

GUÍA DE USO DEL BANCO DE RECURSOS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y LAS ALTAS CAPACIDADES.

● EL BANCO DE RECURSOS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y LAS ALTAS CAPACIDADES. REQUISITOS MÍNIMOS PARA ACCEDER A LA PLATAFORMA.

Requisitos mínimos:

Debes disponer de un ordenador personal, que tenga estas características mínimas:

- Navegador de Internet (recomendable *Internet Explorer 5* o superior, *Netscape 6* o superior, *Mozilla Firefox*).
- Conexión a internet (muy recomendable disponer de línea ADSL).

La Plataforma Virtual de la Asociación Aragonesa de Psicopedagogía está construida con Moodle ©. Moodle es una plataforma construida con PHP, MySQL y que corre en servidores que tengan instalado Apache. Dado que las instrucciones se ejecutan en el servidor, no se requiere instalar ningún programa en el ordenador del alumno.

● CÓMO ACCEDER AL BANCO DE RECURSOS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y LAS ALTAS CAPACIDADES.

Se accede a la Plataforma Virtual a través de la página web <http://www.recursoscreativos.org>, y también a través del dominio <http://www.altacapacidad.org>.

NOTA IMPORTANTE: El enlace a la Plataforma Virtual se revisa continuamente y es correcto. En algunas ocasiones, bien por problemas de saturación de la línea o bien por un fallo del servidor de la empresa proveedora de servicios, puede que la página no se cargue y el navegador muestre un mensaje de error. En estos casos hay que intentar acceder nuevamente a la página, pulsando el botón “actualizar página” del navegador, o mejor aún, volviendo a abrir una nueva ventana del navegador. Si después de 3 o 4 intentos consecutivos la página no se visualizase, el problema del servidor puede ser importante y es aconsejable aplazar durante unos minutos el acceso, reintentándolo más tarde. En otras ocasiones, puede salir un mensaje indicando que no se tienen instaladas las cookies necesarias. Ignora el mensaje e intenta nuevamente acceder al Banco de Recursos. En caso de que en esta segunda vez no se pueda acceder a él, ponte en contacto con el Administrador del Banco a través de la dirección garzonjc@gmail.com.

Una vez que se ha abierto la página principal del Banco, aparece información sobre los recursos disponibles y, en su caso, documentos de acceso libre. Sin embargo, en la esquina superior derecha de la pantalla, aparece un mensaje claro que dice lo siguiente: “Usted no está en el sistema ([Entrar](#))”.

Ud. no está en el sistema. ([Entrar](#))

Español - España (es_es) ▼

Por defecto, está señalando el idioma español. El idioma sólo afecta a la plataforma, no a los contenidos del curso. Si cambias el idioma, sólo aparecerán en la nueva lengua los textos de la propia plataforma, y no los de los documentos insertados en el Banco de Recursos. La plataforma está preparada para visualizarse en francés, inglés y alemán, y en las lenguas oficiales españolas catalán, vasco y gallego.



En tanto que el usuario no entre en el sistema, no tendrá acceso a determinadas prestaciones de la Plataforma, como son los chats de conversación en tiempo real. Es preciso, por tanto, registrarse como usuario. Para ello necesariamente hay que pulsar en el enlace “Entrar”.

Cuando se pulsa en el enlace “Entrar”, aparece la pantalla de validación de usuarios, desde donde se puede realizar también el registro de nuevos alumnos.

El proceso para registrarse es muy sencillo: basta con pulsar en el cuadro de la derecha denominado “Registrarse como usuario” en el enlace dispuesto en el primer punto: 1. Rellene el “formulario de registro”. Se le piden datos fundamentales para realizar la inscripción: un nombre de usuario, una contraseña, y una dirección de correo electrónico REAL. También un nombre, apellido y ciudad de residencia.

