniciativa.

*Se evidenciaba en el aprendiz baja motivación.

1	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>

Gran independencia (5)

*Primaba la orientación y control por parte del aprendiz en: la identificación del problema, el establecimiento del objetivo, el seguimiento de las actividades, la búsqueda de las fuentes de investigación, el diseño del producto y las demás actividades durante el desarrollo del proyecto.

*La autonomía del aprendiz era alta.

*El aprendiz tomaba la mayoría de veces la iniciativa.

*Se evidenciaba en el aprendiz alta motivación.

REFLEXIONAR



Pídele a tu mentor que responda lo siguiente:

4. El ritmo de estudio de tu aprendiz se caracterizaba por ser:

Lento (1)

- *Debías explicar en repetidas ocasiones las instrucciones
- *Tomaba más tiempo para realizar las actividades
- *Su proceder era pausado

Rápido (5)

- *Las explicaciones eran rápidamente acatadas
- *Tomaba poco tiempo para realizar las actividades
- *Su proceder era ávido, apasionado.

1	
2	
3	
4	
5	

REFLEXIONAR



Mentor, enseguida escríbele a tu aprendiz porqué lo valoraste con las anteriores escalas de valoración. Escríbele también comentarios y recomendaciones para que continúe en su proceso de descubrimiento de sus talentos:

REFLEXIONAR

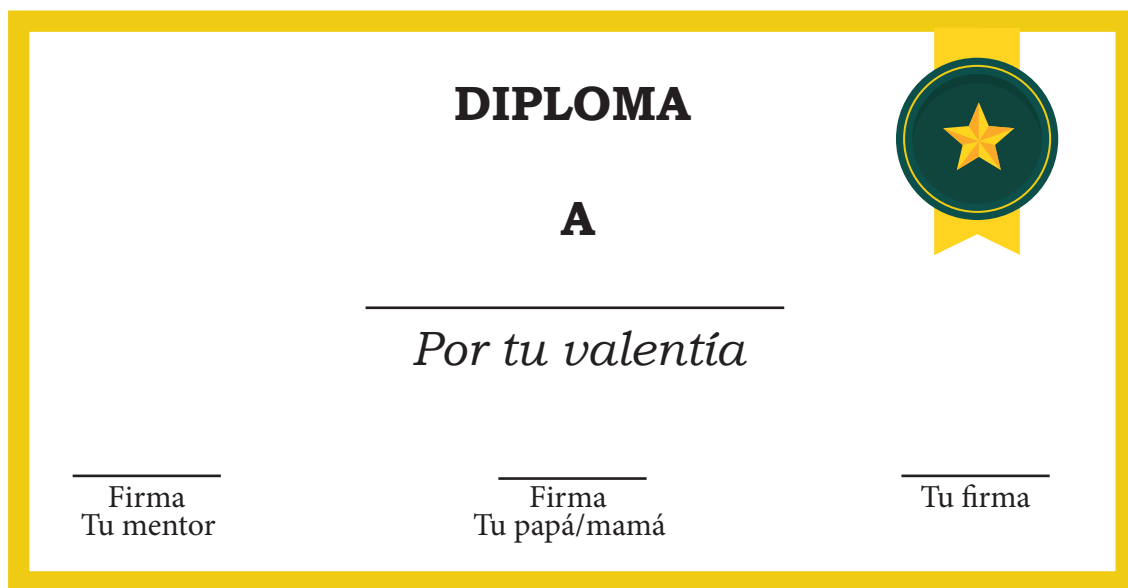


Padre de familia, tu hij@ ya está próximo a terminar su primer ciclo. Por eso te invitamos que a continuación le escribas comentarios, felicitaciones, observaciones de como lo has visto en el proceso de descubrimiento de sus talentos:

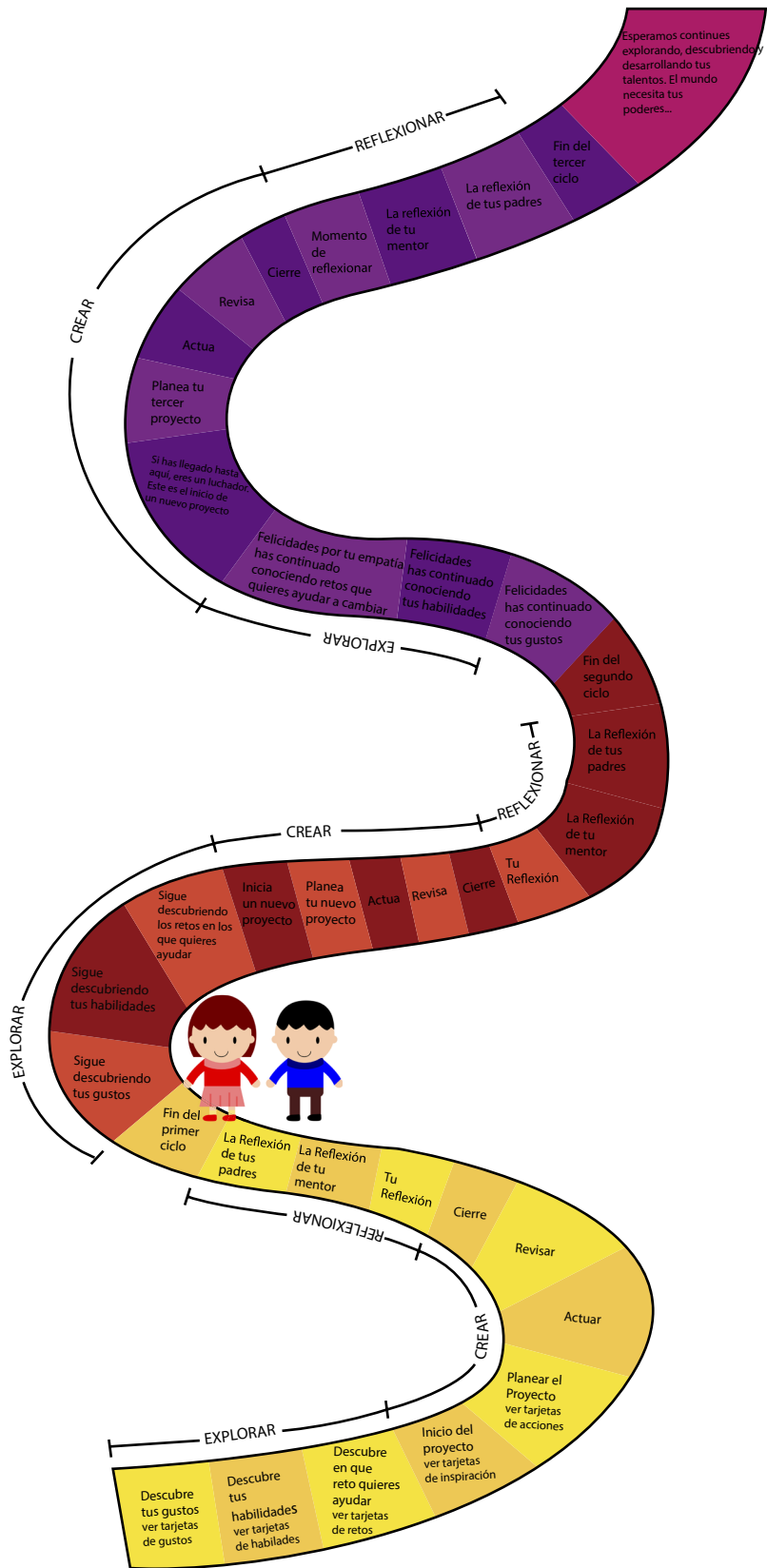
FELICITACIONES HAS ALCANZADO TU PRIMER CICLO, AHORA ERES CINTURÓN AMARILLO



Si llegaste a este punto significa que eres Valiente, es decir que eres de aquellas personas que son capaces de enfrentar nuevos retos. Por eso que-remos entregarte un diploma:



Es hora de recibir una recompensa de parte de tus padres.
Y continuar por el siguiente cinturón...



EXPLORAR



Una vez hayas revisado las **tarjetas de gustos**, Escribe..
mis gustos son...

De los **gustos** que acabaste de escribir, selecciona uno del que quisieras aprender muchísimo más.

¿Por qué elegiste ese gusto?

EXPLORAR



Una vez hayas revisado las **tarjetas de habilidades**, Escribe..
MIS HABILIDADES SON...

Las habilidades que quisiera desarrollar son:

Selecciona una de las habilidades que antes escribiste, de la que quisieras aprender muchísimo más

¿Por qué elegiste esa habilidad?

EXPLORAR



¿Cuéntanos en cual reto quisieras ayudar?

¿Por qué elegiste ese reto?

CREAR



Es momento de crear tu proyecto:

1. INICIO

Escribe las ideas que tienes para crear tú proyecto. Recuerda no hay ideas buenas o malas. Es hora de imaginar...

Lee tus ideas y elige la que más te guste. Escríbela aquí:

CREAR



1.INICIO

Invita a otras personas a trabajar en el proyecto (Si deseas puedes hacerlo individualmente). Ellos serán tu equipo. Cuéntanos de ellos.

NOMBRE	¿POR QUÉ LO ELEGISTE?

CREAR



1. INICIO

Listo. Ya tienes una idea y un equipo. Ahora piensa quien te podrá ayudar y pídele que sea tu mentor.

Cuéntanos ¿Quién es? y ¿Cómo te va a ayudar?

Con tu equipo y tu mentor es momento de leer tu idea y hacer un plan.

Antes de hacer el plan y definir tu proyecto, los invitamos a leer las **tarjetas de acciones** y seleccionar mínimo una actividad que puedas utilizar en algunas de las fases del proyecto.

CREAR



2. PLANEAR

Que actividades de las **tarjetas de acciones**, utilizarás en el proyecto: _____

Nombre de proyecto		Objetivo (Que esperas lograr al final del proyecto)	
Describe el producto final del proyecto			
Tiempo en el que esperas hacer tu proyecto			
Beneficiarios	Lugar	Recursos	Temas que quieres(n) aprender
Con que objetivo mundial se relaciona el proyecto			
Qué beneficio produce tu proyecto (Impacto)	En las personas	En el ambiente	
Al finalizar tu proyecto cómo vas a compartir tus resultados			

CREAR



3. ACTUAR

Escribe las actividades que desarrollaste y los pensamientos, sentimientos, ideas, preguntas que te surgieron mientras desarrollabas tu proyecto y avanzas en el descubrimiento de TUS TALENTOS:

ACTIVIDADES

PENSAMIENTOS

CREAR



3. ACTUAR

Coloca imágenes, dibujos, fotos que hayas obtenido mientras realizabas tu proyecto...



