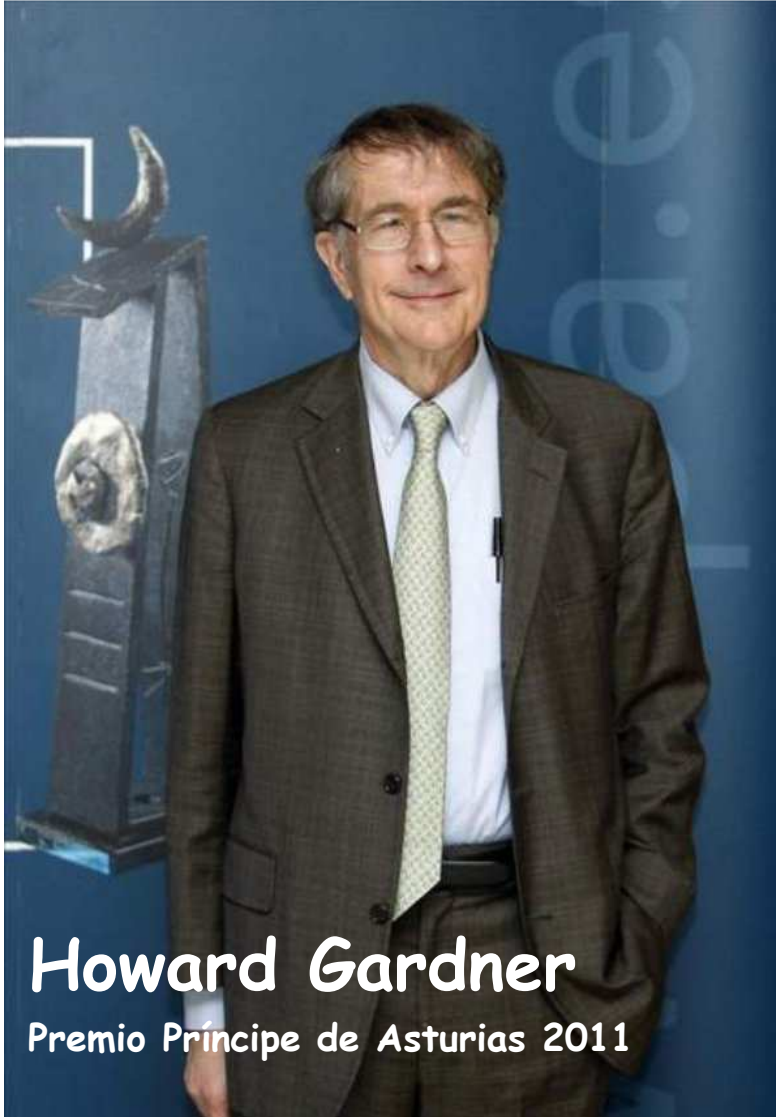




REVISTA de la Asociación

Número 9 Año II Mayo'12



Howard Gardner

Premio Príncipe de Asturias 2011

www.altacapacidad.net

Inteligencia lingüística

Inteligencia espacial

Inteligencia interpersonal

Inteligencia corporal-cinestésica

Inteligencia musical

Inteligencia intrapersonal

Inteligencia lógico-matemática

Inteligencia naturalista

La teoría de las inteligencias múltiples

INDICE

- 2- Índice y Howard Gardner
- 3- Editorial y traducciones
- 5- Tema central
- 11- Olimpiada matemática
- 13- Literatura
- 14- Agenda
- 16- Literatura
- 19- SinLímites TV
- 21- Actividades
- 22- Matemáticas
- 24- Curiosidades geográficas
- 27- La historia a través de los juegos
- 31- Excursiones

Revista Sin Límites

Para poder publicar algunos de los artículos que han aparecido hasta ahora se ha requerido tanto de conocimientos como de tiempo y dedicación para desarrollarlos. Algunos artículos técnicos que nos aclaraban aspectos de Altas Capacidades. Otros artículos han ido orientados a conocer más de temas muy concretos e incluso reflexionar e invitarnos a investigar por nuestra cuenta.

En este número hay una novedad por encima de todo. Además de explicar la teoría de las Inteligencias múltiples, se publica una entrevista que el Sr. Howard Gardner nos ha ofrecido.

Esperemos que sus respuestas y la explicación de su teoría os aclaren algunas dudas que se podían tener en esta materia.

Desde aquí, nuestro agradecimiento al Sr. Gardner por su dedicación a nuestra asociación

Howard Gardner

Howard Gardner es un psicólogo que nació en 1943 en Estados Unidos y actualmente investigador y profesor de la Universidad de Harvard.

Una de sus investigaciones más conocidas es la formulación de la TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES, lo que le hizo ser galardonado con el Premio Príncipe de Asturias.

Son muchos los libros que ha publicado. Quizá, a muchos de los socios, os sea bastante conocido el libro "La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas. Lo que todos los estudiantes deberían conocer", libro que ha sido adquirido por un importante número de socios de nuestra asociación.

Es mucho lo que podemos escribir de una persona que tanto, tanto ha trabajado e investigado sobre un planteamiento que esta asociación, día a día, fin de semana tras fin de semana, trabaja pasito a pasito.

Desde aquí nuestro agradecimiento y reconocimiento a su labor. En las siguientes páginas de esta revista podréis descubrir un poquito más de él.

“SIN LÍMITES”. Asociación Aragonesa de Altas Capacidades,

Presidente: Teresa Millán

Pza. San Francisco 13, of. 11
50.005 Zaragoza
Tfno. 616794011

Parada Tranvía: L1 Pza. San Francisco

Dirección revista: Alejandro Serrano
revista@altacapacidad.net

Revista Sin Límites
ISSN: 2174 – 5277
Depósito Legal: Z- 2528-2011

Editorial

QUE INVENTEN ELLOS

Esta desafortunada frase se atribuye al pensador D. Miguel de Unamuno, y la traemos hoy al editorial de la revista porque, a pesar de que ha transcurrido un siglo desde que se pronunció, tiene plena vigencia en estos momentos. Desde el advenimiento de la democracia, ninguno de los múltiples sistemas educativos ensayados ha dirigido su atención a los alumnos/as especialmente dotados para el aprendizaje, ni ha puesto en marcha un sistema generalizado de incentivos para promocionar el rendimiento académico, la productividad intelectual ni la capacidad creadora. No hay un protocolo para la detección de alumnos de altas capacidades, ni hay un programa estandarizado de enriquecimiento para los chicos inteligentes con interés compulsivo por saber más.

Junto al desplome de los niveles de exigencia académica, (consecuencia directa de la desatención a los más capaces), hay que añadir la desaparición en el léxico pedagógico de conceptos como excelencia, disciplina, productividad, esfuerzo, inteligencia y competitividad.

El balance de la continua política de acoso y derribo del talento es necesariamente devastador: nos ha llevado a la cola en las evaluaciones internacionales de competencia educativa, y, paradójicamente, a la cabeza europea del fracaso escolar.

En nuestra Asociación, contrariamente, pensamos que la inversión más rentable es en capital humano. *Queremos inventar nosotros.*

Éditorial

LES INVENTIONS, POUR EUX

Cette malheureuse phrase a été prononcée par le savant espagnol Miguel de Unamuno il y a un siècle. Malgré le temps passé, la phrase est encore en vigueur en Espagne. Après l'arrivée de la démocratie, le Ministère de l'Éducation Nationale n'a pas encore mis en place un système général de détection et promotion des élèves de haute capacité intellectuelle.

Par contre, les niveaux d'exigence académique sont tombés extraordinairement et, en plus, les concepts de performance, discipline, excellence, compétitivité, capacité, intelligence... sont disparus du vocabulaire pédagogique.

Comme conséquence de l'oubli du talent à l'école , nous sommes à la queue de toutes les évaluations internationales et à la première place de l'échec scolaire d'Europe.

Mais à notre Asociación, nous pensons que la promotion du talent personnel est l'inversion la plus importante . *Nous voulons inventer.*

Traducción por Andrés A..

Editorial

LET THEM INVENT

Today we bring to the editorial of the magazine, this unfortunate sentence that was attributed to the philosopher Miguel de Unamuno and, it was saying a century ago but it has full effect at this time. Since our democracy was born, none of the many educational systems tested has turned its attention to gifted students for learning, and has launched a generalized system of incentives to promote academic achievement, intellectual productivity and the creativity.

There is a protocol for the detection of gifted students, nor is there a standardized program of enrichment for smart kids compulsive interest to learn more.

Next to the collapse of the levels of academic rigor (a direct consequence of the neglect of the most able), add the disappearance in the educational lexicon of concepts such as excellence, discipline, productivity, effort, intelligence and competitiveness.