Nueva cuenta Usted no se ha autenticado. (Entrar)

RECURSOS » Entrar » Nueva cuenta Español - Internacional (es) ▼

Crear un nuevo usuario y contraseña para acceder al sistema:

Nombre de usuario:

Contraseña:

Por favor, escriba algunos datos sobre usted:
(IMPORTANTE: Para concluir el proceso debe escribir una dirección de correo verdadera)

Dirección de correo:

Correo (de nuevo):

Nombre:

Apellido:

Ciudad:

País: ▼

Usted no se ha autenticado. (Entrar)

En caso de que no acceda a la Plataforma Virtual en un plazo de 180 días consecutivos, estos datos son borrados automáticamente. En el supuesto de que sí te registres, los datos **NO** pasan a la base de datos de la Asociación Aragonesa de Psicopedagogía, ni se utilizan para otro uso distinto a la mera identificación del usuario y a la comunicación interna dentro de esta Plataforma entre sus usuarios, incluido el Administrador de la Plataforma. Puedes darte de baja de esta base de datos en cualquier momento, enviando un mensaje al Administrador de la Banco de Recursos.

Al recibir los datos del registro, El Banco de Recursos te enviará automáticamente un correo electrónico a la dirección que hayas facilitado, solicitando la confirmación del registro.

Una vez que te hayas registrado como usuario, podrás acceder permanentemente a todos los servicios del Banco de Recursos.

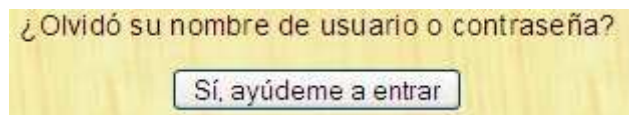
NOTA IMPORTANTE: Tanto el usuario como la contraseña son campos que diferencian las letras mayúsculas y minúsculas. Ten cuidado al introducir tu usuario y contraseña, pues hay veces que al intentar entrar en la Plataforma, se produce un error de usuario o contraseña, y se debe a que la tecla de bloqueo de mayúsculas está en posición incorrecta. No obstante, si pese a revisar este punto te sigue dando error al introducir el usuario o la contraseña, ponte en contacto con el administrador del sistema a través del correo garzonjc@gmail.com

Si no deseas registrarte en la Plataforma Virtual, todavía puedes entrar a la misma como usuario invitado, pulsando en el botón correspondiente de la página de validación de usuarios:

Algunos cursos pueden permitir el acceso como invitado:

Como invitado, puedes acceder a los servicios de libre acceso de la Plataforma, e incluso puedes acceder a los recursos de libre acceso o a aquellos recursos en que se permita la entrada de invitados. Este es el caso del espacio reservado al Seminario de Altas Capacidades. Sin embargo, algunos de estos recursos también tienen un acceso restringido, por lo que necesitarás disponer de una clave que obtendrás también si cumples determinados requisitos, contactando con el Administrador de la Plataforma.

