



TALIN PRIMARIA

Banco de Recursos para la Respuesta Educativa al alumnado que presenta Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) por Altas Capacidades Intelectuales (AACII)

M^a del Carmen Cordero Monge. Curso 2019-2020

TALIN PRIMARIA ha sido creado con la intención de servir como “banco de recursos” para la respuesta de enriquecimiento del alumnado con Altas Capacidades Intelectuales (AACCI) escolarizado en Educación Primaria. Los criterios para orientar en la selección de sus materiales -tanto al alumno/a como a sus agentes educativos- son: por una parte, sus talentos, y también otro tipo de inteligencias e intereses que conozcamos en el alumno o alumna, de ahí las siglas que conforman la denominación del título del documento. Este documento, obviamente, no es exhaustivo; posee un carácter orientativo y puede utilizarse seleccionando los materiales que estimes oportuno, o proporcionándolo como un documento completo a los agentes educativos del alumno o alumna de AACCI. En cualquier caso, siempre ha de tenerse en cuenta que la elección de un determinado programa, cuaderno, juego o lectura de enriquecimiento para el alumno o alumna, deberá hacerse en función de los siguientes criterios: información del material en cuestión (se aconseja investigar y conocer sus características de aplicación y su contenido antes de su recomendación o de su puesta en práctica), así como el grado de adaptación al currículum en caso de aplicarlo como parte de la respuesta educativa del alumnado en el contexto escolar. Fundamental también será la motivación del alumno o alumna por el material en cuestión, así como su estilo y estrategias de aprendizaje. Y, en el caso de los programas, es imprescindible un buen entrenamiento por parte de docente y de alumnado antes de su puesta en práctica.

En las tres páginas iniciales se exponen unas tablas que sintetizan algunos de los materiales propuestos para trabajar los talentos, inteligencias o intereses del alumnado AACCI. En las siguientes páginas se recoge de manera más detallada las referencias bibliográficas de dichos materiales, así como de muchos otros que también se recomiendan. Puedes encontrar algunos de estos recursos materiales en el siguiente enlace:

-Orientación Cádiz. EOE Especializado. Altas Capacidades:

<https://www.orientacioncadiz.com/index.php/portfolio/altas-capacidades>

M. Carmen Cordero Monge

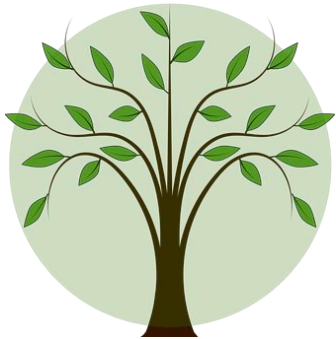
30 de mayo de 2020

Materiales de Enriquecimiento según Talento (TAL) o Inteligencia e Interés (IN) a Estimular

TAL+IN Educación Primaria

TAL CREATIVO	TAL VERBAL	TAL LÓGICO	TAL MATEMÁTICO	TAL ACADÉMICO	TAL ARTÍSTICO/VISOESP
-Programa DASE (6-7a.) -Juegos para estimular las inteligencias múltiples -PREPEDI I -PREPEDI II -Mi gran libro de experimentos -PROCREA 1 -PROCREA 2 -¿Tú qué pintas? Más de 100 imágenes inacabadas que invitan a pensar, reflexionar e imaginar, sin olvidar el humor -80 ideas de actividades creativas -El gran libro de los juegos de creatividad. Actividades rápidas y divertidas para estimular la inventiva -Programa JUEGO. Juegos Cooperativos y Creativos 6 a 8, 8 a 10, 10 a 12 años -El libro de los inventos divertidos -Un laboratorio en casa. Grandes experimentos para futuros científicos	-Juegos para estimular las inteligencias múltiples: <i>Actividades de Inteligencia Lingüística</i> -PREPEDI I: <i>Creatividad lingüística</i> -PREPEDI II: <i>Creatividad lingüística</i> -Cuadernito de Escritura divertida -¿Tú qué pintas? Más de 100 imágenes inacabadas que invitan a pensar, reflexionar e imaginar, sin olvidar el humor -Juegos y test de lógica para niños (9-12 a.) -Programa JUEGO. Juegos Cooperativos y Creativos 6 a 8, 8 a 10, 10 a 12 años: <i>Actividades de Creatividad verbal</i> -Ideas que invitan a crear -Filosofía para Niños: <i>Pixie. En busca del sentido (7-8 a)</i> -742 ideas para escribir	-Programa DASE (6-7a.) -Juegos para estimular las inteligencias múltiples: <i>Actividades de Inteligencia Lógico-Matemática, Visoespacial, Lingüística, etc.</i> -PREPEDI I: <i>Act. lógico-manipulativas</i> -PREPEDI II: <i>Act lógico-manipulativas</i> -Experimentamos con la Ciencia. 100 experimentos interesantes y prácticos sobre la vida diaria -Mi gran libro de experimentos -365 enigmas y juegos de lógica -Juegos y test de lógica para niños -Programa JUEGO. Juegos Cooperativos y Creativos 6 a 8, 8 a 10, 10 a 12 a: <i>Creatividad plástico-constr. y gráfico-fig</i>	-Juegos para estimular las inteligencias múltiples: <i>Actividades de I. Lógico-Matemática y Visoespacial</i> -PREPEDI I: <i>Creatividad matemática</i> -PREPEDI II: <i>Creatividad matemática</i> -Experimentamos con la Ciencia. 100 experimentos interesantes y prácticos sobre la vida diaria -Mi gran libro de experimentos -365 enigmas y juegos de lógica -Juegos cooperativos y creativos 6-8, 8-10 y 10-12 años: <i>Creatividad plástico-constr. y gráfico-fig</i> -Educando con Magia. El ilusionismo como recurso didáctico: <i>Matemagia. La magia de los números</i>	-Programa DASE (6-7 a.) -Juegos para estimular las inteligencias múltiples: <i>Actividades de I. verbal, y lógico-matemática</i> -PREPEDI I -PREPEDI II -La aventura de aprender a pensar y a resolver problemas -PROCREA 1 -PROCREA 2 -Programa JUEGO. Juegos Cooperativos y Creativos 6 a 8, 8 a 10, 10 a 12 años -Ideas que invitan a crear -Proyecto de Inteligencia Harvard -Programa de Inteligencia Práctica para la Escuela (PIFS, 10-14 años) -PAI 1-6	-Programa DASE (6-7 a.) -Juegos para estimular las inteligencias múltiples: <i>Actividades de I. espacial, pictórica, musical, etc</i> -PREPEDI I: <i>Taller de imagina, inventa y crea, Taller de multimedia</i> -PREPEDI II: <i>Taller de imagina, inventa y crea, Taller de multimedia</i> -PEI: 1. <i>Organización de puntos</i> 2. <i>Orientación espacial I</i> 3. <i>Orientación espacial II</i> 4. <i>Orientación espacial III</i> 5. <i>Comparaciones</i> -Arts PROPEL -Programa JUEGO. Juegos Cooperativos y Creativos 6 a 8, 8 a 10, 10 a 12 años: <i>Creatividad dramática, gráfico-figurativa y plástico-constructiva</i> -Creatividad artística en Primaria -Programación y Robótica Educativa con mBot y Arduino -Juegos on line (ajedrez, mus..)