The balance of the continuing policy of demolition of talent necessary devastating; has led us to the tail in international assessments of education expertise, and paradoxically, European head of school failure.

In our Association, we think the most profitable investment in human capital. *We want to invent ourselves.*

Traducción por María Jesús O.

Tema central

Por Andrés Alonso, Vicepresidente de Sin Límites

LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

A principio de este curso asistí junto con el Alumnado de mi Colegio a una visita programada al Laboratorio Subterráneo de Canfranc. Se trata de una instalación científica de primer nivel mundial en la que se analizan las partículas que provienen del Universo, en especial los neutrinos. Estas partículas carecen de carga eléctrica, por lo que atraviesan la materia prácticamente sin interaccionar. Precisamente para filtrar otras partículas cargadas, se ha instalado el Laboratorio en el túnel de Canfranc, con una enorme masa de rocas por encima (el monte Tobazo de la estación de esquí de Candanchú). Es por tanto un lugar casi libre de radiación cósmica, en el que los sofisticados instrumentos de medida pueden detectar a los esquivos neutrinos.

Como es de suponer, se me ocurrió enseguida proponer la visita para todos los asociados de “Sin Límites” pero hay dos problemas insalvables: no admiten a menores de edad y las visitas se realizan en días laborables, siempre bajo petición previa.

Los lectores estarán pensando que cuento esta historia para no abordar el tema del artículo, que es los modelos de inteligencia, pero ya verán que no es así.

Antes de entrar en el Laboratorio Subterráneo, disfrutamos de una entretenida presentación en el edificio al aire libre con que cuenta este organismo en la localidad de Canfranc. El presentador, un joven doctor en Física, nos introdujo en el maravilloso mundo de las partículas subatómicas: leptones, protones, quarks, neutrones, electrones... Lo que verdaderamente tiene interés para nuestro propósito es una frase lapidaria que pronunció el joven científico : **“Tenemos un conocimiento aproximado del 5 por ciento de la materia que forma el Universo. Del resto no sabemos nada”**.

Si esto sucede en las ciencias físicas, pueden hacerse una idea de la consistencia de las teorías en las ciencias sociales que pretenden explicar el comportamiento humano. Por otra parte, quienes llevamos muchos años como profesionales de la enseñanza, hemos visto cómo constructos teóricos psico-pedagógicos asumidos como dogmas de fe en su momento han caído en poco tiempo en el olvido más absoluto.

En consecuencia, cualquier aportación teórica en este sentido hay que cogerla, como diría un castizo, con papel de fumar. Una vez provistos de este saludable escepticismo intelectual, entramos en materia.

Para empezar, no hay un marco teórico unificado acerca de la inteligencia. Cada modelo teórico aporta su propia definición del término. La más clásica (y la que mantiene a grandes rasgos la Administración Educativa) se basa en el Cociente Intelectual, que es el resultado de dividir la edad mental por la edad cronológica. Es muy sencillo de entender: si una persona tiene una edad

mental de 18 años (es decir, es capaz de realizar ejercicios complejos propios de esa edad) y tiene 9 años de edad, al dividir 18 entre 9, nos da 2, evidentemente. Si multiplicamos por 100, nos daría un Cociente Intelectual (CI) de 200.

Si un chico/a tiene 10 años de edad mental y 10 años de edad cronológica, su CI es 100, es decir, está justo en la media. La inteligencia, así entendida, se distribuye entre la población igual que otras características, como el peso o la altura. La mayor parte de las personas tenemos una inteligencia “normal” “próxima a la media. Muy pocos individuos destacan tanto por encima de la media como por debajo. A través de estudios estadísticos, se considera que el punto de corte por arriba es de 130, y de 70 por debajo. Estas “líneas de corte” afectan a un 3% de la población en cada uno de estos dos grupos extremos. La inteligencia, bajo este concepto teórico, se mide a partir de test estándar.

Las insuficiencias de este modelo son evidentes. En primer lugar, la inteligencia no es un concepto fijo, sino elástico y cambiante. Puede aumentar con el aprendizaje y disminuir con la inactividad. La puntuación obtenida depende del tipo de test que se aplique, puesto que estos instrumentos tienen una fiabilidad relativa. Por otra parte, si se aplican en momentos distintos, dan resultados distintos. Es evidente también que la inteligencia así descrita puede entrenarse. De hecho, los ejercicios que realizamos en el taller del Proyecto Inteligencia Harvard, dentro del programa de actividades de la Asociación, entrenan directamente el razonamiento inductivo. Por otra parte, la idea de dividir la edad mental entre la real también presenta alguna dificultad, puesto que en la infancia tiene sentido, pero no tanto en la edad madura. Nadie de 50 años, como es mi caso, está interesado en tener una edad mental de 90. Además, deja fuera a los individuos talentosos, es decir, aquellos que cuentan con habilidades especiales sólo en un campo del conocimiento (por ejemplo, la música o la literatura). No tiene en cuenta la producción intelectual (libros, artículos, poemas, composiciones...), ni los resultados académicos excepcionales.

Por otra parte excluye de una eventual intervención educativa especializada a alumnos/as muy inteligentes (por encima de 120 y por debajo de 130) que podrían beneficiarse de un programa de enriquecimiento curricular, si lo hubiere.

Frente a este modelo unitario de la inteligencia, han aparecido otras alternativas teóricas que hacen hincapié en la diferenciación del carácter unívoco de la inteligencia.

Una de estas aportaciones se ha hecho especialmente popular, y es la de Howard Gardner, psicólogo y profesor de la Universidad de Harvard. El libro en el que publica esta nueva visión de la inteligencia es “Frames of Mind”, publicado en 1983. En mayo de 2011 recibió el premio “Príncipe de Asturias”. El lector atento se habrá percatado de que han pasado 29 años desde la publicación de la teoría de las inteligencias múltiples hasta su reconocimiento con la concesión del premio en España.

Es importante tener en cuenta que una teoría científica no es más o menos relevante por los premios que recibe, sino por la descripción ajustada que hace de la realidad.

La idea central de esta teoría es que la inteligencia es la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas. Gardner describe en sus estudios ocho tipos de inteligencia, a las que denomina “inteligencias múltiples”.

Las ocho inteligencias son la *lingüística*, la *lógico-matemática*, la *espacial*, la *musical*, la *corporal-cinestésica*, la *intrapersonal*, la *naturalista* y la *interpersonal*. Para dar una breve explicación de cada una, diremos que las dos primeras son obvias: capacidad para las letras o las ciencias, principio consagrado en nuestro Bachillerato. La inteligencia espacial está ligada a la

orientación en el espacio. La musical y la corporal están evidentemente ligadas la música y el deporte respectivamente. La inteligencia intrapersonal se refiere a la habilidad para conocer y manejar los propios sentimientos y capacidades. La interpersonal, a la habilidad para interpretar las emociones de los demás. La naturalista, a la capacidad de interpretar el medio ambiente.

La principal consecuencia de este nuevo modelo es que pasan a la categoría de “inteligentes” personas y comportamientos que antes no estaban específicamente catalogados como tales. Por ejemplo, las personas con alto rendimiento deportivo entran a formar parte de la categoría de seres inteligentes (por lo cual es posible que a partir de ahora dejen de meterse con los empollones). También lo hacen los músicos con talento y los amigos capaces de escucharnos y comprendernos.

Además, aumenta de repente el porcentaje de personas inteligentes, puesto que pasamos del 3% en el modelo del Cociente Intelectual a cerca del 20 % de la población en el modelo de las Inteligencias Múltiples. Sólo por este dato, el modelo de Gardner es el más interesante para nuestra Asociación, puesto que nos permite multiplicar el número de posibles afiliados.

En la Asociación, desde sus orígenes, hemos trabajado bajo los principios de la teoría de las Inteligencias Múltiples desde el principio. Nos parece un modelo más cercano a nuestra experiencia. En todo caso, siempre incluimos actividades de aprendizaje relacionadas con las diferentes áreas: científicas, literarias, musicales, lingüísticas, de habilidades sociales..y cursos de esquí.

Para finalizar, debe quedar claro que cualquier modelo teórico es perfecto, en las manos adecuadas, para no clasificar a un niño / a como de altas capacidades. Si tiene una extraordinaria habilidad matemática pero no sabe tocar la gaita, quedará posiblemente excluido.



Entrevista a H. Gardner

Por Alejandro Serrano

La redacción de la revista Sin Límites quiere mostrar su agradecimiento al Sr. Gardner por haberse ofrecido a responder unas preguntas sobre la teoría de las inteligencias múltiples, las cuáles se traducen a continuación

Supongamos un niño que tiene muy desarrolladas algunas inteligencias múltiples y mantiene un nivel dentro de lo normal en el resto:

Revista Sin Límites: ¿Cree que la teoría de inteligencias múltiples hará cambiar el esquema de asignaturas en los colegios y enfoque de su enseñanza en un plazo de 5-10 años?