CREAR



4. REVISAR

Que aprendizajes obtuviste (conocimientos: de ti mismo, de tus compañeros, de tu mentor, otros) desarrollando tu proyecto:

CREAR



5. CIERRE

Cuando presentas el resultado de tu proyecto diles a las personas que te escriban comentarios, de que les pareció el proyecto y en que vieron ellos que te destacaste:

REFLEXIONAR



Mapa de experiencia:

En este mapa rellena el punto que mejor describa como te sentiste en cada una de las fases del proyecto:

	Inicio	Planear	Actuar	Revisar	Cierre
¡Wow, quiero hacerlo de nuevo!	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muy alegre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Alegre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Más o menos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Incómodo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muy incómodo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nunca más	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>


Une los puntos que rellenaste y describe como te sentiste con el desarrollo de este proyecto.

REFLEXIONAR



Mapa de empatía:

Durante el desarrollo del proyecto:

¿Qué pensabas?	
¿Qué sentías?	¿Qué veías?
	
¿Qué decías y hacías?	
¿Qué te frustró?	¿Qué te motivó?

REFLEXIONAR



Pídele a tu mentor que responda lo siguiente:

De los siguientes parámetros, ubica en que escala del 1 al 5 (de menor a mayor), consideras que se encuentra el proyecto que desarrolló tu aprendiz.

1. Las fuentes de investigación, los temas, habilidades, metas abordados en el proyecto son:

Simple (1)

- * Utiliza ideas o habilidades enseñadas previamente
- * Se realizan pocas abstracciones
- * Son básicos (Poca originalidad)
- * El vocabulario utilizado es corriente, general
- * Se evidencian niveles de lectura, de consulta de información básicos

Complejos (5)

- * Utiliza ideas o habilidades nuevas o en combinación con otras
- * Se realizan numerosas abstracciones
- * Son originales
- * El vocabulario utilizado es avanzado
- * Se evidencian niveles de lectura, de consulta de información avanzados

1	
2	
3	
4	
5	

REFLEXIONAR



Pídele a tu mentor que responda lo siguiente:

2. El proyecto plantea una propuesta:

Propuesta sencilla (1)

*Tenía pocas incógnitas

*Contenía pocos pasos, fases

*La mayor parte de los elementos eran conocidos y cómodos para el aprendiz

*Se procedía por imitación

Propuesta compleja (5)

* Tenía muchas incógnitas

*Contenía muchos pasos, fases

*La mayor parte de los elementos eran desconocidos, poco familiares para el aprendiz

*La imitación era mínima, era una solución innovadora

1	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>

REFLEXIONAR



Pídele a tu mentor que responda lo siguiente:

3. La actitud de tu aprendiz al planificar, diseñar e implementar el proyecto fue con:

Escasa independencia (1)

*Primaba la orientación y control por parte del mentor en: la identificación del problema, el establecimiento del objetivo, el seguimiento de las actividades, la búsqueda de las fuentes de investigación, el diseño del producto y las demás actividades durante el desarrollo del proyecto.

*La autonomía del aprendiz era baja.

*El aprendiz tomaba pocas veces la iniciativa.

*Se evidenciaba en el aprendiz baja motivación.

1	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>

Gran independencia (5)

*Primaba la orientación y control por parte del aprendiz en: la identificación del problema, el establecimiento del objetivo, el seguimiento de las actividades, la búsqueda de las fuentes de investigación, el diseño del producto y las demás actividades durante el desarrollo del proyecto.

*La autonomía del aprendiz era alta.

*El aprendiz tomaba la mayoría de veces la iniciativa.

*Se evidenciaba en el aprendiz alta motivación.

REFLEXIONAR



Pídele a tu mentor que responda lo siguiente:

4. El ritmo de estudio de tu aprendiz se caracterizaba por ser:

Lento (1)

- *Debías explicar en repetidas ocasiones las instrucciones
- *Tomaba más tiempo para realizar las actividades
- *Su proceder era pausado

Rápido (5)

- *Las explicaciones eran rápidamente acatadas
- *Tomaba poco tiempo para realizar las actividades
- *Su proceder era ávido, apasionado.

1	
2	
3	
4	
5	

REFLEXIONAR



Mentor, enseguida escríbele a tu aprendiz porqué lo valoraste con las anteriores escalas de valoración. Escríbele también comentarios y recomendaciones para que continúe en su proceso de descubrimiento de sus talentos:

REFLEXIONAR

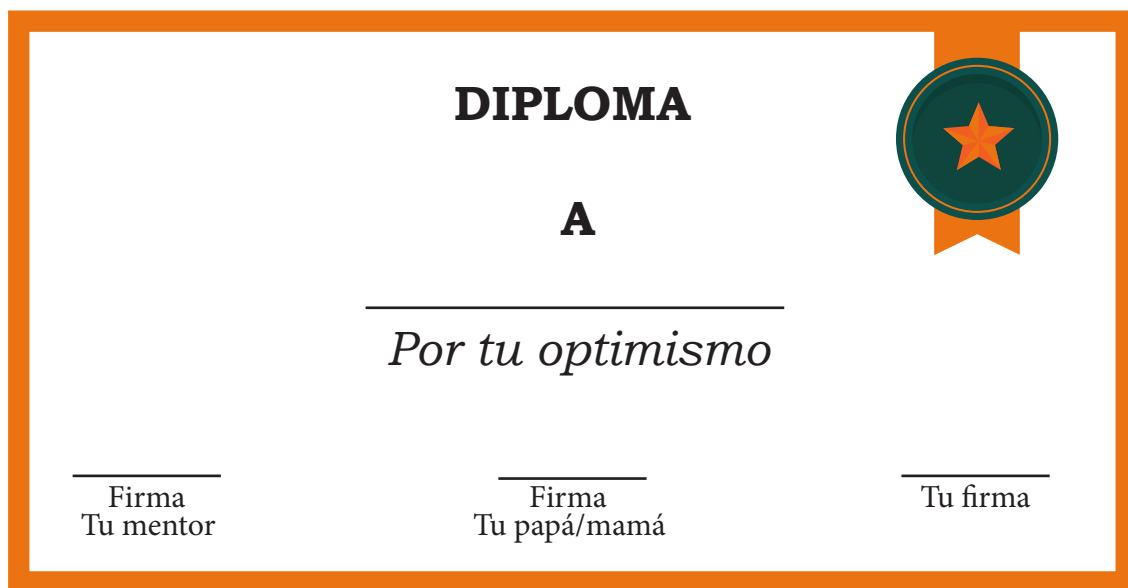


Padre de familia, tu hij@ ya está próximo a terminar su segundo ciclo. Por eso te invitamos que a continuación le escribas comentarios, felicitaciones, observaciones de como lo has visto en el proceso de descubrimiento de sus talentos:

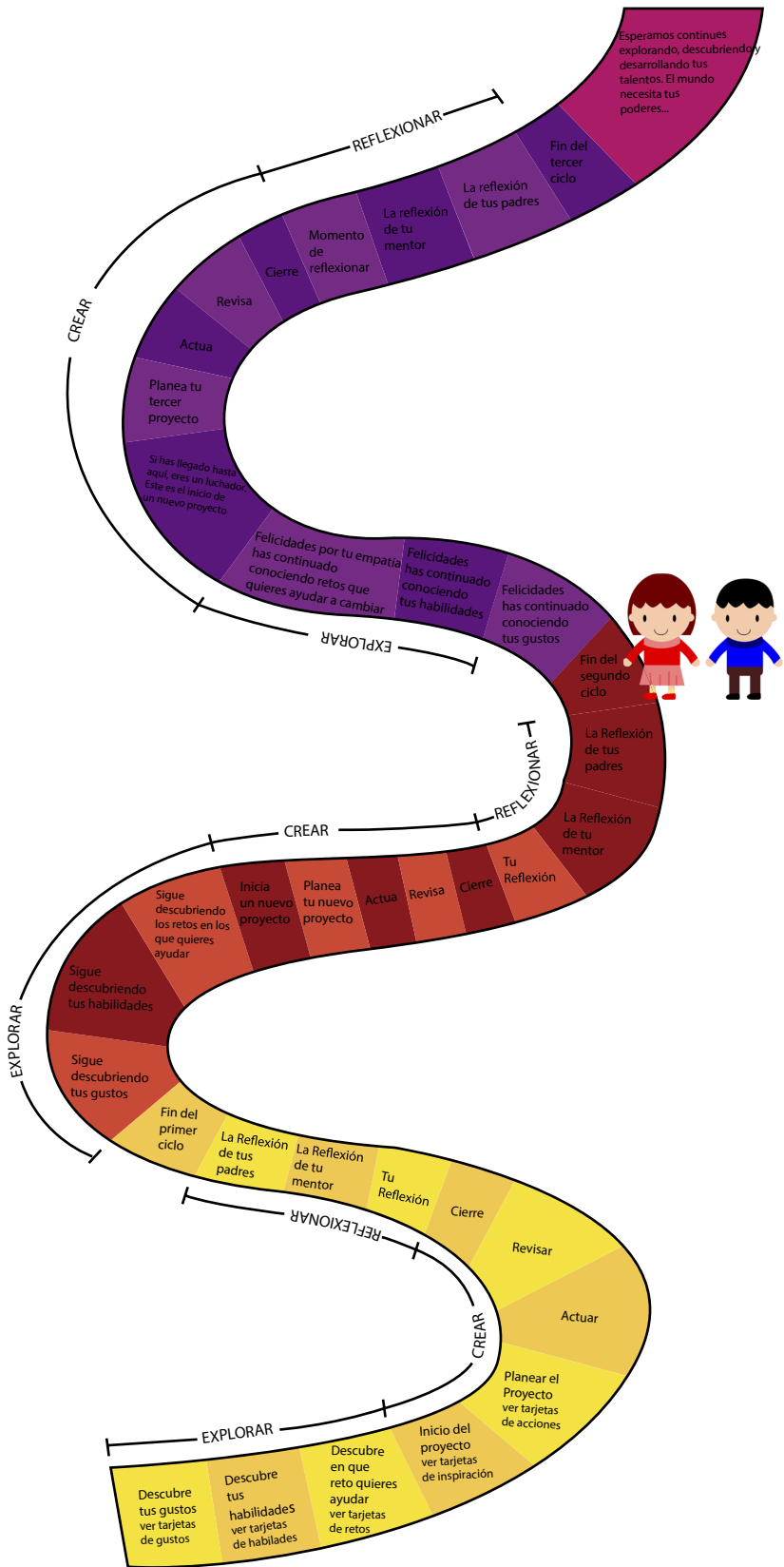
FELICITACIONES HAS ALCANZADO TU SEGUNDO CICLO, AHORA ERES CINTURÓN NARANJA



Si llegaste a este punto significa que eres Optimista, es decir que eres de aquellas personas que hacen las cosas con buen ánimo y perseverancia. Por eso queremos entregarte un diploma:



Es hora de recibir una recompensa de parte de tus padres.
Y continuar por el siguiente cinturón...