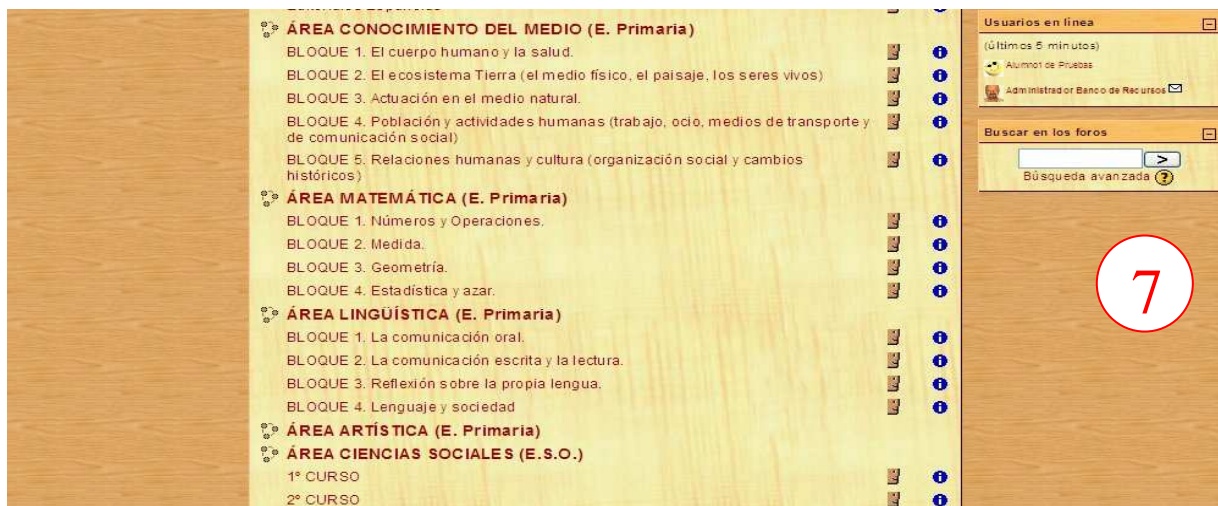
Si en algún momento olvidas tu contraseña, tienes la opción de pulsar el botón “recordar por correo electrónico”, que se encuentra en la pantalla de acceso, al final del cuadro de la izquierda, y debajo del botón de entrada como invitado:



● CÓMO NAVEGAR POR EL BANCO DE RECURSOS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y LAS ALTAS CAPACIDADES.

Si eres un usuario registrado deL Banco de Recursos, tendrás libre acceso a toda la información y a todos los servicios, excepto a aquellos recursos que, por sus especiales características, estén protegidos por una clave.

Un usuario puede acceder a las siguientes zonas de la pantalla principal:

















1. Zona de anuncios y noticias: en esta zona el administrador publica anuncios relativos a los distintos servicios de la Plataforma, a la apertura de nuevos cursos, y cualquier otro tipo de información de interés general.
2. Zona de foros y chat: en esta zona, se encuentra el acceso a distintos foros y al chat de la Plataforma, que se utiliza por los usuarios que no están adscritos a ningún curso de acceso restringido. Puede ser utilizado por todos los usuarios, excepto por aquellos que hayan entrado como invitados.
3. Calendario. En esta sección aparece el calendario del mes actual, donde se han señalado los eventos más importantes que pueden tener lugar dentro de la Plataforma (inicios de curso, citas para intervenir en un chat, fin del plazo para presentar trabajos, etc.). Si estás esperando el inicio de un curso, la cita de una clase en línea, o el día de finalización de un determinado taller, tendrás obligatoriamente que consultar esta sección.



4. Zona de Recursos: es la parte central de la plataforma. Aquí encontrarás una relación de recursos disponibles en la plataforma. Algunos serán de libre acceso y otros estarán protegidos con una clave. Lo puedes saber con antelación por el símbolo de protección que llevan ().

Categorías

- 
SALA DE TRABAJO
 - SEMINARIO DE ALTAS CAPACIDADES  
 - Moodle para Profesores  
- 
MISCELÁNEA
 - Documentos importantes relacionados con las altas capacidades  
 - Ludoteca para altas capacidades  
- 
EDITORIALES ESPECIALIZADAS
 - Editoriales Estadounidenses  
 - Editoriales Españolas  
- 
ÁREA CONOCIMIENTO DEL MEDIO (E. Primaria)
 - BLOQUE 1. El cuerpo humano y la salud.  
 - BLOQUE 2. El ecosistema Tierra (el medio físico, el paisaje, los seres vivos)  
 - BLOQUE 3. Actuación en el medio natural.  

5. Zona de mensajes: en este recuadro recibirás aviso de otros participantes en la plataforma que te mandan mensajes.



6. Usuarios en línea: En todo momento tienes información de los participantes que están conectados como tú a la Plataforma Virtual.