Howard Gardner: La "Teoría de las Inteligencias Múltiples" se introdujo por primera vez hace treinta años. Durante más de veinticinco años los educadores han introducido enfoques de las Inteligencias múltiples en sus aulas.

En "INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL MUNDO", 42 alumnos de 15 países de los cinco continentes describieron lo que habían hecho.

Acabo de regresar de un viaje de tres semanas en la India donde existe un gran interés en la teoría.

Y así, las tendencias son muy favorables para una educación centrada en el individuo y para una educación enfocada en que las ideas importantes se presentan en vías diferentes

Revista Sin Límites: ¿Cómo cree que un colegio, instituto... debe colaborar en potenciar el desarrollo de los alumnos con altas capacidades?

Howard Gardner: Si un estudiante tiene una inteligencia muy desarrollada, los colegios deberían apoyar su desarrollo y desarrollar dicha inteligencia en particular.

Esto se logra a través de tutorías y seguimiento con expertos y proporcionando a los estudiantes la oportunidad de trabajar con compañeros que también tengan dicha inteligencia muy desarrollada

Revista Sin Límites: ¿Qué pautas le recomienda para conseguir buenos resultados en el colegio, evitando aburrirse en las materias que tiene mayor dominio y superando las que le resultan más difíciles?

Howard Gardner: Hemos encontrado que merece la pena trabajar asignaturas difíciles mediante un grupo de estudiantes potenciales.

Así, si un estudiante tiene dificultades con las matemáticas, pero le gusta la música, la música puede servir como un "punto de entrada" hacia las matemáticas.

Respecto a las asignaturas que son aburridas, deben ser los profesores los que hagan las asignaturas interesantes.

No hay asignaturas aburridas, sino profesores que no han encontrado las conexiones apropiadas con los intereses y los puntos fuertes de los estudiantes.

Revista Sin Límites: En caso de que un niño con inteligencias múltiples desarrolladas tengan dificultades para relacionarse con niños de su edad, compañeros de clase.. ¿cómo cree que podría superarlas?

Howard Gardner: Para responder correctamente a la pregunta, sería necesario que se supieran las RAZONES de la dificultad. Las intervenciones diferirán dependiendo de si el niño tiene problemas en su relación con los demás en general (por ejemplo, está en el espectro de Asperger) o si el estudiante es, simplemente, demasiado avanzado con respecto a sus compañeros (en cuyo caso debería trabajar con estudiantes mayores o más avanzados), o si está más retrasado que sus compañeros (en cuyo caso se debe trabajar con estudiantes más jóvenes y menos avanzados).

La entrevista ha sido traducida del inglés al castellano. La traducción nunca es perfecta, y aún menos en temas con tecnicismos.

Para los que quieran conocer las respuestas originales se reproduce el mensaje original de Howard Gardner en inglés:

*To Alejandro Serrano
From Howard Gardner*

revista@altacapacidad.net

Greetings! Here are brief answers to your four questions:

1. “:MI theory “ was first introduced thirty years ago. For over twenty five years, educators have introduced MI approaches into their classrooms. In MULTIPLE INTELLIGENCES AROUND THE WORLD, 42 scholars from 15 countries on five continents described what they had done. I’ve just returned from three weeks in India where there is great interest in the theory as well. And so, the trends are very favorable for an education that is focused on the individual and for an education in which important ideas are presented in multiple ways.

2. If a student is very strong in an intelligence, schools should simply support the growth and development of that particular intelligence. This is best done through apprenticeships or mentorships with experts and by providing students with the opportunity to work with peers who also share that strong intelligence.

3. We have found that it pays to approach difficult subjects through a students area of strength. So if a student has difficulties with mathematics, but likes music, music can serve as an ‘entry point’ to mathematics. As for materials being boring, it is up to the teachers to make topics interesting—that is what a good teacher is able to do. There are no boring subjects, only teachers who have not found the appropriate connections to the students’ interests and strengths.

4. To answer the question properly, you need to know the REASONS for the difficulty. Interventions will differ depending on whether the child has problems relating to others in general (e.g. is on the Asperger's spectrum) or whether the student is simply too advanced for his peers (in which case he should work with older or more expert students) or is behind the peers (in which case he should work with younger and less expert students).

I hope that this meets your needs. Please confirm receipt of this letter and please send me the final published version of the text.

With best wishes,

*Howard Gardner
Hobbs Professor of Cognition and Education
Harvard Graduate School of Education
13 Appian Way
Longfellow Hall 224A
Cambridge, MA 02138*

Nota de la redacción: El Sr. H. Gardner dispone de una amplia página de preguntas más habituales (FAQs) en su página web donde se puede profundizar mucho, mucho sobre su teoría de las inteligencias múltiples.

El enlace es este

<http://www.howardgardner.com/FAQ/FREQUENTLY%20ASKED%20QUESTIONS%20Updated%20March%202009.pdf>

Está en inglés, pero no es difícil de entender para alguien que hable dicho idioma, y se puede utilizar un traductor on-line para quien no lo hable. En cualquiera de los casos, desde la redacción nos ofrecemos a ayudar a quien tenga dificultades en su traducción o interpretación.



Olimpiada matemática

Tal y como avanzábamos en nuestro anterior número, dos miembros de la asociación, Abel y Marta, estuvieron entre los tres primeros de la Olimpiada matemática realizada en Aragón, lo que implicaba pasar a la final española de la olimpiada matemática, la cuál se desarrolló en Marzo en Santander.

Ambos nos han ofrecido una entrevista sobre su experiencia así como sus inquietudes matemáticas. Y por supuesto, ¡Enhorabuena a Abel y Marta por su participación y llegar hasta allí!. Marta fue galardonada con una medalla de bronce, la cuál nos muestra en la fotografía de la siguiente página.

ABEL

Revista Sin Límites- ¿Qué tal has afrontado la prueba?. ¿La has visto muy diferente del año pasado?. ¿se llevan mejor ahora los nervios?

Abel- Bien, la dificultad de este año era menor (en realidad la del año pasado fue la de mayor dificultad) pero los nervios seguían siendo los mismos; pocos, pero los mismos.

Revista Sin Límites- El año pasado nos hablabas de estudiar Física o Matemáticas en la Universidad. ¿Sigues por esa rama?. ¿Hay alguna otra carrera que contemples?

Abel- Sí, sigo pensando en esas carreras; la diferencia es que ahora estoy casi seguro de que cogeré Matemáticas.

Revista Sin Límites- ¿Qué consejos darías a otras personas que participasen en años sucesivos?

Abel- Básicamente el único consejo sería: en España va gente muy preparada, pero no por ello consiguen mejores resultados. Que no te desanime oír hablar de teoremas que no entiendes ni de lo bien que les ha salido las pruebas a algunos. Viaja, piensa, disfruta.

Revista Sin Límites- ¿Qué actividades relacionadas con matemáticas realizas a lo largo del año (aparte de la propia asignatura)?

Abel- El TTM: Taller de Talento Matemático

MARTA

Revista Sin Límites - ¿Qué es lo que te ha llamado la atención de las matemáticas?. ¿Desde cuándo sientes interés o curiosidad por ellas?

Marta - Desde pequeña me han gustado las matemáticas. Supongo que me gustan porque tienen muchas posibilidades, son fáciles de entender y son objetivas.

SL- ¿Cuáles han sido los momentos en los que te sentiste más nerviosa durante la prueba? (o estuviste muy tranquila y segura de ti misma durante todos los días?)

M- Bueno, los dos días justo antes de la prueba me puse un poco nerviosa. Quizá un poco más el segundo día, porque teníamos tres problemas, y había que meter las hojas con nuestras respuestas en tres carpetas distintas. No sé por qué, el segundo día justo antes de empezar, me entró la duda de si había metido mis respuestas del día anterior en la carpeta adecuada. Luego ya empezó la prueba y me olvidé de ello.

SL- ¿Hacia dónde quieres orientar tus estudios universitarios?

M- Quiero estudiar Ingeniería Informática, aunque estoy considerando la posibilidad de hacer un doble grado con Ingeniería Informática y Matemáticas. La verdad es que la Ingeniería Informática me gusta en parte porque tiene mucha base matemática.

SL- ¿Qué consejos darías a las siguientes personas que participen otros años?

M- Que no se frustren, porque los problemas son muy difíciles. Y que vayan para disfrutar, sin presión.