TAL CREATIVO	TAL VERBAL	TAL LÓGICO	TAL MATEMÁTICO	TAL ACADÉMICO	TAL ARTÍSTICO/VISOESP
<p>-Ideas que invitan a crear</p> <p>-Programa Harvard (8-12 a): <i>Pensam. Inventivo</i></p> <p>-Educando con Magia. El ilusionismo como recurso didáctico: <i>Desarrollando la creatividad</i></p> <p>-El libro de los inventos divertidos (a partir de 10 a.)</p> <p>-PAI 1-6</p> <p>-SICO 1-3</p> <p>-Cuaderno de entrenamiento cognitivo-creativo 1-6: <i>Actividades C</i></p> <p>-APDI 5-6</p> <p>-FARO 1-6</p> <p>-Rory's Story Cubes</p> <p>-Otros juegos manipulativos de mesa</p> <p>-Seis sombreros para pensar</p> <p>-Programa Cort de pensamiento lateral, Bono</p> <p>-Taxonomía de Bloom: <i>Verbos relacionados con producciones creativas</i></p> <p>-Taxonomía de Torrance: <i>Pensamiento fluido, flexible, original, elaborativo y toma de decisiones evaluativa.</i></p>	<p>-Educando con Magia. El ilusionismo como recurso didáctico: <i>La magia de las palabras</i></p> <p>-PAI 1-6</p> <p>-SICO 1-3</p> <p>-ARPA 1-6</p> <p>-Cuaderno de entrenamiento cognitivo-creativo 1-6: <i>Actividades RV</i></p> <p>-APDI 1-6</p> <p>-FARO 1-6</p> <p>-Rory's Story Cubes</p> <p>-Curso de Creatividad y Lenguaje</p> <p>-Taller de textos. Leer, escribir y comentar en el aula</p> <p>-La cocina de la escritura</p> <p>-La escritura creativa en las aulas, talleres literarios</p> <p>-Taller de teatro</p> <p>-¡Al ataque mis plumillas! <i>Actividades para imaginar y escribir (3er ciclo EP)</i></p> <p>-Gramática de la fantasía</p> <p>-Taxonomía de Bloom: <i>Verbos relacionados con producciones verbales</i></p>	<p>-Filosofía para Niños: <i>El descubrimiento de Harry. Investigación filosófica (10 a.)</i></p> <p>-Educando con Magia. El ilusionismo como recurso didáctico: <i>¡Más magia por favor! Y El taller de magia, ¡los niños hacen Magia!, y Apuestas mágicas: cómo ganar sin hacer trampas</i></p> <p>-PAI 1-6</p> <p>-SICO 1-3</p> <p>-ARPA 1-6</p> <p>-Retos y desafíos matemáticos divertidos 1-6</p> <p>-Cuaderno de entrenamiento cognitivo-creativo 1-6: <i>Actividades RL</i></p> <p>-APDI 1-6</p> <p>-FARO 1-6</p> <p>-Alto voltaje</p> <p>-Cubos de Rubick</p> <p>-Experimentos</p> <p>-Rory's Story Cubes</p> <p>-Retos y desafíos matemáticos (web)</p> <p>-Juegos on line (ajedrez, mus..)</p>	<p>-PAI 1-6</p> <p>-SICO 1-3</p> <p>-ARPA 1-6</p> <p>-Retos y desafíos matemáticos divertidos 1-6</p> <p>-Cuaderno de entrenamiento cognitivo-creativo 1-6: <i>Actividades RM</i></p> <p>-Dominó dominó</p> <p>-Cálculo Cálculo</p> <p>-Espacio espacial</p> <p>-APDI 1-6</p> <p>-FARO 1-6</p> <p>-Hasta el infinito y más allá. <i>Mati y sus mateaventuras</i></p> <p>-Matemática...¿estás ahí? (a partir de 10 a.)</p> <p>-Alto voltaje</p> <p>-Cubos de Rubick</p> <p>-Experimentos</p> <p>-Retos y desafíos matemáticos (web)</p> <p>-Taxonomía de Bloom: <i>Verbos relacionados con producciones creativas de tipo científico y aplicaciones matemáticas</i></p>	<p>-SICO 1-3</p> <p>-ARPA 1-6</p> <p>-Retos y desafíos matemáticos divertidos. 1-6</p> <p>-Cuaderno de entrenamiento cognitivo-creativo 1-6: <i>Actividades GM, RL y RV</i></p> <p>-APDI 1-6</p> <p>-FARO 1-6</p> <p>También todas las de Tal Verbal, Tal Lógico u otras que le interesen</p> <p>-Taxonomía de Torrance: <i>Pensamiento fluido, flexible, original, elaborativo y toma de decisiones evaluativa.</i></p> <p>-Taxonomía de Bloom: <i>Verbos relacionados con producciones creativas de su interés</i></p>	<p>-Modelo pedagógico CAIT. <i>Cómo aprendo con Internet</i></p> <p>-Enciclopedia de Estrategias para FORTNITERS</p> <p>-Educando con Magia. El ilusionismo como recurso didáctico: <i>Ilusiones ópticas ¿Te engañan tus sentidos?</i></p> <p>-El libro de los inventos divertidos</p> <p>-PAI 1-6</p> <p>-SICO 1-3</p> <p>-ARPA 1-6</p> <p>-Cuaderno de entrenamiento cognitivo-creativo 1-6: <i>Actividades C, GP y AE</i></p> <p>-APDI 5-6</p> <p>-FARO 1-6</p> <p>-¿Tú qué pintas? Más de 100 imágenes inacabadas que invitan a pensar, reflexionar</p> <p>-Cubos de Rubick</p> <p>-200 juegos para mejorar tu agilidad mental</p> <p>-Taxonomía de Bloom: <i>Verbos relacionados con producciones creativas artísticas o viso-espaciales</i></p> <p>-Materiales de Robótica</p>



INT NATURALISTA	INT CORPORAL	INT EMOCIONAL	INT MUSICAL
<p>-Cuentos y teatrillos “en verde”. Medioambiente, Ecología y otros Valores -Teatrillos de bichillos y otros animalillos -Juegos para estimular las inteligencias múltiples: <i>Actividades de I. naturalista</i> -Experimentamos con la Ciencia. 100 experimentos interesantes y prácticos sobre la vida diaria -Guinness World Records Ciencia -Planeta Tierra: Atlas para Niños. Mapas y videos para descubrir el mundo y el espacio -Filosofía para niños: <i>Kio y Gus. Asombrándose ante el mundo (6-7 a.)</i> -Aprender Astronomía con 100 ejercicios prácticos</p>	<p>-Juegos para estimular las inteligencias múltiples: <i>Actividades de I. Cinestésico-corporal y la Motricidad</i> -Juegos para Educación Física. Desarrollo de destrezas básicas -Juegos cooperativos y creativos 6-8, 8-10 y 10-12 años: <i>Creatividad dramática y plástico-constructiva</i> -El Yoga en la infancia. Ejercicios para divertirse y crecer con salud y armonía -Educando con Magia. El ilusionismo como recurso didáctico: <i>Magia con el Cuerpo Psicomotricidad y Magia</i> -PEMPA -ENFÓCATE -FUNCI 1-6 -Juegos: Twister, Dobble, Abalone, Timeline, etc.</p>	<p>-Juegos para estimular las inteligencias múltiples <i>Actividades de I. inter e intrapersonal</i> -PREPEDI I Ajuste Socio-emocional -PREPEDI II Ajuste Socio-emocional -80 ideas de actividades creativas -Programa JUEGO. Juegos Cooperativos y Creativos 6 a 8, 8 a 10, 10 a 12 años: <i>Comunicación y cohesión social, Ayuda y confianza, Cooperación</i> -Filosofía para niños: <i>Nous. Decidir qué hacer (10 a.)</i> -Educando con Magia. El ilusionismo como recurso didáctico -PAI 1-6 -Cuaderno de entrenamiento cognitivo-creativo 1-6 <i>Actividades IE y HHSS</i></p>	<p>-Juegos para estimular las inteligencias múltiples <i>Actividades de I. musical</i> -Arts PROPEL -Lo que sea sonará Curso de Iniciación a la Educación Musical -Aprendizaje musical para niños -Didáctica de la Música -Aula sonora. Hacia una educación musical en primaria -Escribe letras de canciones que atrapen: técnicas eficaces de songwriting y lyric writing -Método BAPNE (percusión corporal) -Instrumentos para actividades lúdico-musicales -Objetos e instrumentos musicales, para canciones, tonos, ritmos, melodías..</p>