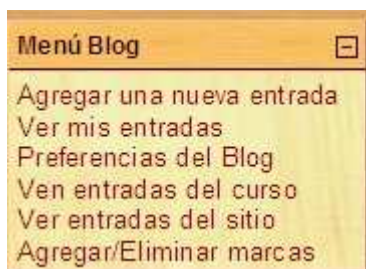
7. Búsqueda en foros. El usuario puede introducir una palabra o expresión, y se realizará una búsqueda en los foros de la Plataforma, hasta encontrar ese mismo término o términos. Esta búsqueda es útil sobre todo para encontrar respuesta a preguntas que otros usuarios hayan realizado previamente a través de uno de estos foros.




8. Novedades: los avisos que deja el administrador, organizados cronológicamente de más moderno a más antiguo.



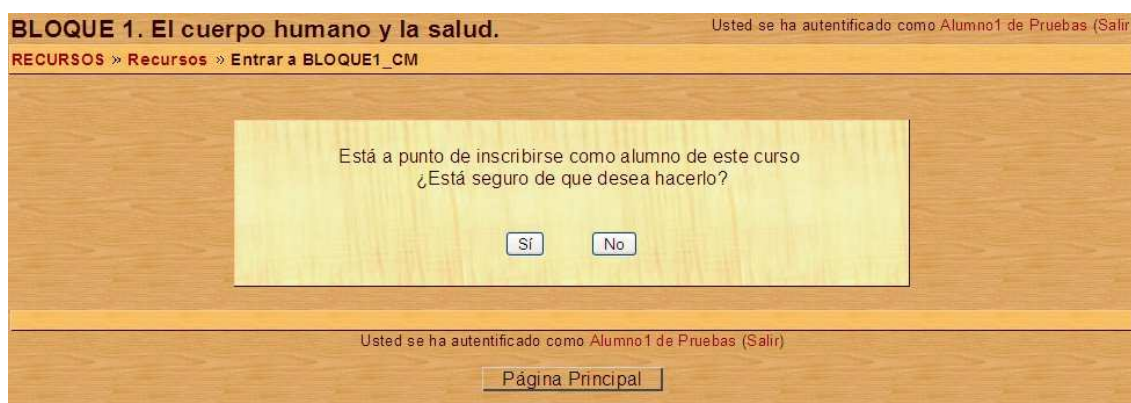
9. Menú del blog. El blog es la última incorporación que la plataforma Moodle ha llevado adelante en su última versión. Los usuarios pueden insertar y compartir información a través de este otro medio, si bien todavía no está estructurado al ser una aplicación muy reciente.



Cómo consultar los recursos, dentro del Banco.

Una vez que se ha accedido al Banco de Recursos, el usuario puede acceder libremente a cualquier recursos que tenga un icono como éste: .

Para ello, debe pulsar encima del rótulo correspondiente. Por ejemplo, si el usuario desea entrar en el Bloque 1 de Conocimiento del Medio de Educación Primaria, pulsa en ese rótulo. En el primer acceso, verá una pantalla como ésta:



Debe responder que SÍ.

Las siguientes veces que acceda al mismo apartado, no tendrá que responder a esta pregunta.

Inmediatamente accede a la página de este apartado, donde se puede encontrar con una estructura de contenidos similar a la de la página principal, aunque con ciertas diferencias:

Se incluyen nuevos bloques:

- Novedades (A): los usuarios pueden ver si hay algún mensaje en el foro que corresponde al recurso en el que se encuentra en este momento.
- Personas (B): el usuario puede consultar quiénes están compartiendo la sección de recursos en el que está inscrito. De esta forma, puede ponerse en contacto con ellos vía mensajes internos o correo electrónico, para compartir opiniones y experiencias.
- Administración (C): permite al usuario editar sus datos personales, cambiar la contraseña para acceder al Banco de Recursos, o incluso darse de baja de esta sección del Banco. El apartado de Calificaciones aparece, pero no tiene ninguna utilidad.
- Mis recursos (D): inmediatamente después del bloque de Administración, se encuentra un bloque que muestra todos los recursos en los que el usuario está inscrito en ese momento. De esta forma, puede pasar de una sección a otra con mayor rapidez, sin pasar por la página principal.