SL- ¿Qué otras actividades realizas a lo largo del año que estén relacionadas con las matemáticas, además de las asignaturas de tu curso?

M- No hago matemáticas fuera del instituto, pero en el instituto hay una hora que la mayor parte de mis compañeros tienen libre, para irse a casa antes, y yo me quedo con dos compañeros a dar una clase especial de matemáticas con mi profesor, Pedro Buera.



Literatura

Por A.Serrano

Inteligencias múltiples y estimulación temprana. Guía para educadores, padres y Maestros

Ana M. Serrano

Como dice el título “Guía para educadores, padres y maestros”.

¿Qué son las inteligencias múltiples?. ¿Cómo las podemos detectar en niños de muy corta edad? (el libro plantea desde los seis meses de edad). ¿Cómo pueden actuar los educadores, padres y maestros?.

Con un planteamiento y lenguaje muy sencillo, la autora comienza planteando la teoría de las inteligencias múltiples, poniendo casos concretos y cotidianos, y analizando finalmente lo que han hecho las escuelas y lo que se puede hacer.

Prosigue con el desarrollo de las inteligencias múltiples para niños de un año y medio a tres años, ¿Cómo encontrar indicios del potencial que tiene cada uno de ellos?. ¿Cómo estimularlo?

Y finaliza con un planteamiento de “Acoplamiento mamá-bebé” describiendo unos estudios que se realizaron con 12 parejas.

¿Te ha inquietado?. El capítulo 1 empieza narrando que:

“¿Qué es la inteligencia según Howard Gardner?. ¿Quién es inteligente?. Gardner analiza las diferencias que existen entre la inteligencia de un navegante que se guía en su camino por las estrellas, la inteligencia de un shamán que es un curandero y guía espiritual respetado por su grupo, la inteligencia de Miguel Ángel, la de un geólogo investigador dedicado a la preservación del medio, o la inteligencia de Mozart o de Beethoven. En este mosaico de habilidades no podemos hablar de una sola inteligencia sino de muchas”.

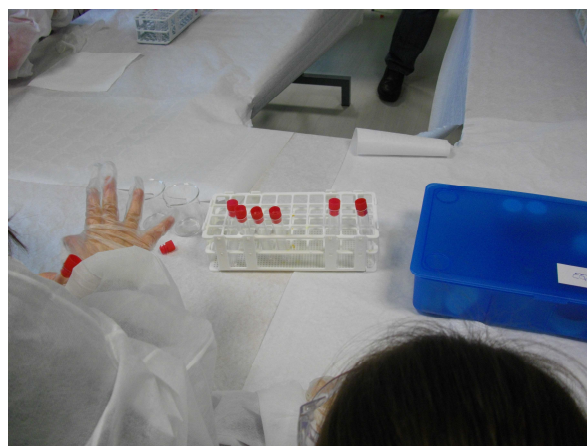
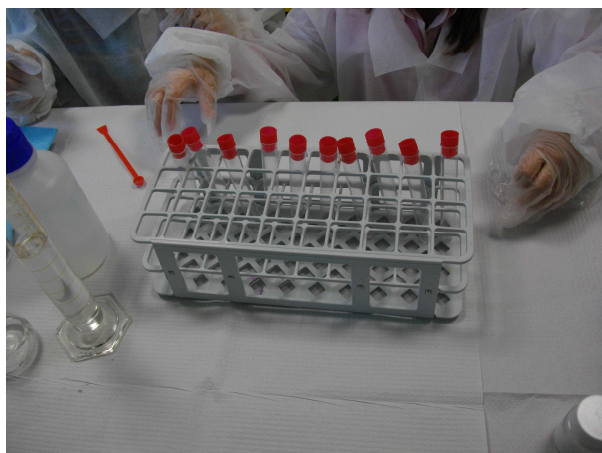
¿Quieres saber más?. Lo podrás encontrar en muchas librerías y en bibliotecas para poderlo consultar. Es cortito y cómodo de leer

Actividades en Jaca

Por Andrés Alonso y María Jesús Ordovás

Hace algunos años, un reducido grupo de padres y madres interesados en la educación de niños con altas capacidades nos reunimos en el garaje de Tere y Juan Carlos. En aquel momento, no imaginábamos que la Asociación llegaría a contar con 200 familias asociadas, con un programa estable de actividades, ni mucho menos que la Asociación tuviera una dimensión nacional e internacional. Desde el mismo momento de la creación, intentamos que la acción social llegara a todos los rincones de Aragón, evitando la excesiva concentración en Zaragoza. De hecho, nuestra primitiva organización tenía carácter territorial, con un representante en la Junta de las provincias de Huesca y Teruel.

Esta semana se ha cumplido un viejo reto, como es llevar el programa de actividades fuera de Zaragoza. Hemos comenzado en Jaca, primera capital del Reino, aprovechando la inercia del Proyecto de Desarrollo de Capacidades que lleva a cabo en el Colegio “Escuelas Pías” María Jesús Ordás, también miembro de la Junta. En este Centro nos han prestado desinteresadamente el Aula de Inteligencias Múltiples, perfectamente equipada, que se utiliza habitualmente para llevar a cabo las actividades del Proyecto



También sabíamos del interés de padres y madres de otros centros educativos y localidades de la Comarca por este tipo de actividades, teniendo en cuenta que la oferta de actividades para chicos/as de altas capacidades es, por desgracia, una novedad absoluta por estos lares.

Para dar a conocer la iniciativa, convocamos una rueda de prensa a la que asistieron todos los medios locales de comunicación, tanto de radio como de prensa escrita. Como consecuencia de esta presentación, publicaron un artículo el “Diario del Altoaragón”, otro el “Pirineo Aragonés” y nos concedió una entrevista radiofónica la Cadena Ser. Finalmente, el semanal “El Pirineo Aragonés” (el periódico más antiguo de Aragón), ha dedicado la contraportada a Tere Millán. Aparecer en la contraportada del “Pirineo” es, en nuestra zona, como salir en la portada de “Interviú”, pero con ropa, claro.

Como los experimentos se hacen con gaseosa, decidimos poner en marcha dos actividades que son generalmente muy bien acogidas por los chavales: los talleres de Introducción a la Química y el de Robótica.

El primer taller se llevó a cabo el sábado 14 de abril en el Aula cedida por el Colegio "Escuelas Pías", y fue el ponente Juan Carlos López Garzón. Se completaron las 14 plazas previstas, y quedaron tres familias en lista de espera. Participaron chicos y chicas de varios centros educativos jacetanos, además de otros venidos de distintas localidades de la Comarca. Mientras los chicos/as disfrutaban entre probetas y tubos de ensayo, organizamos con los padres un café-tertulia, siguiendo la tradición zaragozana, con un excelente nivel de participación y diálogo.

El taller de robótica se llevará a cabo los días 5 y 12 de mayo, y como la demanda de plazas ha vuelto a superar a la oferta, hemos propuesto una segunda edición para los días 19 y 26 de mayo.

En conclusión, podemos decir que nuestra primera intervención fuera de la capital ha sido un éxito, lo que supone un buen augurio para poner en marcha un programa anual durante el próximo curso.

Nota: La edición completa de El Pirineo aragonés donde aparece la mención a la asociación Sin Límites se ha distribuido por lista de correo interna de la asociación. Si alguien no la dispone, puede ponerse en contacto con la revista para conseguir una copia.



Agenda

Por O. Luño

En este número os ofrecemos información tanto de actividades que se van a desarrollar esta primavera como de campamentos estivales directamente relacionados con las altas capacidades o con alguna de ellas, los cuáles esperamos que sean de vuestra utilidad.

Paseos a Caballo por el Parque del Agua Luis Buñuel

Paseos a caballo en un recorrido por el “Soto de la Ribera del Ebro” en el entorno del Parque de Agua (Zaragoza). Esta ruta ecuestre por el interior del Parque ofrece una forma diferente de conocer ese espacio verde en el mismo casco urbano de Zaragoza.

Todos los sábados y domingos a las 17:00 – Precio: 12 € - Duración: 40´
Información: Parque del Agua, Zaragoza. Tel. 976 903 303

Curso de astronomía para niños

La Agrupación Astronómica de Huesca en colaboración con el club Caitu y las ludotecas municipales Cascabillo y Candeleta organiza un curso de iniciación a la astronomía para niños. En él realizarán una introducción al conocimiento del sistema solar y del cielo nocturno, talleres de dibujo y trabajos manuales relacionados con la astronomía y la observación práctica con telescopios.

Se realizarán dos cursos de 4 sesiones cada uno de ellos. Del 28 al 31 de mayo. Y del 4 al 7 de junio.