EXPLORAR



Una vez hayas revisado las **tarjetas de gustos**, Escribe..
mis gustos son...

De los **gustos** que acabaste de escribir, selecciona uno del que quisieras aprender muchísimo más.

¿Por qué elegiste ese gusto?

EXPLORAR



Una vez hayas revisado las **tarjetas de habilidades**, Escribe..
mis habilidades son...

las habilidades que quisiera desarrollar son:

Selecciona una de las habilidades que antes escribiste, de la que quisieras
aprender muchísimo más

¿Por qué elegiste esa habilidad?

EXPLORAR



¿Cuéntanos en cual reto quisieras ayudar?

¿Por qué elegiste ese reto?

CREAR



Es momento de crear tu proyecto:

1. INICIO

Escribe las ideas que tienes para crear tu proyecto. Recuerda no hay ideas buenas o malas. Es hora de imaginar...

Lee tus ideas y elige la que más te guste. Escríbela aquí:

CREAR



1.INICIO

Invita a otras personas a trabajar en el proyecto (Si deseas puedes hacerlo individualmente). Ellos serán tu equipo. Cuéntanos de ellos.

NOMBRE	¿POR QUÉ LO ELEGISTE?

CREAR



1. INICIO

Listo. Ya tienes una idea y un equipo. Ahora piensa quien te podrá ayudar y pídele que sea tu mentor.

Cuéntanos ¿Quién es? y ¿Cómo te va a ayudar?

Con tu equipo y tu mentor es momento de leer tu idea y hacer un plan.

Antes de hacer el plan y definir tu proyecto, los invitamos a leer las **tarjetas de acciones** y seleccionar mínimo una actividad que puedas utilizar en algunas de las fases del proyecto.

CREAR



2. PLANEAR

Que actividades de las **tarjetas de acciones**, utilizarás en el proyecto: _____

Nombre de proyecto		Objetivo (Que esperas lograr al final del proyecto)	
Describe el producto final del proyecto			
Tiempo en el que esperas hacer tu proyecto			
Beneficiarios	Lugar	Recursos	Temas que quieres(n) aprender
Con que objetivo mundial se relaciona el proyecto			
Qué beneficio produce tu proyecto (Impacto)	En las personas	En el ambiente	
Al finalizar tu proyecto cómo vas a compartir tus resultados			

CREAR



3. ACTUAR

Escribe las actividades que desarrollaste y los pensamientos, sentimientos, ideas, preguntas que te surgieron mientras desarrollabas tu proyecto y avanzas en el descubrimiento de **tus talentos**:

ACTIVIDADES

PENSAMIENTOS

CREAR



3. ACTUAR

Coloca imágenes, dibujos, fotos que hayas obtenido mientras realizabas tu proyecto...



CREAR



4. REVISAR

Que aprendizajes obtuviste (conocimientos: de ti mismo, de tus compañeros, de tu mentor, otros) desarrollando tu proyecto:

CREAR



5. CIERRE

Cuando presentas el resultado de tu proyecto diles a las personas que te escriban comentarios, de que les pareció el proyecto y en que vieron ellos que te destacaste:

REFLEXIONAR



Mapa de experiencia:

En este mapa rellena el punto que mejor describa como te sentiste mejor en cada una de las fases del proyecto:

	Inicio	Planear	Actuar	Revisar	Cierre
¡Wow, quiero hacerlo de nuevo!	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muy alegre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Alegre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Más o menos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Incómodo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muy incómodo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nunca más	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>


Une los puntos que rellenaste y escribe con que actividades te sentiste

REFLEXIONAR



Mapa de empatía:

Durante el desarrollo del proyecto:

¿Qué pensabas?	
¿Qué sentías?	¿Qué veías?
	
¿Qué decías y hacías?	
¿Qué te frustró?	¿Qué te motivó?

REFLEXIONAR



Pídele a tu mentor que responda lo siguiente:

De los siguientes parámetros, ubica en que escala del 1 al 5 (de menor a mayor), consideras que se encuentra el proyecto que desarrolló tu aprendiz.

1.Las fuentes de investigación, los temas, habilidades, metas abordados en el proyecto son:

Simple (1)

- *Utiliza ideas o habilidades enseñadas previamente
- *Se realizan pocas abstracciones
- *Son básicos (Poca originalidad)
- *El vocabulario utilizado es corriente, general
- *Se evidencian niveles de lectura, de consulta de información básicos

Complejos (5)

- *Utiliza ideas o habilidades nuevas o en combinación con otras
- *Se realizan numerosas abstracciones
- *Son originales
- * El vocabulario utilizado es avanzado
- * Se evidencian niveles de lectura, de consulta de información avanzados

1	
2	
3	
4	
5	

REFLEXIONAR



Pídele a tu mentor que responda lo siguiente:

2. El proyecto plantea una propuesta:

Propuesta sencilla (1)

*Tenía pocas incógnitas

*Contenía pocos pasos, fases

*La mayor parte de los elementos eran conocidos y cómodos para el aprendiz

*Se procedía por imitación

Propuesta compleja (5)

* Tenía muchas incógnitas

*Contenía muchos pasos, fases

*La mayor parte de los elementos eran desconocidos, poco familiares para el aprendiz

*La imitación era mínima, era una solución innovadora

1	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>

REFLEXIONAR



Pídele a tu mentor que responda lo siguiente:

3. La actitud de tu aprendiz al planificar, diseñar e implementar el proyecto fue con:

Escasa independencia (1)

*Primaba la orientación y control por parte del mentor en: la identificación del problema, el establecimiento del objetivo, el seguimiento de las actividades, la búsqueda de las fuentes de investigación, el diseño del producto y las demás actividades durante el desarrollo del proyecto.

*La autonomía del aprendiz era baja.

*El aprendiz tomaba pocas veces la iniciativa.

*Se evidenciaba en el aprendiz baja motivación.

1	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>

Gran independencia (5)

*Primaba la orientación y control por parte del aprendiz en: la identificación del problema, el establecimiento del objetivo, el seguimiento de las actividades, la búsqueda de las fuentes de investigación, el diseño del producto y las demás actividades durante el desarrollo del proyecto.

*La autonomía del aprendiz era alta.

*El aprendiz tomaba la mayoría de veces la iniciativa.

*Se evidenciaba en el aprendiz alta motivación.

REFLEXIONAR



Pídele a tu mentor que responda lo siguiente:

4. El ritmo de estudio de tu aprendiz se caracterizaba por ser:

Lento (1)

- *Debías explicar en repetidas ocasiones las instrucciones
- *Tomaba más tiempo para realizar las actividades
- *Su proceder era pausado

Rápido (5)

- *Las explicaciones eran rápidamente acatadas
- *Tomaba poco tiempo para realizar las actividades
- *Su proceder era ávido, apasionado.

1	
2	
3	
4	
5	

REFLEXIONAR



Mentor, enseguida escríbele a tu aprendiz porqué lo valoraste con las anteriores escalas de valoración. Escríbele también comentarios y recomendaciones para que continúe en su proceso de descubrimiento de sus talentos:

REFLEXIONAR



Padre de familia, tu hij@ ya está próximo a terminar su tercer ciclo. Por eso te invitamos que a continuación le escribas comentarios, felicitaciones, observaciones de como lo has visto en el proceso de descubrimiento de sus talentos:

FELICITACIONES HAS ALCANZADO TU TERCER CICLO, AHORA ERES CINTURÓN ROJO




Si llegaste a este punto significa que eres un Emprendedor, es decir que eres de aquellas personas dinámicas, creativas, orientadas a conseguir lo que se proponen. Por eso queremos entregarte un diploma:

DIPLOMA

A

Por tu espíritu emprendedor

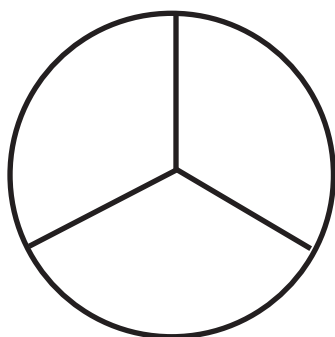
<hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Firma Tu mentor</p>	<hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Firma Tu papá/mamá</p>	<hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Tu firma</p>
--	---	---

A circular seal with a dark green background and a red border, featuring a red five-pointed star in the center. It is attached to a red ribbon that extends upwards.

Es hora de recibir una recompensa de parte de tus padres.

RESUMEN DE TUS PROYECTOS

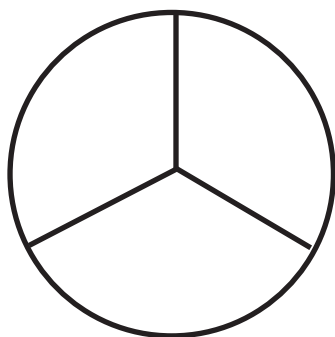
Cada fracción representa un ciclo, coloréalo dependiendo de la inteligencia con la que están relacionadas las habilidades que más utilizaste en el desarrollo de cada uno de tus proyectos.



- Inteligencia lógico matemática
- Inteligencia lingüística
- Inteligencia Visual Espacial
- Inteligencia Musical
- Inteligencia corporal kinestésica
- Inteligencia intrapersonal
- Inteligencia interpersonal
- Inteligencia naturalista

Cada fracción representa un ciclo, coloréalo dependiendo como estaba conformado el equipo con el que desarrollaste tu proyecto.