TALENTO CREATIVO



**CUADERNOS, PROGRAMAS Y OTROS MATERIALES DE ENRIQUECIMIENTO
PARA DESARROLLAR EL TALENTO CREATIVO
(Referencias bibliográficas)**

- Álvarez, B. (2002). *Estrategias cognitivas para alumnos de altas capacidades. PROGRAMA DASE: Análisis, Síntesis y Evaluación*. Madrid: Bruño.
- Antúnez, C. (2014). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea.
- Artilles, C. y Jiménez, J. (2005). *Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias. Programa de Enriquecimiento Extracurricular: actividades para estimular el pensamiento Divergente en el alumnado de Educación Primaria (PREPEDI I)*. Canarias: Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. Dirección General de Ordenación e Innovación Educ.
- Artilles, C. y Jiménez, J. (2007). *Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias. Programa de Enriquecimiento Extracurricular: actividades para estimular el pensamiento Divergente en el alumnado de Educación Primaria (PREPEDI II)*. Canarias: Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. Dirección General de Ordenación e Innovación Educ.
- Benegas, M. (2009). *Mi gran libro de experimentos*. Madrid: Susaeta.
- Carrión, J. J. y Carretero, M. (1998). **PROCREA 1: Programa para el desarrollo del pensamiento creativo (Educación Primaria)**. Promolibro: Valencia.
- Carrión, J. J. y Carretero, M. (2000). **PROCREA 2: Programa para el desarrollo del pensamiento creativo (Atención a la Diversidad)**. Promolibro: Valencia.
- Catlow, N. (2007). *¿Tú qué pintas? Más de 100 imágenes inacabadas que invitan a pensar, reflexionar e imaginar, sin olvidar el humor*. Madrid: SM.
- De Vecchi (2006). *80 ideas de actividades creativas. Más de 80 ideas para construir, jugar y divertirse con papel*. Barcelona: De Vecchi, S.A.
- Epstein, R. (2002). *El gran libro de los juegos de creatividad. Actividades rápidas y divertidas para estimular la inventiva*. Barcelona: Oniro.
- Garaigordobil, M. (2005). **Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 6 a 8 años**. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2003). **Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 8 a 10 años**. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2004). **Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 10 a 12 años**. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Gómez, B. (2010). *Ideas que invitan a crear. Proyecto para estimular la Creatividad en Educación Primaria*. Valencia: Brief.
- Megía, M. (2001). **Programa de Inteligencia Harvard. Odissey** (adaptación 8-12 años). Madrid: CEPE, S.L.
- Ruiz, X. (2013). *Educando con Magia. El ilusionismo como recurso didáctico*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Thomas, J. y Pagel, D. (2000). *El libro de los inventos divertidos*. Ohio: Kid Concoctions Company.
- Winston, R. (2017). *Un laboratorio en casa. Grandes experimentos para futuros científicos*. España: Editorial DK.

-Cuadernos de enriquecimiento:

- Baques, M. (2002). *Proyecto de activación de la inteligencia (PAI)* 1-6. Madrid: SM
- Elices, J. A; Palazuelo, M.M; y del Caño, M. (2014). *SICO 1-3. Cuaderno de trabajo para alumnos con Altas Capacidades Intelectuales*. Madrid: CEPE, S.L.
- Regadera, A. y Sánchez, J. L. (2002). *Colección Talentos en Acción: Cuadernos de entrenamiento cognitivo-creativo 1-6*. Valencia: Brief.
- Yuste, C. (1999). *Aprendo a Pensar Desarrollando mi Inteligencia (APDI)* 5-6. Madrid: ICCE.
- Yuste, C. (2002). *Aprendizaje inteligente y creativo en la escuela (FARO)* 1-6. Madrid: EOS.

-LIBROS DE INTERÉS PARA EL/LA ALUMN@:

- Choux, N. y Nessman, P. (2009). *Todas las respuestas a las preguntas que nunca te has hecho*. Vigo: Faktoría k de libros.
- Goleman, D; Kaufman, P. y Ray, M (2000). *El espíritu creativo*. Barcelona: Vergara
- Llenas, A. (2014). *Diario de las emociones*. Barcelona: Paidós.
- Smith, K. (2014). *Destroza este diario*. Barcelona: Paidós.

**-JUEGOS MANIPULATIVOS PARA L@S ALUMN@S:**

- Rory's Story Cubes
- Otros juegos manipulativos de mesa: Dobble (observación y reflejos), Abalone, Timeline, Jungle Speed, Cortex, etc. en <https://www.zygomatic-games.com/es/inicio/>

-LIBROS O MATERIALES RECOMENDADOS A SU DOCENTE:

- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.
- De Bono, E. (2008). *Seis sombreros para pensar*. Barcelona: Paidós Ibérica.
Se muestra la técnica de roles creativos de pensamiento Seis sombreros para pensar.
- De Bono, E. (2011). *El pensamiento lateral. Manual de creatividad*. Madrid: Paidós.
Se explica el Método del Programa Cort de Pensamiento lateral.
- Fisher, R. (2013). *Diálogo creativo. Hablar para pensar en el aula*. Madrid: Morata.
Se presentan preguntas que ayudan a fomentar la creatividad entre profesor y alumnado en el aula.
- Lamata, R. (2005). *La actitud creativa. Ejercicios para trabajar en grupo la creatividad*. Madrid: Narcea.
Se ofrece un modelo sistematizado para el aprendizaje de la creatividad y 200 ejercicios.
- Menchen, F. (2001). *Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender*. Madrid: Pirámide.
Se incluyen instrumentos de trabajo adaptados a las distintas áreas curriculares y a la edad del alumnado de Educación Primaria.
- Scavo, M. (2010). *Aulas muy creativas. Ideas para motivar, mejorar las clases y evitar la rutina*. Madrid: Narcea.

-Lámina sobre Taxonomía de Bloom (ver Anexo 1)

Atención a verbos relacionados con las producciones creativas.

-Lámina sobre la Taxonomía de Torrance (ver Anexo 2)

Atención a objetivos, conductas y resultados de aprendizaje relacionados con los cinco tipos de pensamiento: fluido, flexible, original, elaborativo y toma de decisiones evaluativa.

TALENTO VERBAL



CUADERNOS, PROGRAMAS Y OTROS MATERIALES DE ENRIQUECIMIENTO PARA DESARROLLAR EL TALENTO VERBAL (Referencias bibliográficas)

- Antúnez, C. (2014). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea.
- Artilles, C. y Jiménez, J. (2005). *Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias. Programa de Enriquecimiento Extracurricular: actividades para estimular el pensamiento Divergente en el alumnado de Educación Primaria (PREPEDI I)*. Canarias: Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. Dirección General de Ordenación e Innovación Educ.
- Artilles, C. y Jiménez, J. (2007). *Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias. Programa de Enriquecimiento Extracurricular: actividades para estimular el pensamiento Divergente en el alumnado de Educación Primaria (PREPEDI II)*. Canarias: Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. Dirección General de Ordenación e Innovación Educ.
- Capdevila, O. (2018). *Cuadernito de Escritura divertida*. Barcelona: Blackie Books S. L. U. (Creación literaria)
- Catlow, N. (2007). *¿Tú qué pintas? Más de 100 imágenes inacabadas que invitan a pensar, reflexionar e imaginar, sin olvidar el humor*. Madrid: SM.
- Fernández Vivas, A. (2007). *Juegos y test de lógica para niños*. Libsa: Madrid.
- Garaigordobil, M. (2005). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2003). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2004). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Gómez, B. (2010). *Ideas que invitan a crear. Proyecto para estimular la Creatividad en Educación Primaria*. Valencia: Brief.
- Lipman, M. (1969). *Filosofía para niños*. Ediciones de la Torre.
- Medina, A (2016). *742 ideas para escribir*. Madrid: Kitsune Books (Creación literaria)
- Ruiz, X. (2013). *Educando con Magia. El ilusionismo como recurso didáctico*. Madrid: Narcea Ediciones.