5 a 7 años: De 17:00h. a 18:00h. Y 8 a 12 años: De 18:00h. a 19:00h.
Se impartirá en el local de la Agrupación, Travesía Ballesteros, 6, bajo de Huesca.

Reserva de plaza: por teléfono (974 230 322) o por correo electrónico (info@aahu.es), en el club Caitu o en las ludotecas municipales.

Taller de introducción a la Magia

La Biblioteca Pública Ricardo Magdalena (Las Fuentes, Zaragoza) ofrece un taller de magia para todos los niños participantes a cargo del mago JOMAT que les enseñará sus trucos de magia.

Todos los viernes a las 19:15 h. Es una actividad gratuita.

Dirección: Avd. Miguel Servet, 57. Zaragoza. Tel. 976 724 037

El Baúl de los Cuentos

El Centro de Documentación del Agua y el Medio Ambiente, que tiene entre sus objetivos fomentar la educación y la conciencia ambiental, también entre los más pequeños, nos invita a leer libros literarios y didácticos sobre educación ambiental y a dibujar con nuestros niños de entre 3 y 12 años.

Esta actividad quiere ser una invitación a la lectura guiada del niño por el adulto.

Horario: Los viernes de 16:00 a 20:30 h y los sábados de 10:00 a 13:00h.

Inscripción gratuita: Centro de Documentación del Agua y el Medio Ambiente.
Paseo Echegaray y Caballero nº 18. Zaragoza.

Tel: 976404815.cdama-gestion@zaragoza.es

Campamentos AEST

Como todos los años la Asociación Española para Superdotados y con Talento organiza, a través del Club Deportivo E-duma, diferentes campamentos de verano tanto para sus socios como para miembros de otras asociaciones de similares características.

“Ardillas” para los más pequeños (6-7 años) campamentos semanales o quincenales durante julio y agosto. Tendrán lugar en “La Casona del Prado” en Riaza (Segovia), y en “Residencial Salamanca” Salamanca.

“Junior” para niños de 8 a 17 años. Campamentos quincenales durante julio y agosto en “La Casona del Prado” en Riaza (Segovia), y en “Residencial Salamanca”. Tienen la posibilidad de incluir entre las actividades la enseñanza del inglés.

Organizan también campamentos intensivos de inglés o francés (sólo en Salamanca).

Para todos los campamentos la inscripción hay que hacerla antes del día 30 de mayo en el correo alicia@aest.es. En nuestro caso no habría que enviar valoraciones individuales, la Asociación podría enviar un documento conjunto con los niños que se inscribiesen en los campamentos.

Para más información consultar la página web de AEST:

<http://www.aest.es/actividades/campamentosverano/index.html>

Campus musicales – Servimúsica

Campus a desarrollar en julio para niños y adolescentes en Salas de los Infantes (Burgos)

<http://www.servimusica.es/es/cursos/index.asp?idsec=165>

Campus Promete

Un año más el Campus Promete será un lugar de encuentro para el desarrollo del talento de jóvenes entre 10 y 18 años, en el que se desarrollarán proyectos personales y de equipo mediante el fomento de la creatividad y la exploración multidisciplinar en las distintas áreas del conocimiento: el lenguaje, la música, las artes, la ciencia y la tecnología.

Se desarrollará del 1 al 29 de julio de 2012. Pudiendo optar por estancias de 1, 2, 3 ó 4 semanas, en la Universidad Europea de Madrid (UEM) en Villaviciosa de Odón (Madrid).

Ampliar información sobre cursos, fechas, horarios, precios y becas:

<http://www.promete.org/index.php/proyectos/campus-promete>



Nota de la redacción: La Fundación Promete nos ha enviado a la Revista un completo dossier de su campus para este verano. Si alguno está interesado en recibirlo puede ponerse en contacto con nosotros (revista@altacapacidad.net) y se lo reenviaremos. Ocupa varios Mb y tiene información muy, muy completa

Astronomie sans frontières. Stage International

Un año más se realizará esta actividad teniendo como objetivo el encuentro internacional de personas mayores de 18 años con interés por la astronomía y su desarrollo a lo largo de la historia. Se llevarán a cabo diferentes talleres y observaciones del cielo y en planetario. Además, se realizaran excursiones para Pau, el Bearn y los Pirineos Atlánticos.

Hay dos posibilidades de inscripción:

- Astronomía y descubrimiento de la región
- Astronomía y construcción de instrumentos antiguos

Las actividades se realizan en Pau (Francia) del 3 al 10 julio de 2011.

Ampliación de la información: Tel. (33) 05 59 62 58 14, germea@wanadoo.fr

<http://germea.pagesperso-orange.fr/ridj.htm>

XV Cursos de Música y Naturaleza

Cursos orientados a niños entre 9 y 16 años en agosto.

Del 1 al 10 de Agosto, Curso de Orquesta

Del 11 al 20 de Agosto, Curso de Música de Cámara

Del 21 al 30 de Agosto, Curso de Piano y Cuerda

Se desarrollará en una Granja Escuela en Cabra, Andalucía, en el sistema Bético.

Más información: <http://www.musicaynaturaleza.com>

Sinlimites TV

Por A.Serrano

Art Attack

(<http://www.disney.es/disney-junior/art-attack/>)

Los sábados y domingos por la mañana, Disney Channel emite un programa sobre manualidades y creatividad.

Bajo el planteamiento de crear cosas útiles o simplemente decorativas reutilizando materiales comunes y fácilmente encontrables en nuestros hogares, muestran al público más infantil algunos de sus “inventos” a quienes no les resultará complicado imitarles.

¿Quieres hacer una pequeña caja de herramientas donde guardar tus bolis y lápices perfectamente ordenados y con una decoración que has hecho tú mismo?. Puedes hacerlo utilizando envases de cartón (material que vas a reciclar), pegamento, papeles de colores y poquito más (bueno sí... mucha imaginación)

¿O te apetece más un juego de bolos?, ¿Y unas perchas?, ¿Y un coche a partir de un cartón de huevos?

Se recomienda grabar el programa para poder seguir los pasos sin saltarse ninguno a la hora de hacer la manualidad. Adicionalmente, en formato PDF, en la web del programa se dispone de un resumen de cada una de las manualidades.

¡A disfrutar!

Autobús de dos pisos hecho con cartones de huevos. (¿¿¿Se os ocurriría algo más original para hacer con pintura, cartones de huevos y pegamento???)



Art Attack se emite los sábados y domingos a las 9:55 en Disney Channel



Nota de la redacción: Indicamos a continuación todos los programas de televisión propuestos hasta la fecha. Recomendamos revisar siempre la programación a través de las webs de las propias cadenas o en prensa actualizada dado que pueden cambiar de horario (especialmente las repeticiones). Se indica en color gris los programas “nuevos” cada semana y en fondo blanco sus repeticiones.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
					9:55  Art Attack	9:55  Art Attack
		15:00  Tres14	15:00  Redes 2.0		16:30  Redes 2.0	15:00  Tres14
	21:00  Tres14	20:00  Tres14				20:30  Tres14
						21:30  Redes 2.0

y... como no podía faltar, hacemos una reseña del programa Redes 2.0 en el que Eduard Punset entrevista a Howard Gardner

El programa fue emitido a finales de 2011 y podéis verlo íntegro en este enlace:

<http://www.rtve.es/television/20111209/inteligencias-multiples-educacion-personalizada/480968.shtml>

Una de las primeras frases de Gardner en dicha entrevista es esta:

Estoy seguro de que no fui el primero en reconocer la multiplicidad de talentos. Pero creo que hay dos cuestiones que distinguen mi trabajo.

La primera es que yo contaba con una serie de criterios por los que se podía juzgar si algo merecía ser considerado una inteligencia.

Y la segunda es que usaba la palabra inteligencia en lugar de talento.

¿Te animas a verlo entero?. Haz clic en el enlace y tendrás el programa completo

La irrupción de las nuevas tecnologías nos obliga a educar a los niños de una manera distinta
(Howard Gardner)

Actividades

Actividades en Zaragoza

Estas son algunas de las actividades planteadas hasta final de curso. Con un número se señalan las actividades por grupos de edades:

- 1- Infantil (mínimo 4 años de edad)
- 2- 1º y 2º de Primaria
- 3- 3º y 4º de Primaria
- 4- 5º y 6º de Primaria y 1º de ESO
- 5- 2º de ESO en adelante

Sin embargo importante recordar:

- En algunas actividades hay DOS e incluso TRES grupos. Tan solo indicamos la fecha del primer grupo creado. Estad pendiente a la información que se difunde a través de la lista de correo.

- Casi todos los domingos de 16:30 a 20:00 hay ludoteca a partir de 8 años y una vez al mes, de 16:30 a 18:30 ludoteca de 5 a 8 años. Consultad fechas en la web.