Prefieres desarrollar tu proyecto: (Solo, en parejas, con más de 3 personas)

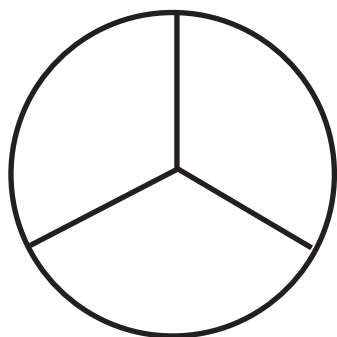


- Solo
- En parejas
- Con más de 3 personas

RESUMEN DE TUS PROYECTOS

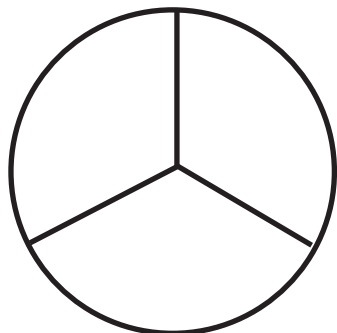


Cada fracción representa un ciclo, coloréalo dependiendo del estilo de aprendizaje con el que sientes que aprendiste más fácilmente.



- Visual
- Auditivo
- Kinestésico (Cuando se procesa la información asociándola a las sensaciones y movimientos)

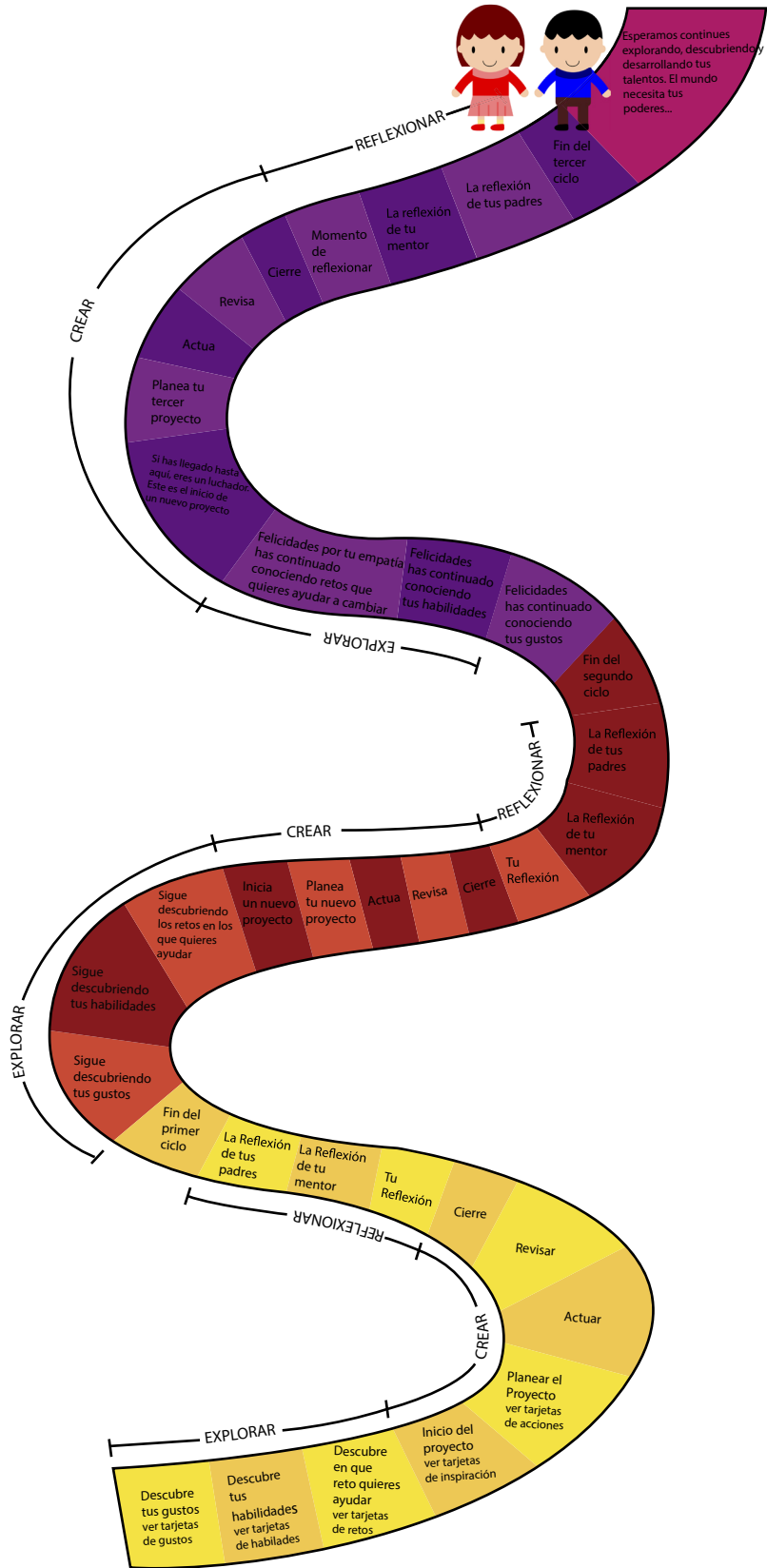
Cada fracción representa un ciclo, escribe el objetivo mundial con el que ayudaste en tu proyecto.



1. _____
2. _____
3. _____



NOTAS



Continúa experimentando tus gustos, mejorando tus habilidades y ayudando a salvar el planeta.

El mundo necesita más niños y niñas como tú...



TARJETAS DE GUSTOS



TARJETAS DE GUSTOS

En estas tarjetas encontraras un listado de diferentes:

- Ideas
- Acciones
- Temas
- Personajes

Para que puedas identificar cuál te gusta, te llama la atención o te ayude a descubrir otras cosas que sean de tu interés.

Te invitamos a que leas las tarjetas y cuando encuentres algo que te guste, lo escribas en tu agenda, en la estación explorar donde dice: **Mis gustos son...** Allí también puedes escribir cosas que te gusten y no aparezcan en estas tarjetas.

Recuerda que está bien si te gustan varias y diferentes cosas. Adelante... y acuérdate que tus gustos son la puerta de entrada a tus talentos...



¿CÓMO FUNCIONAN ESTAS TARJETAS?

SONIDOS



Este será el título y donde se te presenta el tema de cada tarjeta

Es hora de escuchar y descubrir cuales son aquellos sonidos que te encantan. Siéntelos y cuéntanos cuales son los sonidos que más te gustan.

Algunas ideas son:

Cuentos/poemas/relatos/idioma

Canciones

Sonido de la naturaleza (olas, lluvia)

Instrumento musical

Esta sección te presenta ideas de cosas que te pueden gustar

SONIDOS

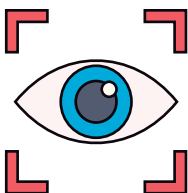


Es hora de escuchar y descubrir cuales son aquellos sonidos que te encantan. Siéntelos y cuéntanos cuales son los sonidos que más te gustan.

Algunas ideas son:

- Cuentos/poemas/relatos/idioma
- Canciones
- Sonido de la naturaleza (olas, lluvia)
- Instrumento musical
- La voz de una persona
- Tu voz interior
- Un sonido que escuches en un lugar específico (casa, barrio, municipio)
- El sonido que quieras...

IMÁGENES



Es hora de observar y descubrir cuales son aquellas imágenes que te encantan. Piensa en que cosas/situaciones al verlas te despiertan interés.

Algunas ideas son:

- Un paisaje
- Una persona
- Una fotografía
- Un animal
- Una estatua
- Una película/serie/video...
- Página web
- La imagen que quieras...

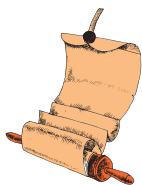
GRUPOS



Cuéntanos de grupos que existieron o existen y te parecería genial poder estar en él, participar de sus actividades. ¿Cuáles son? Algunas ideas son:

- Grupo de lectura
- Grupo social
- Grupo político
- Grupo ambiental
- Grupo musical
- Grupo artístico (Teatro, fotografía, pintura, cine..)
- Grupo de voluntarios
- Grupo de estudio
- Empresa
- Grupo de investigación (Ciencias, tecnología, humanidades, otros)
- Grupo de fans
- Equipo deportivo
- El grupo que quieras...

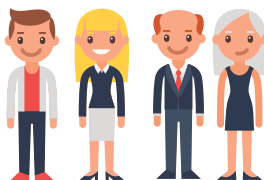
HISTORIAS



Cuéntanos una historia que hayas leído, o un relato que hayas escuchado, que te haya impactado y te llame la atención. ¿Cuál es? Algunas ideas son:

- Una guerra
- La historia del descubrimiento de algún lugar
- Como se construyó una obra arquitectónica
- Que inspiró una obra de arte (canción, dibujo, escultura, película)
- Como se descubrió una ley física
- La biografía de un personaje
- La historia que quieras...

PERSONAJES



Cuéntanos que personaje de cualquier época, admiras y te llama la atención ¿Cuál es?

- Un premio nobel (Literatura, física, medicina, paz, ciencias económicas y química)
- Un científico
- Un deportista
- Un artista
- Un cantante
- Un líder religioso/espiritual
- Un biólogo
- El personaje que quieras...

LUGARES



Cuéntanos de un lugar que conozcas o que te gustaría conocer, que te llame muchísimo la atención. ¿Cuál es? Algunas ideas son:

- Un laboratorio biología/física/digital
- Una empresa
- Una librería
- Una biblioteca
- Una obra arquitectónica
- Un taller
- Un conservatorio
- Un teatro
- Un escenario deportivo (estadio, piscina, coliseo, pista atlética)
- Un templo
- Un Parque Nacional Natural
- Una ciudad
- Un museo
- Un destino natural. ¿Cual?
- Un centro comercial
- El lugar que quieras

LECTURAS



Cuéntanos si te gusta leer y que tipo de literatura prefieres. Algunas ideas son:

- Científica
- Literatura (Novelas, biografías, ficción, suspenso, drama, historietas)
- Libros de fotografías
- Bitácoras de viaje
- Partituras
- Canciones
- Recetas de cocina
- Revistas de moda
- Notas deportivas
- Libros religiosos
- Filosofía
- Entrevistas
- Libros de naturaleza
- La lectura que quieras...