-Cuadernos de enriquecimiento:

- Baques, M. (2002). *Proyecto de activación de la inteligencia (PAI) 1-6*. Madrid: SM
- Elices, J. A; Palazuelo, M.M; y del Caño, M. (2014). *SICO 1-3. Cuaderno de trabajo para alumnos con Altas Capacidades Intelectuales*. Madrid: CEPE, S.L.
- Martínez Beltrán, J. M. (2001). *Programa de Actividades para el Refuerzo del Potencial de Aprendizaje (ARPA 1-6)*. Madrid: Bruño
- Regadera, A. y Sánchez, J. L. (2002). *Colección Talentos en Acción: Cuadernos de entrenamiento cognitivo-creativo 1-6*. Valencia: Brief.
- Yuste, C. (1997). *Aprendo a Pensar Desarrollando mi Inteligencia (APDI) 1-2*. Madrid: ICCE.
- Yuste, C. (1998). *Aprendo a Pensar Desarrollando mi Inteligencia (APDI) 3-4*. Madrid: ICCE.
- Yuste, C. (1999). *Aprendo a Pensar Desarrollando mi Inteligencia (APDI) 5-6*. Madrid: ICCE.
- Yuste, C. (2002). *Aprendizaje inteligente y creativo en la escuela (FARO) 1-6*. Madrid: EOS.

-JUEGOS MANIPULATIVOS PARA L@S ALUMN@S:

-Rory's Story Cubes

-LIBROS O MATERIALES RECOMENDADOS A SU DOCENTE:

-Agüera, I. (2006). *Curso de creatividad y lenguaje*. Madrid: Narcea.

Cómo enseñar poesías, o redactar cuentos, ortografía y lenguaje. Prensa y creación literaria.

-Cassany, D. (2006). *Taller de textos. Leer, escribir y comentar en el aula*. Barcelona: Paidós.

Propuesta práctica para el fomento de la lectura y de la escritura.

-Cassany, D. (1996). *La cocina de la escritura*. Barcelona: Anagrama.

Manual de redacción para quienes les gusta escribir.

-Delmiro Coto, B. (2002). *La escritura creativa en las aulas. En torno a los talleres literarios*. Barcelona: Graó.

Ideas, técnicas, experiencias y textos para desarrollar la escritura creativa.

-Lavilla, P. (2006). *Taller de Teatro: juegos teatrales para niños y adolescentes*. Barcelona: Alba editorial.

-Pozo, F.; Rodríguez, S; y Manzanares, F. (2002). *¡Al ataque mis plumillas! Actividades para imaginar y escribir*. Málaga: Aljibe.

Talleres en el aula de creación literaria: lectura, poesía, escritura, artículos periodísticos, cuentos, relatos cortos, cómics, etc.

-Rodari, G. (2006). *Gramática de la fantasía*. Barcelona: Planeta.

Técnicas creativas muy interesantes: binomio fantástico, hipótesis fantástica, juguete como personaje, niño como protagonista, tratamiento de cuentos clásicos, fábulas, personajes de distintos materiales, construcción de adivinanzas, historias equivocadas, etc.

-Lámina sobre Taxonomía de Bloom (ver Anexo 1)

Atención a verbos relacionados con las producciones creativas de tipo verbal o narrativo.

-Lámina sobre la Taxonomía de Torrance (ver Anexo 2)

Atención a objetivos, conductas y resultados de aprendizaje relacionados con los cinco tipos de pensamiento: fluido, flexible, original, elaborativo y toma de decisiones evaluativa.

-Lámina para crear Microcuentos (Ver Anexo 3)

-LIBROS DE INTERÉS PARA EL/LA ALUMN@:

-Choux, N. y Nessman, P. (2009). *Todas las respuestas a las preguntas que nunca te has hecho*. Vigo: Faktoría k de libros.

-Goleman, D; Kaufman, P. y Ray, M (2000). *El espíritu creativo*. Barcelona: Vergara

-Llenas, A. (2014). *Diario de las emociones*. Barcelona: Paidós.

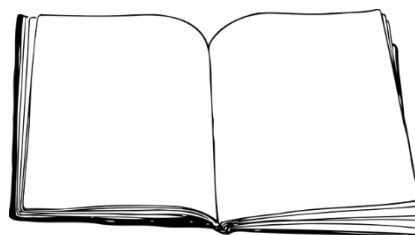
-Sancho, T. (año). *Reflexión y estilo: 9 consejos para una escritura creativa*. Valencia: Brief

PARA PUBLICAR GRATIS TUS PROPIAS OBRAS:

-www.edicionesatlantis.com

-www.puntorojolibros.com

-www.wattpad.com



TALLERES DE LECTURA, DE ESCRITURA, DEBATES LITERARIOS Y CREACIÓN DE PODCAST LITERARIOS EN INGLÉS:

-www.edugifted.es

(A partir de 7 años)

TALENTO LÓGICO



CUADERNOS, PROGRAMAS Y OTROS MATERIALES DE ENRIQUECIMIENTO PARA DESARROLLAR EL TALENTO LÓGICO (Referencias bibliográficas)

- Álvarez, B. (2002). *Estrategias cognitivas para alumnos de altas capacidades. PROGRAMA DASE: Análisis, Síntesis y Evaluación*. Madrid: Bruño.
- Antúnez, C. (2014). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea.
- Artilles, C. y Jiménez, J. (2005). *Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias. Programa de Enriquecimiento Extracurricular: actividades para estimular el pensamiento Divergente en el alumnado de Educación Primaria (PREPEDI I)*. Canarias: Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. Dirección General de Ordenación e Innovación Ed.
- Artilles, C. y Jiménez, J. (2007). *Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias. Programa de Enriquecimiento Extracurricular: actividades para estimular el pensamiento Divergente en el alumnado de Educación Primaria (PREPEDI II)*. Canarias: Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. Dirección General de Ordenación e Innovación Educ.
- Aston, T-A. (2017). *Experimentamos con la Ciencia. 100 experimentos interesantes y prácticos sobre la vida diaria*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Benegas, M. (2009). *Mi gran libro de experimentos*. Madrid: Susaeta.
- Capó, M. (2012). *365 enigmas y juegos de lógica*. Barcelona: Montena.
- Fernández Vivas, A. (2007). *Juegos y test de lógica para niños*. Libsa: Madrid.
- Garaigordobil, M. (2005). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2003). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2004). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Lipman, M. (1969). *Filosofía para niños*. Ediciones de la Torre.
- Ruiz, X. (2013). *Educando con Magia. El ilusionismo como recurso didáctico*. Madrid: Narcea.