- Las actividades tienen lugar en diferentes sitios. La mayoría de ellas en la Facultad de Educación salvo las de Robótica que son en la sede de la asociación. Y la ludoteca en el centro cívico Cuatro Esquinas. Sin embargo estad SIEMPRE atentos a lo que se divulgue a lo través de la lista de correo pues puede haber cambios u otros sitios donde impartirse. Este año, sin ir más lejos, ha habido varias ubicaciones más donde se han realizado actividades.

5 de mayo

- 1- Iniciación a la ciencia
- 2- Creación de instrumentos musicales
- 3- Proyecto de inteligencia Harvard
- 4- Chino
- 5- Robótica

12 de mayo

- 1- Iniciación a la ciencia
- 2- Creación de instrumentos musicales
- 3- Proyecto de inteligencia Harvard
- 4- Chino
- 5- Robótica

19 de mayo

- 1- Cuentacuentos en inglés

- 2- Jugando en inglés
- 3- Diseño de producto
- 4- Infografía
- 5- Diseño y program. de videojuegos

26 de mayo

- 1- Iniciación a la ciencia
- 2- Creación de instrumentos musicales
- 3- Proyecto de inteligencia Harvard
- 4- Chino
- 5- Robótica

Junio

Excursión fin de curso

Actividades en Jaca

5 de mayo

Robótica, 1er grupo

12 de mayo

Robótica, 1er grupo

19 de mayo

Robótica, 2º grupo

26 de mayo

Robótica, 2º grupo

Junio

Excursión fin de curso

Matemáticas

Por Alejandro S.

La hermosura de los números

Los números también son “juguetes”. ¿Cómo es eso?.

Hay diferentes fórmulas que permite curiosidades numéricas, juegos de sucesiones, etc...

Desde estas líneas queremos mostrar algunos ejemplos. Todos ellos pueden ser demostrados empíricamente mediante una ley de cálculo o similar.

Empezaremos con la fórmula más famosa de todas:

$$e^{i\pi} + 1 = 0$$

Los matemáticos la consideran como la “fórmula más bonita” de matemáticas. La razón es que es la única que incorpora los cinco números más utilizados en matemáticas: **0, 1, e, i, π** .

¿Habías visto alguna vez dicha fórmula?. Haz memoria... pues es exactamente la primera imagen que aparece en todos los capítulos de REDES 2.0 de Eduard Punset



Pero con los números se pueden sacar más curiosidades

$$\begin{aligned}1 \times 9 + 2 &= 11 \\12 \times 9 + 3 &= 111 \\123 \times 9 + 4 &= 1111 \\1234 \times 9 + 5 &= 11111\end{aligned}$$

(y así sucesivamente hasta el 9)

Otra más:

$$\begin{aligned}9 \times 9 + 7 &= 88 \\98 \times 9 + 6 &= 888 \\987 \times 9 + 5 &= 8888 \\9876 \times 9 + 4 &= 88888\end{aligned}$$

(y hasta llegar al 1)

Podemos aplicar la simetría perfecta en las fórmulas:

$$\begin{aligned}1 \times 1 &= 1 \\11 \times 11 &= 121 \\111 \times 111 &= 12321 \\1111 \times 1111 &= 1234321\end{aligned}$$

y hasta el

$$111111111 \times 111111111 = 12345678987654321$$

Son muchas las fórmulas que se pueden plantear... a cuál más original.

¿Te animas a sacar un algoritmo que las demuestre o un programa informático que las enumere?. Si es así, envíanoslo a revista@altacapacidad.net y lo publicaremos en el próximo número.

Curiosidades geográficas

Economía de países pequeños

Cada país tiene su balance de ingresos y gastos. Sin embargo, cuando el país es notablemente pequeño pueden surgir dudas... ¿De qué “se ganan la vida”? Esto es, ¿De dónde vienen los ingresos de los países más pequeños de la Tierra?

Se podría hablar de muchos de ellos pero vamos a citar tan solo algunos a modo de ejemplo para ver las enormes diferencias de origen de ingresos que hay en el mundo entre los países pequeños:

- **San Vicente y las Granadinas (105.000 hab)**

Este país caribeño tiene sus ingresos a partes iguales... turismo y exportación de frutas, especialmente plátanos.

Hay una curiosidad ortográfica de este país. En las ceremonias de los Juegos olímpicos, el orden de desfile de los países se establece según el idioma oficial del país donde se celebra (y Grecia lo hace al final del todo). ¿Qué posibilidades hay de que este país, con ese nombre, desfile en segunda posición?. En Atenas'2004 se dio el caso... al usarse el alfabeto griego... “San” se traduce por “Agios” y por lo tanto pasaba a la parte alta de la lista, tan solo superado en orden por el país de “Santa Lucía”

- **Malta (410.000 hab)**

Por si a alguno se le había olvidado... se trata de un país de la Unión Europea y su única moneda legal es el euro...

Tiene una balanza comercial curiosa. Tiene que importar toda fuente de energía (petróleo, combustibles para centrales eléctricas) y casi todos los alimentos que consume.

Sin embargo exporta materias primas, algo de industria farmacéutica y tiene turismo.

Y... curiosamente, la industria cinematográfica, proporcionalmente, es importantísima en este país. No en vano, Troya, La Liga de los hombres extraordinarios o Gladiador fueron grabadas allí...

- **Liechtenstein y San Marino (36.000 y 32.000 hab. respect.)**

Consideradas como paraísos fiscales, recientemente han luchado contra el fraude para irse quitando de esa lista, lo cuál no evita que haya multitud de empresas que se sitúen allí por motivos meramente fiscales.

En Liechtenstein hay austriacos, suizos e incluso alemanes que van a trabajar a diario allí.

En San Marino viven “algo” del turismo. Pero solo algo... muchas de las visitas son en el día o a lo sumo una pernoctación.

Y... en mitad de los Alpes también hay industria. ¡¡Liechtenstein es un país exportador de fundas dentales!!

- **Tuvalu (10.000 hab)**

Es el segundo país menos poblado de la Tierra (el menos poblado es la Ciudad del Vaticano).. Son unas islas coralinas perdidas en uno de los puntos más remotos de toda la Polinesia.

A pesar de su pequeña población, el 40% vive en barcos pescando fuera del país y vuelven cuando pueden, apenas tienen visitas de extranjeros.

Realmente... viven DE INTERNET. Cuando se hizo el reparto mundial de dominios web, a Tuvalu le tocaron las siglas “.tv”. Apenas unas pocas páginas son realizadas desde este país, a la par que son muchísimas las televisiones de todo el planeta que desean tener una página tipo www.elnombredelatele.tv

Tuvalu le cedió los derechos de gestión a una empresa extranjera reservándose apenas un puñado de dominios para sus páginas propias. Aún cobrando una pequeña parte de lo que se comercializa por esas páginas (no tienen infraestructura para negociar a nivel mundial), literalmente, mientras las páginas acabadas en .tv oficialmente correspondan a dicho país, ¡¡¡tienen la gallinita de los huevos de oro!!!

- **Mónaco (30.000 hab)**

El país más densamente poblado del mundo se nutre principalmente de los “inmigrantes”. Tiene muy bajos impuestos (alguno tiene pero muy bajos comparados con Francia o Italia) lo que hace que grandes fortunas se depositen allí, obtengan el permiso de residencia y se generan ingresos a base de los impuestos de sus enormes rentas.

Mónaco es conocido por algunos eventos deportivos tales como el GP de Formula 1, el rally de Montecarlo, la supercopa de Europa y el Master de Tenis de Mónaco.

Curiosamente dos de estos eventos no se celebran en Mónaco. El rally transcurre por carreteras francesas no muy lejanas del Principado pero... a nadie se le ocurrirá que en ese país se puedan hacer etapas de unos 30 km por carreteras nevadas. El torneo de tenis se celebra en unas pistas que hay al norte del país pero ya en territorio francés.

La supercopa de Europa se celebra en Mónaco... por los pelos. El estadio queda totalmente fronterizo. De hecho, para acceder a alguna de las puertas lo más cómodo es hacerlo desde Francia. Tan solo el circuito urbano de Formula 1 se puede decir que está íntegramente en Mónaco.

Sin embargo todos estos eventos deportivos apenas dejan dinero en el país. Simplemente le dan publicidad para que el mundo sepa que está ahí, que se conozcan sus calles, su nombre y siga atrayendo inmensidad de fortunas.

- **Ciudad del Vaticano (800 hab)**

¿Alguien esperaba que nos olvidásemos de este país?. El más pequeño del mundo. Se consideran ciudadanos con nacionalidad vaticana a todos los que allí desempeñan su labor y dejan de tenerla en el momento en que son trasladados a otro destino. Tampoco tiene fuerzas de seguridad propias sino que son asumidas por Suiza.