También hay algún bloque que ha cambiado de posición. Concretamente, el bloque de Eventos próximos (E), que se sitúa en las secciones de recursos, inmediatamente encima del Calendario.

BLOQUE 1. El cuerpo humano y la salud. Usted se ha autenticado como Alumno1 de Pruebas (Salir)

RECURSOS » BLOQUE1_CM

Mensajes

No hay mensajes en espera
Mensajes...

Administración

- Calificaciones
- Editar información
- Cambiar contraseña
- Desmatricular en BLOQUE1_CM

Mis recursos

Documentos importantes relacionados con las altas capacidades
BLOQUE 1. El cuerpo humano y la salud.
Todos los recursos...

Menú Blog

- Agregar una nueva entrada
- Ver mis entradas
- Preferencias del Blog
- Ver entradas del curso
- Ver entradas del sitio
- Agregar/Eliminar marcas

Diagrama de temas

1 **LOS PROCESOS DE CRECIMIENTO Y TRANSFORMACIÓN DEL CUERPO A LO LARGO DEL CICLO VITAL.**

Inventar y construir un juego de mesa, que simule la evolución del cuerpo humano a lo largo del ciclo vital

2 **FUNCIONES DE RELACIÓN, NUTRICIÓN Y REPRODUCCIÓN. IDENTIFICACIÓN Y LOCALIZACIÓN DE LOS PRINCIPALES ÓRGANOS Y APARATOS.**

Escribe un cuento con las aventuras de unos niños que se vuelven microscópicos y entran en el cuerpo humano

Crea un comic en el que los protagonistas sean niños microscópicos dentro del cuerpo humano.

Explica cómo modificarías el cuerpo humano para que pudiera hacer cosa distintas, como por ejemplo volar, o vivir debajo del agua.

Hay personas que nacen con malformaciones. Investiga algunos casos y explica cómo esas personas han conseguido superar los problemas que tuvieron a causa de estos defectos. También puedes inventar algún aparato que les pueda ayudar en su vida cotidiana.

3 **FACTORES Y PRÁCTICAS SOCIALES QUE FAVORECEN O PERTURBAN LA SALUD.**

Proyecto sobre tipos de drogas y su influencia sobre la salud

4 **USOS Y COSTUMBRES EN LA ALIMENTACIÓN Y SUS REPERCUSIONES SOBRE LA SALUD.**

La Dieta Mediterránea y su influencia en la salud

5 **SEGURIDAD Y PRIMEROS AUXILIOS. NORMAS Y COSTUMBRES DE SEGURIDAD EN LA VIDA COTIDIANA.**

6 **ACTUACIONES INDIVIDUALES, DE GRUPOS E INSTITUCIONES DE LA LOCALIDAD Y DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ARAGÓN EN FAVOR DE LA SALUD DE LAS PERSONAS Y EL MEDIO AMBIENTE.**

7 **ACTIVIDADES DESTINADAS AL PROPIO CUIDADO PERSONAL CON RELACIÓN A LA ALIMENTACIÓN, LA HIGIENE, EL VESTIDO Y LOS OBJETOS DE USO INDIVIDUAL.**

8 **LA RELACIÓN AFECTIVA Y SEXUAL.**

9 **LAS RELACIONES INTERPERSONALES: LA EXPRESIÓN DE LOS SENTIMIENTOS, RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS, ETC.**

Novedades

(Sin novedades aún)

Eventos próximos

No hay eventos próximos

Ir al calendario...
Nuevo evento...