-Cuadernos de enriquecimiento:

- Baques, M. (2002). *Proyecto de activación de la inteligencia (PAI) 1-6*. Madrid: SM
- Elices, J. A; Palazuelo, M.M; y del Caño, M. (2014). *SICO 1-3. Cuaderno de trabajo para alumnos con Altas Capacidades Intelectuales*. Madrid: CEPE, S.L.
- Martínez Beltrán, J. M. (2001). *Programa de Actividades para el Refuerzo del Potencial de Aprendizaje (ARPA 1-6)*. Madrid: Bruño
- Martínez, A. G; Rodríguez, D.H; y García, M.J. (2018). *Retos y desafíos matemáticos divertidos. 1-6*. México: Trillas.
- Regadera, A. y Sánchez, J. L. (2002). *Colección Talentos en Acción: Cuadernos de entrenamiento cognitivo-creativo 1-6*. Valencia: Brief.
- Yuste, C. (1997). *Aprendo a Pensar Desarrollando mi Inteligencia (APDI) 1-2*. Madrid: ICCE.
- Yuste, C. (1998). *Aprendo a Pensar Desarrollando mi Inteligencia (APDI) 3-4*. Madrid: ICCE.
- Yuste, C. (1999). *Aprendo a Pensar Desarrollando mi Inteligencia (APDI) 5-6*. Madrid: ICCE.
- Yuste, C. (2002). *Aprendizaje inteligente y creativo en la escuela (FARO) 1-6*. Madrid: EOS.

-LIBROS DE INTERÉS PARA EL/LA ALUMN@:

- Avilés, P. (2018). *Enigmas criminales para mentes perspicaces*. Barcelona: Alma Europa. (Es un libro con fichas. Se puede jugar en familia)
- Choux, N. y Nessman, P. (2009). *Todas las respuestas a las preguntas que nunca te has hecho*. Vigo: Faktoría k de libros.
- Paenza, A. (2006). *Matemática, ¿estás ahí? Sobre números, personajes, problemas y curiosidades*. Argentina: Siglo XXI Editores y Universidad de Quilmes
- Torres, I. y Soriano, L. (2008). *Calculo Cálculo*. Valencia: Brief
- Torres, I. y Soriano, L. (2006). *Domino Dominó*. Valencia: Brief
- Torres, I. y Soriano, L. (2008). *Espacio Espacial*. Valencia: Brief

-JUEGOS MANIPULATIVOS PARA L@S ALUMN@S:

- Alto voltaje
- Cubos de Rubick
- Experimentos
- Rory's Story Cubes
- Otros juegos manipulativos de mesa: Dobble (observación y reflejos), Abalone, Timeline, Jungle Speed, Cortex, etc. en <https://www.zygomatic-games.com/es/inicio/>

**-LIBROS O MATERIALES RECOMENDADOS A SU DOCENTE:**

- Diez webs de retos para divertirse con las Matemáticas: www.aulaplaneta.com

- Desafíos matemáticos:

<https://www.orientacionandujar.es/2014/11/18/coleccion-de-desafios-matematicos-1oa-3o-primaria-y-soluciones/>

<https://www.orientacionandujar.es/2014/05/06/altas-capacidades-desafios-matematicos-cuarto-primaria-cuarto-grado/>

<https://www.orientacionandujar.es/2014/09/23/solucionarios-desafios-matematicos-quinto-primaria-quinto-grado-altas-capacidades/>

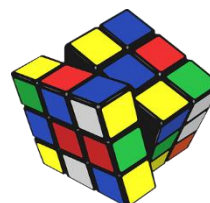
<https://www.orientacionandujar.es/2014/07/10/altas-capacidades-desafios-matematicos-sexto-primaria-sexto-grado/>

-Juegos de Escape:

- Manual de diseño de un Juego de Escape* (2018). Mérida: Instituto de la Juventud de Extremadura. Descargable en pdf gratuitamente en la red.

-Escape Room Online:

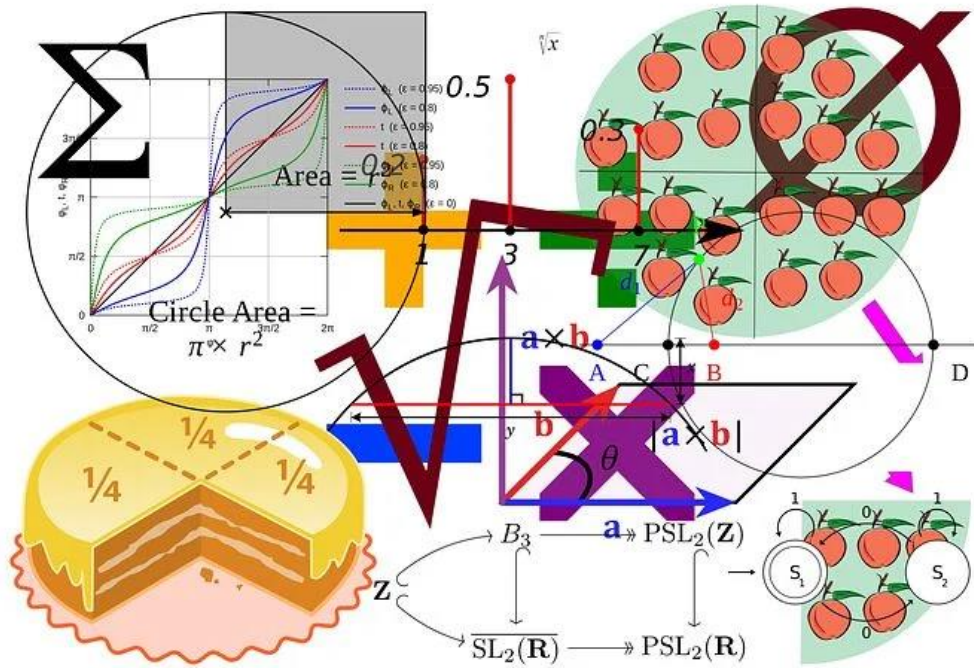
www.todoescaperooms.com

**-Lámina sobre Taxonomía de Bloom (ver Anexo 1)**

Atención a verbos relacionados con las producciones creativas de tipo científico o aplicaciones lógicas.

-Lámina sobre la Taxonomía de Torrance (ver Anexo 2)

TALENTO MATEMÁTICO



CUADERNOS, PROGRAMAS y OTROS MATERIALES DE ENRIQUECIMIENTO**PARA DESARROLLAR EL TALENTO MATEMÁTICO****(Referencias bibliográficas)**

- Antúnez, C. (2014). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea.
- Artilles, C. y Jiménez, J. (2005). *Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias. Programa de Enriquecimiento Extracurricular: actividades para estimular el pensamiento Divergente en el alumnado de Educación Primaria (PREPEDI I)*. Canarias: Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. Dirección General de Ordenación e Innovación Ed.
- Artilles, C. y Jiménez, J. (2007). *Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias. Programa de Enriquecimiento Extracurricular: actividades para estimular el pensamiento Divergente en el alumnado de Educación Primaria (PREPEDI II)*. Canarias: Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. Dirección General de Ordenación e Innovación Educativa.
- Aston, T-A. (2017). *Experimentamos con la Ciencia. 100 experimentos interesantes y prácticos sobre la vida diaria*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Benegas, M. (2009). *Mi gran libro de experimentos*. Madrid: Susaeta.
- Capó, M. (2012). *365 enigmas y juegos de lógica*. Barcelona: Montena.
- Fernández Vivas, A. (2007). *Juegos y test de lógica para niños*. Libsa: Madrid.
- Garaigordobil, M. (2005). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2003). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2004). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Lipman, M. (1969). *Filosofía para niños*. Ediciones de la Torre.
- Ruiz, X. (2013). *Educando con Magia. El ilusionismo como recurso didáctico*. Madrid: Narcea Ediciones.