ACCIONES DE QUIENES AMAN LAS MATEMÁTICAS Y LA LÓGICA



Cuéntanos qué tipo de acciones te gusta hacer o te gustaría aprender. Algunas ideas son:

- Sumar
- Restar
- Dividir
- Multiplicar
- Cálculos matemáticos mentalmente
- Juegos de lógica
- Armar rompecabezas
- Crear secuencias
- La acción que quieras...

ACCIONES DE QUIENES AMAN LA LITERATURA



Cuéntanos qué tipo de acciones te gusta hacer o te gustaría aprender. Algunas ideas son:

- Escribir
- Leer
- Hacer presentaciones orales
- Jugar a armar palabras
- Aprender nuevas palabras
- Aprender nuevos idiomas
- La acción que quieras...

ACCIONES DE QUIENES AMAN CREAR



Cuéntanos qué tipo de acciones te gusta hacer o te gustaría aprender. Algunas ideas son:

- Dibujar
- Ordenar
- Hacer maquetas
- Planear viajes
- Construir
- Armar
- Tomar fotografías
- La acción que quieras...

ACCIONES DE QUIENES AMAN LA MUSICA



Cuéntanos qué tipo de acciones te gusta hacer o te gustaría aprender. Algunas ideas son:

- Componer
- Cantar
- Tocar un instrumento
- Simular sonidos
- Grabar música
- Mezclar música
- La acción que quieras...

ACCIONES DE QUIENES AMAN EL MOVIMIENTO



Cuéntanos qué tipo de acciones te gusta hacer o te gustaría aprender. Algunas ideas son:

- Practicar un deporte
- Bailar
- Crear coreografías
- Interpretar personajes (Teatro)
- Mímica
- Cocinar
- La acción que quieras...

ACCIONES DE QUIENES AMAN LA REFLEXIÓN



Cuéntanos qué tipo de acciones te gusta hacer o te gustaría aprender. Algunas ideas son:

- Meditar
- Escribir diarios
- Pensar en uno mismo, la vida, el porqué de las cosas
- Reflexionar
- Cuestionar
- Estar a solas
- La acción que quieras

ACCIONES DE QUIENES AMAN COMPARTIR CON LOS DEMÁS



Cuéntanos qué tipo de acciones te gusta hacer o te gustaría aprender. Algunas ideas son:

- Vender
- Crear grupos
- Liderar
- Participar de actividades grupales
- Conversar
- Hacer parte de grupos sociales
- Mediar
- Cuidar a un enfermo/al abuelo/a un hermano
- Escuchar
- Aconsejar
- La acción que quieras...

ACCIONES DE QUIENES AMAN LA NATURALEZA



Cuéntanos qué tipo de acciones te gusta hacer o te gustaría aprender. Algunas ideas son:

- Cuidar un animal
- Cuidar una planta
- Observar/disfrutar de la naturaleza
- Aprender de biología
- Sembrar
- Recolectar elementos de la naturaleza
- La acción que quieras...



**TARJETAS
DE HABILIDADES**



TARJETAS DE HABILIDADES

Durante muchos años los seres humanos creyeron que las personas que eran inteligentes, solo eran quienes eran muy buenos en las matemáticas o en la escritura. Afortunadamente, esa creencia cambio y hoy en día sabemos que todos los seres humanos son inteligentes, y que hay muchas formas de serlo. Una de esas nuevas creencias, clasifico las habilidades en ocho tipos de inteligencias.

Así que en estas tarjetas encontraras:

- Los 8 tipos de inteligencia
- Las habilidades que tienen las personas con cada tipo de inteligencia
- Profesiones u oficios de ese tipo de inteligencia
- Personajes relacionados con cada inteligencia

Te invitamos a que leas las tarjetas y cuando encuentres tus habilidades, las escribas en tu agenda, en la estación explorar donde dice: **Mis habilidades son...**

Recuerda que es normal tener habilidades de diferentes tipos de inteligencia.

Adelante...



¿CÓMO FUNCIONAN ESTAS TARJETAS?

HABILIDADES DE QUIENES AMAN LAS MATEMÁTICAS Y LA LÓGICA



Este título te presenta el tipo de habilidades de la tarjeta

INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA



Este título te presenta el tipo de inteligencia de la tarjeta

Habilidades

- Analizan, comprenden y resuelven problemas con facilidad.
- Identifican y entienden modelos, patrones.
- Puede identificar relaciones entre símbolos y situaciones reales.
- Juegan con ideas.
- Necesitan comprender las causas y el porqué de las cosas y situaciones.
- Usan muy bien los números, disfrutan hacer operaciones matemáticas.

Esta sección te presenta algunas habilidades relacionadas con la inteligencia de cada tarjeta




Profesiones u oficios:

- Ingenieros.
- Contadores.
- Economistas.
- Estadísticos.
- Matemáticos.

} Esta sección te presenta algunas profesiones u oficios que se encuentran relacionadas con el tipo de inteligencia.

Personajes que tenían este tipo de inteligencia

- Albert Einsten.
- Isaac Newton.
- Marie Curie.
- Rodolfo Llinás. 

}
Esta sección te presenta personajes con ese tipo de inteligencia. Te invitamos a que investigues quienes son y que hicieron.



HABILIDADES DE QUIENES AMAN LAS MATEMÁTICAS Y LA LÓGICA

INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA

Habilidades



- Analizan, comprenden y resuelven problemas con facilidad.
- Identifican y entienden modelos, patrones.
- Puede identificar relaciones entre símbolos y situaciones reales.
- Juegan con ideas.
- Necesitan comprender las causas y el porqué de las cosas y situaciones.
- Usan muy bien los números, disfrutan hacer operaciones matemáticas.
- Usan muy bien la tecnología.
- Arman en sus mentes esquemas, secuencias lógicas.
- Realizan experimentos.
- Aprenden fácilmente los conceptos de cantidad, tiempo, causa y efecto.
- Usan símbolos abstractos.



Profesiones u oficios

- Biólogos.
- Científicos.
- Contadores.
- Economistas.
- Estadísticos.
- Físicos.
- Ingenieros.
- Investigadores.
- Matemáticos.
- Profesiones que trabajan con las tecnologías de la información y la comunicación.
- Químicos.

Personajes que tenían este tipo de inteligencia

- Albert Einsten.
- Isaac Newton.
- Marie Curie. 
- Rodolfo Llinás. 



HABILIDADES DE QUIENES AMAN LA LITERATURA

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

Habilidades

- Usan muy bien las palabras, con sus significados y sonidos, de forma hablada o escrita.
- Utilizan muy bien el lenguaje.
- Escriben.
- Leen.
- Aprenden otros idiomas.
- Narran historias, cuentos, chistes.
- Juegan con rimas, trabalenguas.
- Publican cuentos, ensayos, periódicos.
- Hacen consultas, investigaciones teóricas.

Profesiones u oficios

- Abogados.
- Docentes de idiomas.
- Escritores.
- Historiadores.

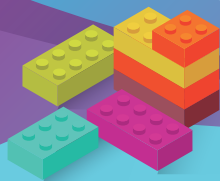


- Novelistas.
- Oradores.
- Periodistas.
- Poetas.

Personajes que tenían o tienen este tipo de inteligencia

- Abraham Lincoln.
- Charles Perrault.
- Gabriel García Márquez.
- Isabel Allende.
- Tony Robbins.
- William Shakespeare.





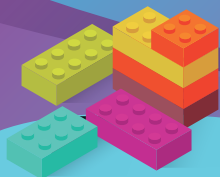
HABILIDADES DE QUIENES AMAN CREAR INTELIGENCIA VISUAL ESPACIAL

Habilidades

- Ordenan, integran elementos.
- Dibujan (imágenes, paisajes, planos, mapas).
- Ven objetos desde diferentes perspectivas.
- Imaginan formas, dibujos.
- Recuerdan imágenes, fotos, personas.
- Toman fotografías.
- Planean recorridos, viajes.
- Hacen manualidades, maquetas.
- Tienen muy buena motricidad fina, movimientos precisos.

Profesiones u oficios

- Arquitectos.
- Artistas gráficos.
- Decoradores y diseñadores de interiores, de modas.
- Directores de cine.
- Escultores.



- Pilotos.
- Pintores.
- Navegantes

Personajes que tenían o tienen este tipo de inteligencia

- Amelia Mary Earhart. 
- Fernando Botero. 
- Frida Kahlo.
- Leonardo da Vinci. 
- Rogelio Salmons. 
- Walt Disney.



HABILIDADES DE QUIENES AMAN LA MÚSICA INTELIGENCIA MUSICAL

Habilidades

- Escuchan diferentes tipos de sonidos, música.
- Componen, crean canciones.
- Tocan algún instrumento.
- Cantan.
- Aprenden canciones.
- Valoran la música.
- Reconocen sonidos.
- Reproducen sonidos.

Profesiones u oficios

- Cantantes.
- Compositores.
- Disc Jockeys (DJ's).
- Ingenieros de sonido.
- Melómanos (Que sienten pasión y entusiasmo por la música).
- Músicos.
- Profesores de música.



Personajes que tenían o tienen este tipo de inteligencia

- David Guetta
- Freddie Mercury
- Wolfgang Amadeus Mozart
- Sayaka Katsuki
- Shakira
- Totó la Momposina





HABILIDADES DE QUIENES AMAN EL MOVIMIENTO INTELIGENCIA CORPORAL KINESTÉSICA

Habilidades

- Usan el cuerpo para expresar ideas, sentimientos, resolver problemas, realizar actividades.
- Tienen habilidades y destrezas en la coordinación del cuerpo.
- Son flexibles.
- Utilizan, manipulan objetos con destreza.
- Bailan.
- Practican un deporte.
- Disfrutan moverse.
- Imitan los movimientos de las otras personas.
- Representan personajes.
- Actúan
- Arman, desarman cosas.



Profesiones u oficios

- Actores.
- Artesanos.
- Bailarines.
- Chefs.
- Cirujanos.
- Deportistas.
- Mecánicos.

Personajes que tenían o tienen este tipo de inteligencia

- Catherine Ibargüen
- Charles Chaplin
- Enzo Malter
- Joan Roca
- José Arcadio Limón
- Usain St. Leo Bolt





HABILIDADES DE QUIENES AMAN LA REFLEXIÓN INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

Habilidades

- Se conocen muy bien a sí mismos (sus sentimientos, habilidades, debilidades).
- Entienden, explican sus propios sentimientos, pensamientos, motivaciones.
- Se enfocan en planear y lograr sus metas.
- Suelen preferir trabajar individualmente.
- Reflexionan acerca de la vida, del sentido de las cosas, situaciones.
- Meditan.