Calendario

noviembre 2006

| Lun | Mar | Mié | Jue | Vie | Sáb | Dom |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | | |

Eventos globales Eventos de curso
Eventos de grupo Eventos de usuario

Usuarios en línea

(últimos 5 minutos)

Alumno1 de Pruebas

Personas

Participantes

Buscar en los foros

Busqueda avanzada ?

- Diagrama de Temas (F): La parte más importante del Banco de Recursos es el Diagrama de Temas. En él se insertan los recursos, que pueden ser enlaces a sitios web, o documentos de descarga en formato PDF, Word, Excel, etc. Estos documentos están ordenados por temas que en su mayor parte mantienen la misma estructura que el Currículo Aragonés (BOA 5 de julio de 2005), lo que favorece su inclusión dentro de una programación didáctica.

1 **LOS PROCESOS DE CRECIMIENTO Y TRANSFORMACIÓN DEL CUERPO A LO LARGO DEL CICLO VITAL.**

Inventar y construir un juego de mesa, que simule la evolución del cuerpo humano a lo largo del ciclo vital

Elegido un tema determinado, y un recurso listado dentro de dicho tema, sólo es necesario disponer del programa adecuado para visualizar el documento. Así, para los documentos PDF (la casi totalidad de los documentos del Banco), hay que tener instalado en el ordenador del usuario el programa gratuito "Acrobat Reader". En el caso de documentos que puedan ser modificados, éstos podrán ser abiertos con una Suite gratuita, como por ejemplo Open Office.

1



EL CUERPO HUMANO Y LA SALUD

INVENCIÓN Y DISEÑO DE UN JUEGO DE MESA SOBRE LA EVOLUCIÓN DEL CUERPO HUMANO A LO LARGO DEL CICLO VITAL.



3

OBJETIVOS:

- Objetivos de área 1, 8 y 10.
- Potenciar procesos de análisis y síntesis con la información del tema 1, favoreciendo la transferencia de dicha información a una situación nueva.
- Estimular la creatividad del alumno, y el interés sobre el ciclo vital del cuerpo humano, mediante la utilización de componentes lúdicos y artísticos.

DESCRIPCIÓN GENERAL:

Contratación de un juego de mesa en el que pueda participar de él a un número limitado de jugadores, y en el que la condición de victoria sea para el jugador que consigue llegar a la mayor edad posible.

DESARROLLO:

Se pretende realizar la actividad entre dos alumnos. Dada la libertad de acción que se da a los creadores del juego, éstos tienen que organizar su trabajo. Primero tienen que diseñar en teoría un juego, para después elaborar los materiales necesarios (tablero, fichas, cartas, etc.) El tiempo de ejecución recomendado se establece entre uno y dos meses. Es necesario que los alumnos tengan en cuenta toda la fase por la que pasa el cuerpo humano desde el momento de la fecundación hasta el óbito. También deben tener en cuenta todas las circunstancias externas que pueden afectar al desarrollo del cuerpo humano (clima, agentes químicos contaminantes, accidentes, enfermedades, aspectos económicos y sociales del lugar donde nace y vive, etc.).

4

5

6

LO QUE HACE EL PROFESOR:

En papel es el de monitor del proyecto. Cada cierto tiempo se reunirá con otros alumnos para revisar el proceso de creación.

Puede sugerir aspectos que si los alumnos no tienen tenido en cuenta, modificaciones de algunas reglas para favorecer la jugabilidad, o por el contrario para simular más la realidad, etc.

Debe exigir que se cumpla el plazo para crear el juego, y que habrá sido impeditivo con los alumnos, dentro de los límites anteriormente recomendados.

LO QUE HACE EL ALUMNO:

- Diseño previo del juego. Debe cumplir como mínimo el 50% del tiempo establecido. Presentará al maestro el proyecto por escrito, en el que debe constar:

- El título y el fin del juego.
- El tipo de juego que se propone (de tablero, de cartas, etc.).
- Un borrador de las reglas del juego.
- Un listado de los elementos del juego que se requieren.