Durante muchos años fue el propio estado italiano quienes sufragaban a este estado. Sin embargo actualmente se autogestiona.

Principalmente tiene, por una parte, donaciones de cualquier punto del mundo, pero también las entradas a los museos vaticanos y la venta de recuerdos dentro del Vaticano dejan una enorme cantidad de dinero.

El Vaticano tiene su banca propia y aquí tenéis un ejemplo de un cajero situado dentro del territorio. Se puede operar en múltiples idiomas y entre ellos no podía faltar el latín. ¿Conocéis algún otro cajero automático donde podáis hacer operaciones bancarias en latín?



Antes de introducir la tarjeta (existen posibilidades para cambiar de idioma), veremos el siguiente mensaje: “**Inserito scidulam quaeso ut faciundam cognoscas rationem**”

Lo que en la lengua de Marco Valerio Marcial quiere decir algo así como “*introduce la tarjeta para conocer lo que quieres hacer*”.

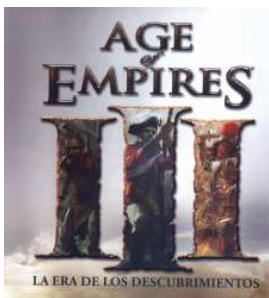
La historia a través de los juegos de simulación

Por Juan Carlos López

LA HISTORIA A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN (II).

Retrocediendo en la Historia, ha llegado el momento de asomarnos a la siguiente Edad: La Etapa Moderna, que transcurre desde el descubrimiento de América (1492) hasta el inicio de la Revolución Francesa (1789). Vamos a explorar un *boardgame* que, naciendo de un videojuego, ha dado el salto a los juegos de mesa, y el resultado es más que aceptable. Rápido, sencillo y fácilmente trasladable al aula ordinaria y al aula de desarrollo de capacidades: Age of Empires III.

AGE OF EMPIRES III. La historia de las potencias europeas desde el siglo XVI al XVIII.



Como el subtítulo indica, “la Era de los Descubrimientos”, es un juego para 5 jugadores (aunque existe una versión extendida para 6 jugadores) que representa la carrera de distintas potencias europeas por descubrir el continente americano y en una fase posterior el resto del mundo. Las naciones representadas por los jugadores son España, Portugal, Inglaterra, Francia y los Países Bajos. Este hecho hace que el juego no sea ya una simulación histórica estricta, puesto que Holanda no fue estado independiente hasta el siglo XVII, pero su papel como potencia económica a partir de ese momento se ha reconocido en el proceso de un juego que abarca tres siglos.

La mecánica del juego es original. No existen tiradas de dados, como suele ser frecuente en muchos otros casos. De hecho el azar tiene un papel muy secundario, y se reduce a la fase de descubrimientos, en la que los jugadores llegan a una zona inexplorada y se tienen que enfrentar con la posible hostilidad de los nativos que la habitan. En el resto de las fases, la suerte no existe, y el motor principal es un sistema de distribución de recursos limitados entre distintas alternativas, distribución que se realiza por orden de iniciativa. Por turnos, los jugadores van colocando uno a uno sus recursos eligiendo entre todas las posibilidades que ofrece el tablero:

A nuestra derecha, tenemos una imagen del tablero de juego. En la parte izquierda, debajo del título se observa el dibujo del continente americano. A la derecha, y en columna se sitúan, una debajo de la otra, las diferentes alternativas que los jugadores tienen para colocar sus recursos. Estos recursos están simbolizados por unas figuritas de plástico. Estas figuritas o recursos son:

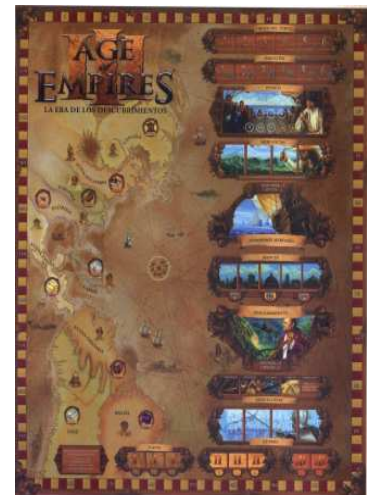
-Los colonos: cada jugador comienza con cinco colonos, que pueden colocar por turnos y de manera alternativa en cada una de las opciones de la columna de la derecha. Estos colonos, cuando se sitúan en el continente americano, se convierten en una pieza fundamental para conseguir puntos de victoria. Cada turno de juego, las naciones participantes empiezan como mínimo con esos cinco colonos. Es decir, aunque se coloquen en una de las opciones del tablero, no se pierden, sino que los tienen a su disposición todos los turnos.

-Los soldados: estos recursos son importantes para tener éxito en los descubrimientos, para conseguir una mayor recaudación económica en las zonas descubiertas (lamentablemente están simbolizando el saqueo o la presión sobre los nativos); pero también pueden llegar a jugar un papel decisivo en los dos últimos turnos de juego (que simbolizan el siglo XVIII), puesto que en ese momento es fácil que se produzcan conflictos militares entre los jugadores.

- Los mercadores: ayudan a fletar naves comerciales y a aportar dinero a las arcas del jugador.

- Los misioneros: su papel es el de aumentar la población de colonos de las regiones americanas, lo que equivale a facilitar la adquisición de puntos de victoria con mayor rapidez. Simboliza la capacidad de convertir a la población nativa en ciudadanos súbditos de la nación del jugador.

- Los descubridores (llamados capitanes): Su presencia ayuda a que el descubrimiento de una zona de América o del resto del mundo sea exitosa.





ORDEN DE TURNO E INICIATIVA: Lo primero que tiene que hacer un jugador es situar un marcador para indicar quién tiene la iniciativa en el juego. El orden del juego determina quién empieza colocando sus recursos. El primer jugador coloca uno de sus recursos en cada una de las zonas de distribución de la parte derecha del tablero, empezando por la línea de iniciativa.



En el primer turno, las reglas originales del juego indican que se reparta el orden del turno al azar. Sin embargo, una posibilidad muy interesante que aporta una simulación más realista, y que he utilizado varias veces en el aula es repartir el orden según la realidad histórica a principios del siglo XVI: El jugador con más iniciativa será el español, seguido de Portugal, Inglaterra, Francia y Holanda (ni siquiera existía en este siglo).

En cuanto se comienza el juego, cada nación puede ya colocar un colono en las casillas de iniciativa, asegurándose esa posición para el siguiente turno. Obsérvese que se puede reservar una posición retrasada. ¿Por qué? A cambio de perder iniciativa, el jugador recibirá tantas monedas como indique la casilla seleccionada. El jugador que apueste por ser el primero, sólo recibirá una moneda.

El resto de opciones en las que se pueden colocar los 5 colonos que se reciben como mínimo al principio del turno son las siguientes:



EL PUERTO: Los colonos que se colocan aquí, embarcan hacia América. El jugador podrá desembarcarlos en cualquier zona americana YA descubierta. No pueden desembarcar en un terreno no descubierta. Al principio del juego sólo el Caribe está descubierta. Dependiendo del número de jugadores que participen, la capacidad de embarcar en el puerto será más o menos limitada. Para 5 jugadores, la capacidad máxima es de 9 colonos. El juego permite dos espacios extra para embarcar, que sólo dispondrán de ellos quienes tengan ciertos avances tecnológicos. Gracias a este embarque, los jugadores podrán llevar colonos, soldados, mercadores, misioneros al Nuevo Mundo, con el fin de conseguir puntos de victoria.



MERCANCIAS: Los colonos que se coloquen aquí, podrán elegir, por orden de iniciativa, una de las cuatro mercancías que cada turno se colocan en la parte izquierda de esta sección. Las mercancías se coleccionan para conseguir dinero. Hay que reunir el mayor número posible de mercancías del mismo tipo. Cuantas más se acumulen, más dinero recibiremos.



Cada turno se pueden seleccionar cuatro mercancías, que se han colocado en el mapa aleatoriamente. El número de la ficha sólo indica el total de fichas de la misma mercancía que se ponen en juego. Algunas de estas fichas se colocan inicialmente en las zonas del mapa americano. Cuando un jugador, después de haber descubierto la zona, lleva como mínimo a tres colonos a esa región, conseguirá la ficha de mercancía asociada a esa zona americana.

TRANSPORTE MARÍTIMO: Cada turno se coloca una ficha de barco. Es una réplica en plástico de un galeón. El jugador que más colonos coloque en esta sección, se llevará el barco. En caso de empate, el jugador con más iniciativa se lo lleva. Además, si en lugar de colocar un colono el jugador coloca la figurita de un mercader o de un capitán, dicha figurita tendrá el valor de dos colonos a la hora de contar los puntos que le otorguen la propiedad del barco.