Profesiones u oficios

- Consejeros.
- Docentes.
- Filósofos.
- Psicólogos.
- Teólogos.



Personajes que tenían o tienen este tipo de inteligencia

- Anna Freud
- Dalai Lama
- Matthieu Ricard
- Mamo 
- Platón
- Viktor Frankl



HABILIDADES DE QUIENES AMAN COMPARTIR CON LOS DEMÁS

INTELIGENCIA INTERPERSONAL

Habilidades

- Organizan actividades grupales (reuniones, encuentros, eventos).
- Trabajan en grupo.
- Son sociables.
- Ayudan a resolver conflictos, malentendidos entre las personas.
- Son sensibles, empáticos con los demás.
- Se acuerdan de lo que las otras personas les cuentan (intereses, motivaciones, sentimientos).
- Ayudan a las personas.
- Motivan a los demás.
- Tienen muchos amigos.



Profesiones u oficios

- Activistas.
- Empresarios.
- Líderes.
- Políticos.
- Profesionales de la salud (Médicos, enfermeros, odontólogos).
- Trabajadores sociales.
- Vendedores.
- Voluntarios.

Personajes que tenían o tienen este tipo de inteligencia

- Barack Obama
- Eufrosina Cruz
- Las hermanas Mirabal
- Malala Yousafzai
- Nelson Mandela
- Vicky Colbert 



HABILIDADES DE QUIENES AMAN LA NATURALEZA INTELIGENCIA NATURALISTA

Habilidades

- Identifican, clasifican y/o utilizan elementos del ambiente (animales, plantas, microorganismos).
- Disfrutan observar, contemplar, cuidar elementos de la naturaleza.
- Aman la naturaleza.
- Disfrutan de actividades al aire libre (Caminatas, acampar).
- Respetan y cuidan el ambiente, las plantas, los animales.

Profesiones u oficios

- Activista ambiental.
- Agrónomos.
- Biólogos.
- Geólogos.
- Ingenieros forestales.
- Paisajistas.
- Veterinarios.



Personajes que tenían o tienen este tipo de inteligencia

- César Millán
- Charles Robert Darwin.
- James Hutton
- Louis Pasteur.
- Sandra Bessudo. 
- Yevgeniya Chirikova.



TARJETAS DE RETOS

TARJETAS DE RETOS

Nuestro planeta y quienes lo habitan (personas, animales, ecosistemas, plantas) están enfrentando grandes problemas. Por eso, para ayudar a mejorar nuestro planeta, necesitamos que cada ser humano use sus poderes, es decir sus talentos, para ayudar a solucionarlos. Y como estamos seguros de tus poderes, en estas tarjetas te invitamos a que conozcas:

- Algunos retos que enfrentamos los seres humanos
- Preguntas que podrías realizarle a los demás
- Algunas oportunidades en las que podrías realizar tus proyectos

Una vez hayas leído las tarjetas de retos y encontrado que reto te gustaría ayudar a solucionar, escríbelo en tu agenda en la estación explorar donde dice: **¿Cuéntanos en cual reto quisieras ayudar?.**

Recuerda que te pueden llamar la atención diferentes retos y puedes trabajarlos uno por uno o crear un proyecto que pueda ayudar a resolver varios retos a la vez. También puedes escribir en la agenda retos que tu conozcas y no aparezcan en las tarjetas.

Adelante...



¿CÓMO FUNCIONAN ESTAS TARJETAS?

FIN DE LA POBREZA

} Este será el título del reto de cada tarjeta



} En esta sección encontraras la imagen que representa cada reto

Retos } Acá encontraras cifras de algunos retos que enfrenta el mundo

- 736 millones de personas en el mundo viven en pobreza extrema. Es decir que viven con menos de \$5.900 al día, y les hace falta alimentos, agua potable, no tienen baños.
- 1 de cada 10 personas en el mundo es extremadamente pobre.
- La mitad de las personas que son pobres son menores de 18 años.

Acá te sugerimos preguntas que podrías realizar para entender más el reto de cada tarjeta.



¿Pregúntale a los demás?: ¿Con cuánto dinero vive tu familia? ¿Cómo vive alguien pobre?
¿Cómo se puede aumentar el dinero que tienen las personas?

Oportunidades } Acá te presentamos ejemplos para ayudar a superar el reto de la tarjeta

- Disminuir el número de personas que viven en la pobreza.
- Aumentar el dinero que tienen las personas
- Aumentar las personas que tengan buenos alimentos, agua potable y baños.

FIN DE LA POBREZA



Retos

- 736 millones de personas en el mundo viven en pobreza extrema. Es decir que viven con menos de \$5.900 al día, y les hace falta alimentos, agua potable, no tienen baños.
- 1 de cada 10 personas en el mundo es extremadamente pobre.
- La mitad de las personas que son pobres son menores de 18 años.

¿Pregúntale a los demás?: ¿Con cuánto dinero vive tu familia?
¿Cómo las personas pueden tener mejores condiciones de vida?

Oportunidades

- Disminuir el número de personas que viven en la pobreza.
- Mejorar las condiciones de vida de las personas.
- Que todas las personas tengan buenos alimentos, agua potable y baños.

HAMBRE CERO



Retos

- 1 de cada 9 personas en el mundo esta desnutrida.
- 1 de cada 4 niños por no poder alimentarse bien, sufre retraso en su crecimiento.
- Casi 2000 millones de personas sufren de hambre o desnutrición.

¿Pregúntale a los demás?: ¿Qué produce en las personas la desnutrición?
¿Qué significa una alimentación sana?

Oportunidades

- Asegurar que todas las personas tengan una alimentación sana.
- Aumentar la producción de alimentos sanos.
- Producir alimentos cuidando el planeta.

SALUD Y BIENESTAR



Retos

- 400 millones de personas no tienen servicios de salud. Es decir, no pueden ir a un médico, odontólogo, especialista, psicólogo.
- Cada 2 segundos, una persona entre 30 y 70 años muere tempranamente, por enfermedades del corazón, respiratorias, diabetes, o cáncer.
- Cada año mueren 7 millones de personas por estar en ambientes con aire contaminado.
- Una de cada 3 mujeres ha sufrido algún tipo de violencia.

¿Pregúntale a los demás?: ¿Cómo se puede aumentar la salud de las personas?
¿Qué son las campañas de prevención y promoción de la salud?

Oportunidades

- Aumentar la salud de las personas.
- Aumentar las campañas de prevención y promoción de la salud.
- Contribuir a cuidar el medio ambiente.

EDUCACIÓN DE CALIDAD



Retos

- 57 millones de niños no pueden asistir a la escuela.
- 1 de cada 4 niñas no asiste a la escuela.
- 6 de cada 10 niños y adolescentes no tienen buenos niveles de lectura y matemáticas.

¿Pregúntale a los demás?: ¿Qué son los estilos de vida sostenibles?
¿Qué son los derechos humanos?

Oportunidades

- Asegurar que todos los niños y niñas terminen su primaria y secundaria.
- Mejorar las competencias en lectura y matemáticas.
- Promover estilos de vida sostenibles.
- Enseñar derechos humanos.
- Promover una cultura de paz y no violencia.

IGUALDAD DE GÉNERO



Retos

- Por cada dólar que gana un hombre, la mujer gana 77 centavos.
- 7 de cada 10 mujeres ha sido víctima de algún tipo de violencia.
- 750 millones de mujeres vivas actualmente se casaron antes de cumplir 18 años.

¿Pregúntale a los demás?: ¿Qué significa discriminar?

Oportunidades

- No discriminar a las mujeres.
- Eliminar todas las formas de violencia contra las mujeres.
- Promover la participación, el liderazgo de las mujeres.
- Ampliar los conocimientos de las mujeres en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

AGUA LIMPIA Y SANEAMIENTO



Retos

- Cada día cerca de 1000 niños mueren por enfermedades prevenibles relacionadas con el agua.
- El 80% del agua que utilizan los humanos, se elimina en fuentes de agua como ríos y el mar, sin eliminar la contaminación.
- Las mujeres de África pasan cerca de 40 mil millones de horas al año recolectando agua, porque donde viven no tienen acceso.

¿Pregúntale a los demás?: ¿Qué enfermedades surgen por tomar agua contaminada?

Oportunidades

- Que todas las personas puedan tener agua en sus casas.
- Disminuir la contaminación del agua.
- Proteger los ecosistemas relacionados con el agua, como bosques, montañas, humedales, ríos, lagos.

ENERGÍA ASEQUIBLE Y NO CONTAMINANTE



Retos

- 1 de cada 7 personas en el mundo no tiene luz en sus casas.
- Más de 3 mil millones de personas cocinan con elementos contaminantes y dañinos para la salud de las personas y el planeta.
- La energía contribuye al cambio climático, pues es responsable de cerca del 60% de los gases de efecto invernadero.

¿Pregúntale a los demás?: ¿Qué son los gases de efecto invernadero?
¿Qué son las energías renovables?

Oportunidades

- Que todas las personas tengan luz en sus casas.
- Aumentar la producción de energía renovable.

TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO



Retos

- En 2017, 192.7 millones de personas se encontraban desempleadas.
- En el 2017 habían cerca de 300 millones de trabajadores viviendo en la pobreza extrema.

¿Pregúntale a los demás?: ¿Cuál es la importancia de acceder a un buen trabajo?
¿Qué es el emprendimiento?

Oportunidades

- Promover el emprendimiento.
- Crear empresas

INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA



Retos

- Más de 4 mil millones de personas no tienen acceso a internet.
- 2.6 mil millones de personas no tienen luz permanentemente en sus casas.
- La mala infraestructura reduce la productividad de las empresas.

¿Pregúntale a los demás?: ¿Qué es una mala infraestructura?
¿En dónde vives hay problemas de infraestructura, cuáles?

Oportunidades

- Mejorar los conocimientos de las personas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Crear productos novedosos y responsables con el ambiente.

REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES



Retos

- Cada año el 10% de las personas más ricas ganan hasta el 40% de los ingresos que hay en el planeta.
- Las mujeres ganan menos dinero que los hombres y tienen menos oportunidades. Por eso dicen que si continuamos como estamos en este momento, tardaríamos 217 años en que las mujeres tengan las mismas oportunidades de empleo y los mismos salarios que los hombres.