- La segunda parte del proyecto consiste en la elaboración de los materiales. Puede participar cualquier otro alumno del colegio con otros alumnos, que ayude a los alumnos a confeccionar estos materiales. Ocupará el otro 50% del tiempo establecido.

- Tiempo para probar el juego. Se organizarán partidas de prueba para comprobar la bondad del diseño. Antes de la evaluación, se permitirán varias modificaciones de las reglas, hasta llegar a la versión final del juego.

7

2. Como utilizar los recursos del Banco. Leyenda de símbolos.


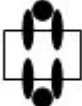
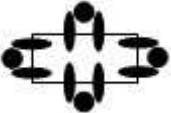
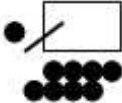
La totalidad de los recursos del Banco tienen una ficha descriptiva, en la que se recoge una información orientativa de extraordinaria utilidad.

Los apartados de la ficha son los siguientes:



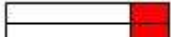
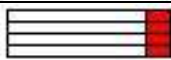
1. Identificación de la ficha, con un icono, el nombre del Boque de Contenido o Tema, y el título de la actividad.
2. Orientación de la actividad: es un cuadro en el que aparece una información de gran importancia:
 - a. El área de conocimiento que tiene asociada (puede haber varias).
 - b. El intervalo de edad mental al que va dirigido.

- c. Los conocimientos y destrezas previos que son necesarias para llevar a cabo la actividad.
 - d. Tipo de agrupamiento, tipo de capacidades que se aprovechan mejor con el desarrollo de la actividad, y temporalización de la misma. Estas características vienen definidas por una serie de símbolos, cuya leyenda se incorpora en la parte final de este apartado, y que también se incluye en la página principal del Banco de Recursos.
3. Objetivos: Referencia a los objetivos generales del Currículo Aragonés, y objetivos específicos de la actividad.
 4. Descripción General. Un relato conciso sobre lo que consiste la actividad, y el fin de la misma.
 5. Desarrollo. Una descripción más detallada del proceso que se sigue en la actividad, generalmente en orden temporal.
 6. Lo que hace el profesor: Se trata de indicar cuál es el papel del profesor en la actividad, haciendo mención a los documentos o recursos que necesita, su temporalización y la evaluación de la misma. En cuanto a los documentos o recursos, si es necesario el Banco tendrá enlaces a estos documentos o recursos, para que el maestro o profesor pueda acceder a ellos y en su caso, descargarlos.
 7. Lo que hace el alumno: descripción de los pasos que ha de seguir el alumno para llevar a cabo la actividad.











LEYENDA DE LOS SÍMBOLOS DEL APARTADO 2: Tipo de Agrupamiento.

| | |
|---|----------------------------------|
|  | Trabajo individual o autónomo. |
|  | Trabajo en parejas. |
|  | Trabajo en pequeño grupo. |
|  | Actividad para el grupo - clase. |

LEYENDA DE LOS SÍMBOLOS DEL APARTADO 2: Temporalización.

| | |
|---|---|
|  | Actividad para desarrollar en una clase, en el tiempo sobrante. |
|  | Actividad para desarrollar como máximo en una semana. |
|  | Actividad para desarrollar como máximo en una quincena. |
|  | Actividad para desarrollar en un mes o más (especificar con texto). |

LEYENDA DE LOS SÍMBOLOS DEL APARTADO 2: Capacidades que se aprovechan mejor con el desarrollo de la actividad.

| | |
|---|---|
|  | Creatividad. |
|  | Capacidad verbal. |
|  | Capacidad matemática. |
|  | Capacidad lógica. |
|  | Talento figurativo (capacidad espacial, creatividad, lógica) |
|  | Talento académico (capacidades verbal, lógica y gestión memoria). |
|  | Capacidad espacial. |
|  | Capacidad naturalista. |
|  | Capacidad musical. |
|  | Capacidad kinestésica. |