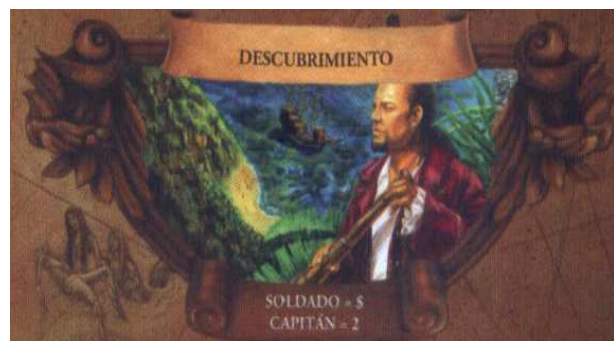
El barco así conseguido, cuenta como un comodín de mercancías. Es decir, el jugador elige en cada turno a qué mercancía representa. Esto es importante. Para que las mercancías den dinero hay que coleccionar al menos tres mercancías. Si no son iguales, sólo te darán una moneda. Si las tres son iguales, te aportan tres monedas; pero si tienes cuatro iguales, te aportan seis monedas. De ahí la importancia de colocar el comodín del barco con acierto. Además los barcos pueden dar al final de la partida puntos de victoria, si se dispone de los avances tecnológicos adecuados.



AVANCES TECNOLÓGICOS: Son una de las bazas más interesantes del juego. En cada turno, los jugadores tienen a su disposición cinco fichas de avances. Si las quieren, tienen que comprarlas. Para comprarlas, han de colocar un colono en uno de los espacios de la sección de avances de la parte derecha del tablero, y además, tienen que pagar posteriormente el coste de monedas. Este coste irá aumentando conforme se pase de un siglo a otro. Los avances son distintos en la fase I (siglo XVI), en la fase II (siglo XVII) y en la fase III (siglo XVIII).

Cada avance conseguido da ventajas al jugador, en forma de dinero, puntos de victoria o recursos adicionales (soldados, más colonos, capitanes, misioneros, etc.). Estos avances son situaciones que se dieron en la realidad, y dan mucho juego didáctico. Pueden ocurrir sucesos que se dieron realmente en la Historia, o bien situaciones totalmente novedosas, con lo que se puede trabajar la Historia contrafactual. Ejemplo: un avance del siglo XVII es la contratación de los corsarios. Cada turno posterior facilita al jugador que lo posee que el resto de los jugadores tengan que pagarle dinero. ¿Conseguirán este avance los británicos, como realmente ocurrió, o se hará con él otra nación?

DESCUBRIMIENTOS. Es la única sección del tablero que permite almacenar figuritas de colonos, soldados y otros recursos de un turno a otro. Esto es así, porque cuanto más nutrida sea la expedición que se envíe a un descubrimiento más posibilidad de éxito tendrá. Y hay que calcular bien, puesto que una vez realizado el descubrimiento (sea en América o en el resto del mundo), todos los recursos se pierden. En el caso de las zonas americanas sólo se permite dejar un colono en la zona descubierta; el resto de figuras se pierden. Si el jugador hace corto en su expedición y fracasa, el retraso en la partida es importante.



Mandar soldados en una expedición te garantiza mayor probabilidad de éxito y mayor recaudación en la zona descubierta. Si se manda un capitán con la expedición, cuenta como si se enviasen dos figuritas de colonos, con lo que hay mayor seguridad de que sea efectiva.

ESPECIALISTAS: Si al principio de la partida cada jugador sólo recibe cinco colonos, ¿cómo se consigue tener más colonos o incluso otras figuras distintas? Una vía es a través de los avances, que ya hemos visto. Y la otra es reservando con uno de tus colonos fijos a otro especialista (misionero, mercader, soldado o capitán) en el apartado correspondiente:



Cada jugador sólo puede reservar una figura de cada tipo, por lo que la iniciativa tiene su importancia. No obstante, todavía queda una de las casillas para elegir cualquier tipo de especialista, eso sí, pagando 5 monedas por él.

GUERRA: Este juego no es precisamente un wargame. Tiene muchísima más importancia la estrategia que el combate. Pero es verdad que en el siglo XVIII los enfrentamientos entre las potencias reinantes eran muy frecuentes, tanto en Europa como en América. Fue además un siglo de cierta recuperación para España, después de un nefasto siglo XVII, en el que se recuperó parte de la hegemonía perdida gracias a las participaciones de su ejército en diferentes contiendas. Y por este motivo, en los dos últimos turnos del juego es probable que se den combates en las áreas americanas entre los jugadores. Las batallas tienen un mecanismo muy fácil de aplicar. Por cada soldado, eliminas una figura del contrario. Los especialistas distintos a los soldados no combaten. Punto. Los conflictos no tienen coste si son localizados. Pero si hay una guerra generalizada en todas las áreas, sí que hay que pagarla. Estos combates sólo tienen sentido con la finalidad de rebajar los puntos de victoria del adversario. Para declarar la guerra basta colocar un colono en alguna de las casillas de la sección correspondiente, a la derecha del tablero:



El juego es rápido y relativamente corto cuando se juega por participantes experimentados. 3 turnos para los dos primeros siglos, y dos turnos para el último siglo. Los puntos de victoria se obtienen de varias formas: 1º, el jugador que tenga más colonos recolecta puntos de victoria al final de cada siglo; 2º, al final de la partida se obtienen otros puntos extra derivados de los avances que se hayan comprado en el transcurso del juego (se valora la apuesta por el desarrollo técnico), de las zonas de América y del resto del mundo descubiertas, y por el valor de las mercancías que se han recolectado durante la partida.



Este juego lo he probado en clases de alumnos de sexto de educación primaria con equipos de alumnos. En cada equipo, se repartían diferentes roles: el rey, que tomaba las decisiones finales, el capitán general, que recomendaba al rey invertir en soldados y realizar descubrimientos, y el gran mercader, que le recomendaba invertir en economía y en producción técnica. Se dieron múltiples situaciones similares a las ocurridas en la realidad; y también otras totalmente chocantes, como comprobar que los holandeses habían colonizado el Perú, o que España era en el siglo XVIII una potencia hegemónica.



Introduce a los jugadores en la Historia Moderna del mundo de una manera sencilla pero jugosa. Y siempre te queda en la boca la eterna pregunta: *¿Qué hubiese pasado si....?*

Excursiones

Daroca (Campo de Daroca)

Daroca es una localidad donde fácilmente podemos retroceder al pasado y ver una mezcla de culturas.

Sin entrar en datos históricos, es una localidad donde podemos ver la zona cristiana pero también una judería y una morería con las características que tienen estos barrios.

Hay cuatro detalles que no pueden olvidarse de Daroca, ni pasar por alto.

- 1- Daroca tiene una gran muralla alrededor, la cuál puede ser recorrida desde dentro sin problemas
- 2- En Daroca hay una excolegiata que es una de las joyas de la localidad. Preguntad la historia de los sagrados corporales.
- 3- La tradición chocolatera de Daroca es muy grande hasta el punto que hay un obrador de reconocido prestigio que ya lleva cinco generaciones dentro de la misma familia al frente del mismo. Dicho obrador tiene una fábrica a las afueras de la localidad, una tienda en el mismo centro de Daroca (hay más en otras localidades, en Zaragoza mismamente hay varias) y... sobretodo, un museo que no podéis dejar de visitar sobre la repostería y el chocolate donde os explicarán el antes y el ahora de esta producción, así como otras muchas cosas que iban paralelas a estos productos.

- 4- La calle mayor y sus puertas son impresionantes.

Hay una leyenda que cuenta que la puerta baja se quedó cerrada una vez con una tormenta muy grande y corría el riesgo de inundarse las casas de la zona baja de Daroca. Por suerte una piedra de molino fue arrastrada por la riada y rompió la puerta permitiendo que se evacuase el agua. La piedra famosa (El Ruego) podéis visitarla junto a un parque que hay pasada la Puerta Baja de Daroca.

Sin embargo, os dejamos un detalle para que investiguéis por vuestra cuenta... La calle Mayor es la calle medieval más ancha de toda Europa que ha permanecido intacta en cuanto a dimensiones. Esto es, la anchura de la calle es enorme para ser una calle medieval y coincide con la que había hace muchos siglos.

Las dos puertas, Alta y Baja, de Daroca tienen dimensiones notablemente diferentes.

¿Podéis encontrar una explicación a las dimensiones de la calle Mayor de Daroca así como a las puertas Alta y Baja?