¿Pregúntale a los demás?: ¿Colombia que tan desigual es?

Oportunidades

- Compartir alimentos, ropa, libros, juguetes, entre otras cosas con quienes más lo necesitan.
- Apoyar los proyectos de las mujeres.

CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES



Retos

- Las ciudades ocupan solo el 3% de la tierra, pero utilizan del 60 al 80% de la energía que se produce.
- 828 millones de personas viven en barrios marginales.
- La mitad de las personas (3.5 mil millones) viven en ciudades y se espera que en el 2050 llegue a los 6.5 mil millones. En parte porque las personas están abandonando los territorios rurales.

¿Pregúntale a los demás?: ¿Qué implica que las personas abandonen los territorios rurales?

¿Qué pasa si las ciudades tienen cada vez más habitantes?

Oportunidades

- Proteger la naturaleza y sus recursos.
- Reducir el impacto ambiental negativo.
- Mejorar la disposición de las basuras.
- Reducir la cantidad de basura que se produce.
- Cuidar las zonas verdes.
- Proteger el patrimonio cultural.

PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES



Retos

- Cada año se desperdician 1300 millones de toneladas de alimentos, mientras que 2000 millones de personas sufren de hambre o desnutrición.
- En el mundo 2000 millones de personas tienen sobrepeso u obesidad
- Solo el 3% del agua del mundo es potable y se consume muy rápido, incluso antes de que la naturaleza la pueda renovar.

¿Pregúntale a los demás?: ¿Cómo se puede reciclar? ¿Qué es un estilo de vida sostenible?
¿Qué es turismo sostenible?

Oportunidades

- Promover las cuatro erres ecológicas: Reducir, reutilizar, reciclar y recuperar.
- Reducir el desperdicio de alimentos.
- Promover estilos de vida sostenibles y en armonía con la naturaleza.
- Promover el turismo sostenible.
- Consumir y/o producir productos sostenibles.

ACCIÓN POR EL CLIMA



Retos

- Al 2017 los humanos han provocado aproximadamente un calentamiento del planeta de 1°C.
- El nivel del mar aumentó 20cm desde 1880.

¿Pregúntale a los demás?: ¿Qué consecuencias tiene que aumente el nivel del mar?
¿Qué es el cambio climático??

Oportunidades

- Capacitar a las personas en cómo ayudar a frenar el cambio climático.
- Promover acciones para frenar el cambio climático.

VIDA SUBMARINA



Retos

- Hasta un 40% del océano, está afectado por la contaminación (plástico, aguas contaminadas, basuras).
- Se están perdiendo hábitats costeros.
- Los animales, plantas que viven en el océano, que aproximadamente son 200.000 especies están siendo afectados por la contaminación del océano.

¿Pregúntale a los demás?: ¿Cómo afecta a los seres humanos que el océano este contaminado? ¿Qué es un ecosistema marino?

Oportunidades

- Evitar la contaminación del océano.
- Proteger los ecosistemas marinos y las plantas y los animales que allí viven.

VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES



Retos

- Cada año se derriban millones y millones de hectáreas de bosques. A pesar de que allí viven más del 80% de todas las especies terrestres de animales, plantas e insectos que hay en el mundo.
- Cada vez las regiones montañosas son más pequeñas. A pesar de que ellas brindan del 60 al 80% del agua dulce de la tierra.
- Varias especies se han extinguido, como el rinoceronte negro del oeste, la tortuga de la isla pinta, un jabalí vietnamita y más de 17000 especies están en peligro de extinción.

¿Pregúntale a los demás?: ¿Qué ocurre cuando una especie se extingue?
¿Qué es el tráfico de especies?

Oportunidades

- Ayudar a conservar los bosques.
- Cuidar los ecosistemas terrestres.
- Sembrar árboles.
- Realizar campañas en contra de la caza y el tráfico de especies.
- Proteger a los animales.

PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS



Retos

- Cada minuto, 20 personas son desplazadas por un conflicto o persecución.
- La corrupción, el soborno, el robo y el no pagar los impuestos le cuestan a los países en desarrollo 1.26 billones de dólares al año.
- 603 millones de mujeres viven en países donde la violencia domestica no es un delito.

¿Pregúntale a los demás?: ¿Qué generó el conflicto armado en Colombia?
¿Qué generó la segunda guerra mundial?

Oportunidades

- Reducir todas las formas de violencia (bullying, física, verbal).
- Realizar campañas para reducir la corrupción y el soborno.
- Fomentar ambientes de paz, inclusión.

ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS



Retos

- Se requiere muchísimo dinero y esfuerzo de todos los seres humanos, para poder alcanzar en el 2030 los Objetivos Mundiales. Y aun muchas personas no los conocen y no ayudan con sus actos, para superar esos problemas.

¿Pregúntale a los demás?: ¿Antes de leer estas tarjetas, conocías los Objetivos mundiales? ¿Haces algo para contribuir a alcanzar los objetivos mundiales?

Oportunidades

- Dar a conocer los Objetivos mundiales.
- Invitar a más personas a que ayuden a hacer realidad los objetivos mundiales.
- Desarrollar proyectos que ayuden a cumplir los objetivos mundiales.



**TARJETAS DE
INSPIRACIÓN**



TARJETAS DE INSPIRACIÓN

En estas tarjetas te presentamos historias de jóvenes, que desde muy niños, como tú, descubrieron sus talentos y hoy están haciendo proyectos para ayudar a salvar el planeta. En las tarjetas conocerás:

- El nombre de los jóvenes
- Una descripción de que han hecho
- Qué tipo de inteligencia sobresale en los jóvenes
- Con que retos están ayudando

Investiga más de ellos, pregunta por otros jóvenes de tu comunidad y Adelante.. tu igual que ellos, tienes un poder para usar.

Déjalo salir!



¿CÓMO FUNCIONAN ESTAS TARJETAS?

ALBA QUINTAS GARCINDÍA } Este será el nombre del joven de cada tarjeta

¿Por qué nos inspira?

Es una joven española, escritora de novelas, poesía y teatro. Fue ganadora del Premio Jordi Sierra i Fabra en 2012 con la novela: Al otro lado de la pantalla.

Ayuda a escribir diferentes publicaciones en línea como la revista digital y en la página escrita de la Fundación Jordi Sierra i Fabra, que trabaja por promover la cultura y las artes, especialmente en los jóvenes artistas y escritores.

Esta sección te explicará que ha hecho el joven de la tarjeta.

Inteligencia lingüística } Acá te presentamos el tipo de inteligencia que más sobresale en el joven



} Acá encontraras la imagen del reto que el joven ayuda a solucionar

ALBA QUINTAS GARCIANDÍA



¿Por qué nos inspira?

Es una joven española, escritora de novelas, poesía y teatro. Fue ganadora del Premio Jordi Sierra i Fabra en 2012 con la novela: Al otro lado de la pantalla. Ayuda a escribir diferentes publicaciones en línea como la revista digital y en la página escrita de la Fundación Jordi Sierra i Fabra, que trabaja por promover la cultura y las artes, especialmente en los jóvenes artistas y escritores.

Inteligencia lingüística



BOYAN SLAT



¿Por qué nos inspira?

Es un joven holandés, inventor y emprendedor. Desde sus dos años ha creado proyectos. Cuando tenía 14 años lanzó 213 cohetes de agua de forma simultánea y por ello obtuvo un récord Guinness. A sus 16 años creó la organización The Ocean Cleanup (La limpieza del océano), que trabaja por crear tecnología para ayudar a eliminar los plásticos del océano.

Inteligencia lógico matemática



FELIX FINKBEINER



¿Por qué nos inspira?

Es un ecologista y activista ambiental alemán. Creo el movimiento Plant for the planet (Plantas para el planeta), que trabaja en sensibilizar a los niños y adultos sobre los problemas del cambio climático y la justicia global. También siembran árboles, logrando en el 2011 sembrar un millón de árboles.

Inteligencia naturalista



JEFF FOSTER



¿Por qué nos inspira?

Es un joven inglés, líder espiritual que ha escrito y dado muchas conferencias ayudando a las personas a aprender a vivir, comprender y amar el momento presente y con ello a que se descubran a sí mismas y sean felices y estén en paz.

Inteligencia intrapersonal



JOHANA HERNANDEZ



¿Por qué nos inspira?

Es una joven estadounidense, diseñadora de modas que ha trabajado en importantes cadenas de ropa y ha vestido a muchos famosos. También creo la organización Latinos con Corazón, que combina moda, música, belleza y famosos con el fin de recaudar fondos para los niños y mujeres que viven en condición de pobreza en América Latina. Ayudo a construir orfanatos y una escuela en el Salvador, país de donde son sus padres.

Inteligencia visual espacial



MALALA



¿Por qué nos inspira?

Es una joven activista, estudiante, que recibió el Premio Nobel de Paz en el 2014, cuando tenía tan solo 17 años. Trabaja a favor de los derechos civiles de las mujeres en Pakistán, apoyando y promoviendo el derecho de todos los niños, especialmente el de las niñas a la educación.

Inteligencia
interpersonal



MANUELA ARAGÓN (LELA)



¿Por qué nos inspira?

Es una niña colombiana, que ama la música y cantar. A su amigo Juan Sebastián García (Juanse) de 12 años le diagnosticaron cáncer y ella con el ánimo de ayudarlo logro que muchas personalidades grabaran un video para él y organizo el concierto Fonseca de colores, amor por un Sueño, donde también toco la Orquesta Sinfónica de Bogotá. Los fondos que recaudaron en el concierto, eran para una Fundación.

Inteligencia musical



MARIANA PAJÓN LONDOÑO



¿Por qué nos inspira?

Es una joven colombiana, deportista, bicrocista, ganadora de dos medallas de oro en los Juegos Olímpicos. Mariana empezó a competir en Colombia cuando tenía 5 años.

En el 2013 creo la Fundación Pedaleando por un sueño, con la que apoyan a niños, niñas y jóvenes de Colombia para que practiquen deportes (principalmente el BMX), y así aprovechen el tiempo libre y puedan cumplir sus sueños.

Inteligencia corporal
kinestésico





INVITACIÓN

Te invitamos a que sigas investigando y aprendiendo de niños y jóvenes que con sus talentos están ayudando a que sea un mejor planeta.