-Cuadernos de enriquecimiento:

- Baques, M. (2002). *Proyecto de activación de la inteligencia (PAI) 1-6*. Madrid: SM
- Elices, J. A; Palazuelo, M.M; y del Caño, M. (2014). *SICO 1-3. Cuaderno de trabajo para alumnos con Altas Capacidades Intelectuales*. Madrid: CEPE, S.L.
- Martínez Beltrán, J. M. (2001). *Programa de Actividades para el Refuerzo del Potencial de Aprendizaje (ARPA 1-6)*. Madrid: Bruño
- Martínez, A. G; Rodríguez, D.H; y García, M.J. (2018). *Retos y desafíos matemáticos divertidos. 1-6*. México: Trillas.
- Regadera, A. y Sánchez, J. L. (2002). *Colección Talentos en Acción: Cuadernos de entrenamiento cognitivo-creativo 1-6*. Valencia: Brief.
- Yuste, C. (1997). *Aprendo a Pensar Desarrollando mi Inteligencia (APDI) 1-2*. Madrid: ICCE.
- Yuste, C. (1998). *Aprendo a Pensar Desarrollando mi Inteligencia (APDI) 3-4*. Madrid: ICCE.
- Yuste, C. (1999). *Aprendo a Pensar Desarrollando mi Inteligencia (APDI) 5-6*. Madrid: ICCE.
- Yuste, C. (2002). *Aprendizaje inteligente y creativo en la escuela (FARO) 1-6*. Madrid: EOS.

-LIBROS DE INTERÉS PARA EL/LA ALUMN@:

- Balbuena, L; Cutillas, L; de la Coba, D. (2000). *Palillos, aceitunas y refrescos matemáticos*. Barcelona: Rubes Editorial.
- Batllori, J. (2000). *Juegos para entrenar el cerebro*. Madrid: Narcea.
- Blasco, F. (2016). *Gardner para principiantes. Enigmas y juegos matemáticos*. Madrid: SM.
- Blasco, F. (2016). *Matemagia: los mejores trucos para entender los números*. Barcelona: Ariel.
- Bolt, B. (1988). *Más actividades matemáticas*. Barcelona: Labor.
- Calabria, M. (1990). *Juegos matemáticos*. Madrid: Akal.
- Coto, A. (2012). *Matemagia. La magia matemática que te rodea*. Madrid: Anaya.
- Fisher, R. (2002). *Juegos para pensar*. Barcelona: Obelisco.
- Frabetti, C. (1999). *El libro del genio matemático*. Barcelona: Martínez Roca.
- Gracia, F; Manzó, O; Quralt, T; Teruel, V; y Jiménez, P. (1997). *Suma*. Valencia: Tandem.
- García, R y Grima, C. (año): *Hasta el infinito y más allá. Mati y sus mateaventuras*. Planetalector. *A partir de 9 años, o dependiendo de su madurez un poco antes*.
- Holt, M. (2001). *Matemáticas recreativas 2*. Barcelona: Martínez Roca.
- Enzensberger, H. M. (1997). *El diablo de los números*. Madrid: Siruela.
- Mala, M. (1999). *Juegos de ingenio V. Rompecabezas tridimensionales*. Barcelona: Robinbook.
- Millas, J.J. (2009). *Números pares, impares e idiotas*. Ediciones SM. (A partir de 9 años)
- Paenza, A. (2006). *Matemática, ¿estás ahí? Sobre números, personajes, problemas y curiosidades*. Argentina: Siglo XXI Editores y Universidad de Quilmes. (5 volúmenes)
- Paenza, A. (2012). *Matemática para todos*. Argentina: Penguin Random House.
- Paenza, A. (2016). *En Robotilandia pasan cosas raras. 10 fascinantes desafíos para chicos*. Argentina: Penguin Random House.
- Paenza, A. (2017). *El que pierde, gana. 10 desafíos matemáticos para chicos*. Argentina: Penguin Random House.
- Paenza, A. (2017). *Matemática maravillosa. 15 desafíos asombrosos para pensar distinto*. Argentina: Penguin Random House.
- Paenza, A. (2018). *Festival matemático. 15 desafíos asombrosos para pensar distinto*. Argentina: Penguin Random House.
- Pickover, C. (2009). *El libro de las Matemáticas*. Madrid: Librero.
(Con ilustraciones y conceptos matemáticos)
- Sáenz, E. (2016). *Inteligencia matemática*. Barcelona: Plataforma Editorial.
- Segarra, L. (2002). *Juegos matemáticos para estimular la inteligencia*. Barcelona. CEAC.
- Segarra, L. (2005). *La cuadratura del círculo*. Barcelona. GRAO.
- Stewart, I. (2007). *Cartas a una joven matemática*. Madrid: Planeta.
- Tahan, M. (1938). *El hombre que calculaba. Un cuento oriental para descubrir las Matemática*. Barcelona: RBA.
- Tamariz, J. (2008). *Monedas, monedas y monedas*. Barcelona: Ediciones Marré.
- Torres, I. y Soriano, L. (2020). *Calculo Cálculo*. Valencia: Brief
- Torres, I. y Soriano, L. (2020). *Domino Dominó*. Valencia: Brief
- Torres, I. y Soriano, L. (2008). *Espacio Espacial*. Valencia: Brief
- Willis, N. (2003). *Juegos de ingenio VI. Rompecabezas de lógica y deducción*. Barcelona: Robinbook.



-JUEGOS MANIPULATIVOS PARA L@S ALUMN@S:

- Alto voltaje
- Cubos de Rubick
- Tu cajita de enigmas matemáticos (Juegos Cúpula)
- Experimentos
- Rory's Story Cubes
- Otros juegos manipulativos de mesa: Dobble (observación y reflejos), Abalone, Timeline, Jungle Speed, Cortex, etc. en <https://www.zygomatic-games.com/es/inicio/>

-LIBROS O MATERIALES RECOMENDADOS A SU DOCENTE:

- Antón, J.L; González, F; González, C; Llorente, J; Montamarta, G; Rodríguez, J.A. y Ruiz, M. J. (1994). *Taller de Matemáticas*. Madrid: MEC.
- Giménez, J; Leonor Santos y Joao Pedro da Ponte (2004). *La actividad matemática en el aula. Homenaje a Paulo Abrantes*. Barcelona: Graó. Biblioteca de Uno.
- Martínez, J. (2019). *Enriquecimiento de los aprendizajes matemáticos en Infantil y Primaria con el método ABN*. Madrid: Pirámide.

-Juegos de Escape:

- Manual de diseño de un Juego de Escape* (2018). Mérida: Instituto de la Juventud de Extremadura. Descargable en pdf gratuitamente en la red.

-Escape Room Online:

www.todoescaperooms.com

-Diez webs de retos para divertirse con las Matemáticas:

www.aulaplaneta.com

-Lecturas, artículos y recursos matemáticos de la profesora Clara Grima:

<https://mati.naukas.com/>

-Desafíos matemáticos:

<https://www.orientacionandujar.es/2014/11/18/coleccion-de-desafios-matematicos-10a-3o-primaria-y-soluciones/>

<https://www.orientacionandujar.es/2014/05/06/altas-capacidades-desafios-matematicos-cuarto-primaria-cuarto-grado/>

<https://www.orientacionandujar.es/2014/09/23/solucionarios-desafios-matematicos-quinto-primaria-quinto-grado-altas-capacidades/>

<https://www.orientacionandujar.es/2014/07/10/altas-capacidades-desafios-matematicos-sexto-primaria-sexto-grado/>

-Lámina sobre Taxonomía de Bloom (ver Anexo 1)

Atención a verbos relacionados con las producciones creativas de tipo científico o aplicaciones matemáticas.

-Lámina sobre la Taxonomía de Torrance (ver Anexo 2)

TALENTO ACADÉMICO



**CUADERNOS, PROGRAMAS Y OTROS MATERIALES DE ENRIQUECIMIENTO
PARA DESARROLLAR EL TALENTO ACADÉMICO
(Referencias bibliográficas)**

- Álvarez, B. (2002). *Estrategias cognitivas para alumnos de altas capacidades. PROGRAMA DASE: Análisis, Síntesis y Evaluación*. Madrid: Bruño.
- Antúnez, C. (2014). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea.
- Artilles, C. y Jiménez, J. (2005). *Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias. Programa de Enriquecimiento Extracurricular: actividades para estimular el pensamiento Divergente en el alumnado de Educación Primaria (PREPEDI I)*. Canarias: Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. Dirección General de Ordenación e Innovación Ed.
- Artilles, C. y Jiménez, J. (2007). *Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias. Programa de Enriquecimiento Extracurricular: actividades para estimular el pensamiento Divergente en el alumnado de Educación Primaria (PREPEDI II)*. Canarias: Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. Dirección General de Ordenación e Innovación Educ.
- Bados, A. y Pérez, L.F. (1999). *La aventura de aprender a pensar y a resolver problemas (Vol. I)*. Madrid: Síntesis. (A partir de 10 años)
- Bados, A. Beltrán, J. y Pérez, L.F. (1999). *La aventura de aprender a pensar y a resolver problemas (Vol. II)*. Madrid: Síntesis.
- Carrión, J. J. y Carretero, M. (1998). *PROCREA 1: Programa para el desarrollo del pensamiento creativo (Educación Primaria)*. Promolibro: Valencia.
- Carrión, J. J. y Carretero, M. (2000). *PROCREA 2: Programa para el desarrollo del pensamiento creativo (Atención a la Diversidad)*. Promolibro: Valencia.
- Garaigordobil, M. (2005). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2003). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2004). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Gómez, B. (2010). *Ideas que invitan a crear. Proyecto para estimular la Creatividad en Educación Primaria*. Valencia: Brief.
- Megía, M. (2001). *Proyecto de Inteligencia Harvard (Educación Primaria)*. Madrid: CEPE, S.L. El Proyecto de Inteligencia Harvard para Educación primaria está compuesto por 6 cuadernos:
- Fundamentos del Razonamiento
 - Comprensión del Lenguaje
 - Razonamiento Verbal
 - Resolución de Problemas Matemáticos
 - Toma de Decisiones
 - Manual de información

-Sternberg, R. J; Willians, W.M; Gardner, H; Blythe, T. y White, N. (1991). *Practical Intelligence for School*. Saint Louis: James S. McDonnell Foundation.

Este Programa de Inteligencia Práctica Académica para la Escuela (PIFS), es para estudiantes de 10 a 14 años, e incluye tres partes:

- Manejo de sí mismo.
- Manejo y supervisión de tareas.
- Trabajo cooperativo.

-Cuadernos de enriquecimiento:

-Baques, M. (2002). *Proyecto de activación de la inteligencia (PAI)* 1-6. Madrid: SM

-Elices, J. A; Palazuelo, M.M; y del Caño, M. (2014). *SICO 1-3. Cuaderno de trabajo para alumnos con Altas Capacidades Intelectuales*. Madrid: CEPE, S.L.

-Martínez Beltrán, J. M. (2001). *Programa de Actividades para el Refuerzo del Potencial de Aprendizaje (ARPA 1-6)*. Madrid: Bruño

-Martínez, A. G; Rodríguez, D.H; y García, M.J. (2018). *Retos y desafíos matemáticos divertidos. 1-6*. México: Trillas.

-Regadera, A. y Sánchez, J. L. (2002). *Colección Talentos en Acción: Cuadernos de entrenamiento cognitivo-creativo 1-6*. Valencia: Brief.

-Yuste, C. (1997). *Aprendo a Pensar Desarrollando mi Inteligencia (APDI)* 1-2. Madrid: ICCE.

-Yuste, C. (1998). *Aprendo a Pensar Desarrollando mi Inteligencia (APDI)* 3-4. Madrid: ICCE.

-Yuste, C. (1999). *Aprendo a Pensar Desarrollando mi Inteligencia (APDI)* 5-6. Madrid: ICCE.

-Yuste, C. (2002). *Aprendizaje inteligente y creativo en la escuela (FARO)* 1-6. Madrid: EOS.

-LIBROS DE INTERÉS PARA EL/LA ALUMN@:

-Choux, N. y Nessman, P. (2009). *Todas las respuestas a las preguntas que nunca te has hecho*. Vigo: Faktoría k de libros.

-Goleman, D; Kaufman, P. y Ray, M (2000). *El espíritu creativo*. Barcelona: Vergara.

-Grigorenko, E. L; Kaufman, J. C; y Sternberg, R. J. (2011). *Inteligencia Aplicada*. Madrid: Ediciones TEA. (Para alumnado de 3er ciclo EP)

-Llenas, A. (2014). *Diario de las emociones*. Barcelona: Paidós.

-Ver libros de otros apartados sobre temas de su interés.

-LIBROS O MATERIALES RECOMENDADOS A SU DOCENTE:

-Patino, M.; Llera, B. y Pérez, L. (2003). *Programa pedagógico CAIT. Cómo aprendo con Internet*. Madrid: Fundación Encuentro.

-Scavo, M. (2010). *Aulas muy creativas. Ideas para motivar, mejorar las clases y evitar la rutina*. Madrid: Narcea.

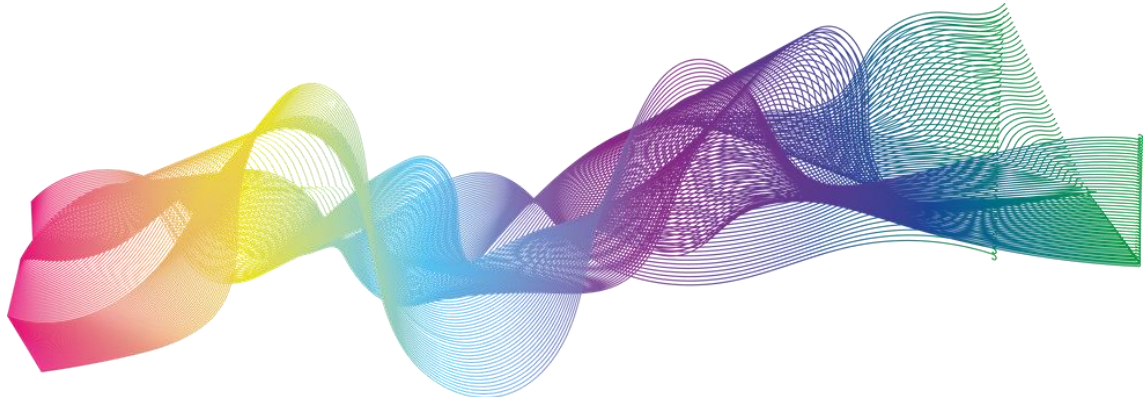
-Lámina sobre Taxonomía de Bloom (ver Anexo 1)

Atención a verbos relacionados con las producciones creativas de su interés.

-Lámina sobre la Taxonomía de Torrance (ver Anexo 2)

Atención a objetivos, conductas y resultados de aprendizaje relacionados con los cinco tipos de pensamiento: fluido, flexible, original, elaborativo y toma de decisiones evaluativa.