Para ello puedes seleccionar a un niño o joven cada semana y seleccionar una de sus cualidades y practicarla en tu vida diaria. Puedes escribir las cualidades que practiques en tu agenda en la hoja que dice: NOTAS.

Tú puedes...





TARJETAS DE ACCIONES

TARJETAS DE ACCIONES

Con el uso de TalentQuest, queremos que sueñes, que encuentres tu talento, aprendas a desarrollar proyectos y que puedas compartir tu poder con los demás. Por eso en estas tarjetas te presentamos:

- Actividades que pueden ayudarte a desarrollar tus proyectos.

Recuerda siempre investigar, ser curioso y seguir aprendiendo.. “La curiosidad es una de las mas permanentes y seguras características de una gran inteligencia”.

Samuel Johnson

Adelante...



¿CÓMO FUNCIONAN ESTAS TARJETAS?

ÁRBOL DE PROBLEMAS } Este será el título y nombre de la actividad que se explica en cada tarjeta

Esta sección te explica en que casos puedes utilizar la actividad

¿Para qué sirve esta actividad?



Para entender cuáles son las causas y consecuencias del problema en que deseamos ayudar y así encontrar mejores soluciones.

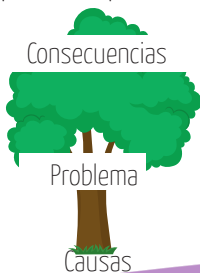
¿En qué consiste esta actividad?

En discutir y definir cuáles son las causas y los efectos de un problema. Las cuales se dibujarán en un gráfico con forma de árbol.



Explicación de la actividad

Ejemplo } Acá encontraras un ejemplo de cómo podrías utilizar la actividad



ÁRBOL DE PROBLEMAS

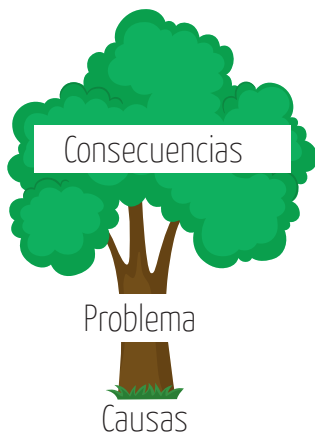
¿Para qué sirve esta actividad?

Para entender cuáles son las causas y consecuencias del problema en que deseamos ayudar y así encontrar mejores soluciones.

¿En qué consiste esta actividad?

En discutir y definir cuáles son las causas y los efectos de un problema. Las cuales se dibujarán en un gráfico con forma de árbol.

Ejemplo



CARTA A...

¿Para qué sirve esta actividad?

Para escribirle una carta, un mail a alguien que pueda asesorarte, ayudarte, aconsejarte en tu proyecto.

¿En qué consiste esta actividad?

En redactar una carta o un mail, y enviarla a una persona que conozca el tema de tu interés y pueda ayudarte.

Ejemplo

Fecha:

Saludo:

Cuerpo de la carta (Aca le comentas que deseas, si tienes preguntas).

Despedida

Tu firma y la de tus compañeros.

COMPARANDO

¿Para qué sirve esta actividad?

Para conocer, comparar soluciones similares a las que se están planteando en el proyecto.

¿En qué consiste esta actividad?

En investigar y seleccionar proyectos, objetos similares al proyecto que se esta planteando.

Ejemplo, si estamos diseñando una silla para niños, se buscan diferentes tipos de sillas de niños que puedan servirnos de inspiración para nuestro futuro diseño.

Ejemplo

Características del proyecto	
Características de proyectos similares	
Observaciones:	

DENTRO/FUERA

¿Para qué sirve esta actividad?

Para tomar decisiones y ponerse de acuerdo con el equipo.

¿En qué consiste esta actividad?

En que cada idea que se tiene del proyecto se escribe en una hoja y se habla con el equipo si este quiere que esa idea quede adentro o fuera del proyecto.

Ejemplo

Dentro	Fuera
Observaciones:	

ENCUESTA

¿Para qué sirve esta actividad?

Para averiguar, recoger información acerca de lo que las personas, opinan, saben de un tema de interés.

¿En qué consiste esta actividad?

En hacer un listado de preguntas (cuestionario) y entregar a las personas para que las contesten. Las preguntas pueden ser abiertas o de selección múltiple.

Ejemplo

<p>Titulo:</p> <p>Preguntas:</p> <p>¿Cómo te sientes? (Pregunta abierta?) _____</p> <p>_____</p> <p>¿Cómo te sientes? (Pregunta cerrada?)</p> <ul style="list-style-type: none">● Feliz● Triste● Temeroso● Otro
<p>Observaciones:</p>

ENTREVISTAS

¿Para qué sirve esta actividad?

Para conocer las motivaciones, emociones, pensamientos, conocimientos de una persona.

¿En qué consiste esta actividad?

En hacer diferentes tipos de preguntas a una persona para conocer más acerca de un tema de interés. Se recomienda no hacer preguntas que se puedan responder con Si o no y escribir las respuestas.

Ejemplo

¿Quién hace la entrevista? ¿A quién se entrevistó?	
Preguntas	Respuestas
Observaciones:	

INVESTIGACIÓN SECRETA

¿Para qué sirve esta actividad?

Para conocer una situación, sin que las personas sepan que están siendo observadas.

¿En qué consiste esta actividad?

Observar a una persona, un grupo sin que sepan que están siendo evaluados, analizados. Sirve para conocer las reacciones sinceras, naturales de las personas. Escribe lo que observaste.

Ejemplo

¿Quién es el investigador?

¿A quién se investigó?

¿Qué se quiere observar en la investigación?

¿Qué observaste?

INVESTIGAR

¿Para qué sirve esta actividad?

Para consultar, averiguar acerca de un tema de interés.

¿En qué consiste esta actividad?

En revisar, estudiar libros, artículos, videos, publicaciones en la web acerca de un tema.

Ejemplo

Titulo:	
Autor:	
Resumen:	
Observaciones:	

LA PELOTA PREGUNTONA

¿Para qué sirve esta actividad?

Para escuchar las opiniones de todas las personas del equipo.

¿En qué consiste esta actividad?

En que se forma un círculo y se va tirando una pelota, hasta que todas las personas del equipo den su opinión y/o aporte del tema que están tratando.

Ejemplo

Opiniones/Aportes	
Observaciones:	

LOS 5 ¿POR QUÉ?

¿Para qué sirve esta actividad?

Para conseguir mejores respuestas durante las entrevistas.

¿En qué consiste esta actividad?

En preguntar ¿Por qué? durante 5 veces consecutivas, cada vez que la persona entrevistada de una respuesta. Para llegar a conocer razones más profundas. Escribe las respuestas.

Ejemplo

Pregunta	¿Por qué?	¿Por qué?	¿Por qué?	¿Por qué?	¿Por qué?
Pregunta	¿Por qué?	¿Por qué?	¿Por qué?	¿Por qué?	¿Por qué?
Observaciones					

MAPA CONCEPTUAL

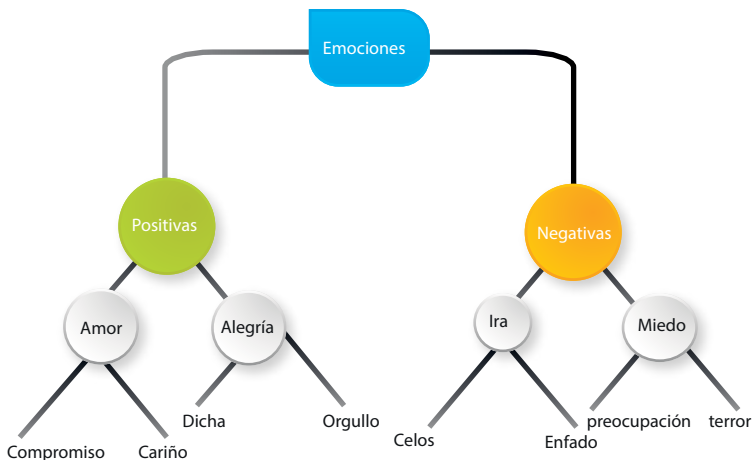
¿Para qué sirve esta actividad?

Para hacer un resumen gráfico de un tema de interés.

¿En qué consiste esta actividad?

En establecer cuál es el tema que quieres desarrollar, buscar información y escribir los principales subtemas.

Ejemplo



QUE ES LO MÁS IMPORTANTE

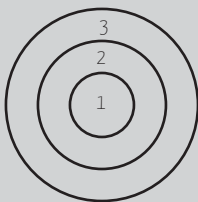
¿Para qué sirve esta actividad?

Para elegir el orden de importancia de las actividades a realizar.

¿En qué consiste esta actividad?

En que cada actividad que se tiene del proyecto se escribe en una hoja y se pide al equipo que las enumere de 1 a el número de actividades que tengan. Donde 1 sería la actividad más importante, 2, la siguiente y así sucesivamente y las ubiquen en un gráfico como el del ejemplo.

Ejemplo



Observaciones:

TABLERO DE IMÁGENES

¿Para qué sirve esta actividad?

Explicar con imágenes algún tema.

¿En qué consiste esta actividad?

Consiste en seleccionar y pegar imágenes, fotografías, materiales, dibujos que permitan explicar algún tema de interés y que sean difíciles de explicar con palabras.

También pueden ayudar más a comunicar como sería el resultado de algo que se espera hacer.

Ejemplo

Pega las imágenes en un cuadro como el siguiente:

Imágenes:	
Observaciones:	

TARJETAS ROJAS Y TARJETAS VERDES

¿Para qué sirve esta actividad?

Para conocer de forma rápida si las personas están de acuerdo o en desacuerdo con lo que se está presentando.

¿En qué consiste esta actividad?

A cada uno de las personas del equipo se les entrega una tarjeta roja que significa en desacuerdo y una tarjeta verde que significa de acuerdo. Cuando alguien termine de presentar una idea las personas suben la tarjeta que represente su opinión y cuentan cuantas tarjetas rojas y verdes obtuvo esa idea. La idea es roja si la mayoría obtuvo ese color de tarjeta y verde si obtuvo ese color.

Ejemplo

Escribe las ideas en un cuadro como el siguiente:

Ideas con la mayoría de tarjetas rojas:	Ideas con la mayoría de tarjetas verdes:
Observaciones:	