TALENTO ARTÍSTICO O VISOESPACIAL



**CUADERNOS, PROGRAMAS Y OTROS MATERIALES DE ENRIQUECIMIENTO
PARA DESARROLLAR EL TALENTO ARTÍSTICO O VISOESPACIAL
(Referencias bibliográficas)**

- Álvarez, B. (2002). *Estrategias cognitivas para alumnos de altas capacidades. PROGRAMA DASE: Análisis, Síntesis y Evaluación*. Madrid: Bruño.
 - Antúnez, C. (2014). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea.
 - Artilles, C. y Jiménez, J. (2005). *Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias. Programa de Enriquecimiento Extracurricular: actividades para estimular el pensamiento Divergente en el alumnado de Educación Primaria (PREPEDI I)*. Canarias: Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. Dirección General de Ordenación e Innovación Ed.
 - Artilles, C. y Jiménez, J. (2007). *Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias. Programa de Enriquecimiento Extracurricular: actividades para estimular el pensamiento Divergente en el alumnado de Educación Primaria (PREPEDI II)*. Canarias: Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. Dirección General de Ordenación e Innovación Educ.
 - Feuerstein, R. (1980). *Instrumental Enrichment: An Intervention Program for Cognitive Modifiability*. Baltimore: University Press.
 - Feuerstein, R. (1994). *Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI)*. Madrid: Bruño.
 - Foote, A. et al. (1992). *Arts PROPEL: A Handbook for Visual Arts*. Ellen Winner y Seymour Simmons: Pittsburg.
 - Garaigordobil, M. (2005). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
 - Garaigordobil, M. (2003). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
 - Garaigordobil, M. (2004). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
 - Kohl, M. F. (2010). *Creatividad Artística en Primaria. Lo importante es el "proceso", no el "resultado"*. Madrid: Narcea Ediciones.
 - Martínez de Carvajal, E. (2017). *Programación y Robótica Educativa con mBot y Arduino*. Álava: Spc Academy (Para iniciarse en la Robótica)
 - Patino, M.; Llera, B. y Pérez, L. (2003). *Programa pedagógico CAIT. Cómo aprendo con Internet*. Madrid: Fundación Encuentro.
 - Rich, J. R. (2019). *Enciclopedia de Estrategias para FORTNITERS*. La guía no oficial de Battle Royale. Barcelona: Penguin Random House.
 - Ruiz, X. (2013). *Educando con Magia. El ilusionismo como recurso didáctico*. Madrid: Narcea Ediciones.
 - Thomas, J. y Pagel, D. (2000). *El libro de los inventos divertidos*. Ohio: Kid Concoctions.
 - Watt, F. (2009). *365 manualidades para pasarlo en grande*. Barcelona: Círculo de L.
- Cuadernos de enriquecimiento:**
- Baques, M. (2002). *Proyecto de activación de la inteligencia (PAI) 1-6*. Madrid: SM.
 - Elices, J. A; Palazuelo, M.M; y del Caño, M. (2014). *SICO 1-3. Cuaderno de trabajo para alumnos con Altas Capacidades Intelectuales*. Madrid: CEPE, S.L.

- Martínez Beltrán, J. M. (2001). *Programa de Actividades para el Refuerzo del Potencial de Aprendizaje (ARPA 1-6)*. Madrid: Bruño.
- Regadera, A. y Sánchez, J. L. (2002). *Colección Talentos en Acción: Cuadernos de entrenamiento cognitivo-creativo 1-6*. Valencia: Brief.
- Yuste, C. (1997). *Aprendo a Pensar Desarrollando mi Inteligencia (APDI) 1-2*. Madrid: ICCE.
- Yuste, C. (1998). *Aprendo a Pensar Desarrollando mi Inteligencia (APDI) 3-4*. Madrid: ICCE.
- Yuste, C. (1999). *Aprendo a Pensar Desarrollando mi Inteligencia (APDI) 5-6*. Madrid: ICCE.
- Yuste, C. (2002). *Aprendizaje inteligente y creativo en la escuela (FARO) 1-6*. Madrid: EOS.

-LIBROS DE INTERÉS PARA EL/LA ALUMN@:

- Catlow, N. (2007). *¿Tú qué pintas? Más de 100 imágenes inacabadas que invitan a pensar, reflexionar e imaginar, sin olvidar el humor*. Madrid: SM.
- Goleman, D; Kaufman, P. y Ray, M (2000). *El espíritu creativo*. Barcelona: Vergara.
- Llenas, A. (2014). *Diario de las emociones*. Barcelona: Paidós.
- Smith, K. (2014). *Destroza este diario*. Barcelona: Paidós.



-JUEGOS MANIPULATIVOS PARA L@S ALUMN@S:

- Cubos de Rubick
- Rory's Story Cubes
- Otros juegos manipulativos de mesa: Dobble (observación y reflejos), Abalone, Timeline, Jungle Speed, Cortex, etc. en <https://www.zygomatic-games.com/es/inicio/>
- 200 preguntas para mejorar tu agilidad mental (Juegos Cúpula)

-LIBROS O MATERIALES RECOMENDADOS A SU DOCENTE:

- Angulo, L. y Chirino, D. (2018). *TIC en la educación. Informática y herramientas digitales*. Barcelona: Marcombo.
Manejo de recursos de las nuevas TIC aplicadas en el aula, con contenidos WEB.
- Bernabé, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.
- De Bono, E. (2008). *Seis sombreros para pensar*. Barcelona: Paidós Ibérica.
Se muestra la técnica de roles creativos de pensamiento Seis sombreros para pensar.
- De Bono, E. (2011). *El pensamiento lateral. Manual de creatividad*. Madrid: Paidós.
Se explica el Método del Programa Cort de Pensamiento lateral.
- Fisher, R. (2013). *Diálogo creativo. Hablar para pensar en el aula*. Madrid: Morata.
Se recogen preguntas que ayudan a fomentar la creatividad entre profesor y alumn@ en el aula.
- Lamata, R. (2005). *La actitud creativa. Ejercicios para trabajar en grupo la creatividad*. Madrid: Narcea.
Se ofrece un modelo sistematizado para el aprendizaje de la creatividad y 200 ejercicios.
- Menchen, F. (2001). *Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender*. Madrid: Pirámide. Se incluyen instrumentos de trabajo adaptados a las distintas áreas curriculares y a la edad del alumnado de Educación Primaria.
- Scavo, M. (2010). *Aulas muy creativas. Ideas para motivar, mejorar las clases y evitar la rutina*. Madrid: Narcea.

-Lámina sobre Taxonomía de Bloom (ver Anexo 1)

Atención a verbos relacionados con las producciones creativas artísticas o viso-espaciales.

-Lámina sobre la Taxonomía de Torrance (ver Anexo 2)

OTROS LIBROS DE INTERÉS PARA ALUMN@ CON GUSTO POR LA TECNOLOGÍA Y LA ROBÓTICA:

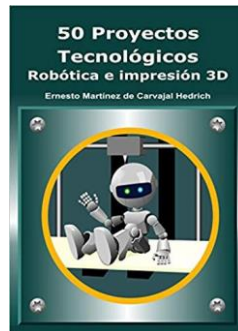
-Muñoz, J.F. (2018). *Iniciación a la Robótica educativa con mBot de Makeblock*. Almería: Círculo Rojo.



-Martínez de Carvajal, E. (2018) *100 proyectos de Robótica con Bitbloq y Arduino*. Barcelona: Ernesto Martínez de Carvajal Hedrich.

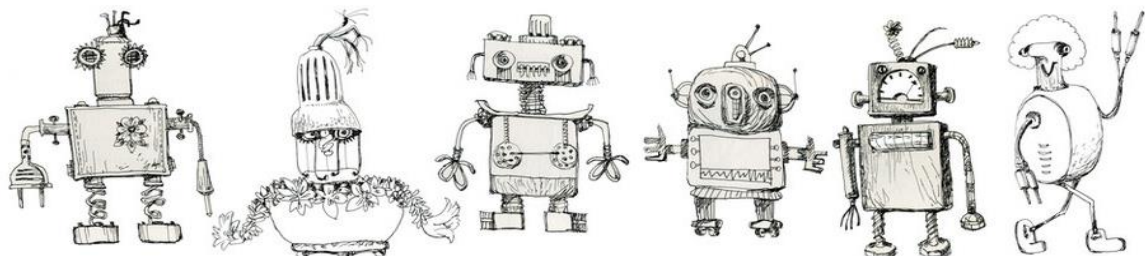
-Martínez de Carvajal, E. (2017) *80 proyectos de Robótica con LEGO Mindstorms EV3. App para tabletas*. Barcelona: Ernesto Martínez de Carvajal Hedrich.

-Martínez de Carvajal, E. (2016) *50 proyectos tecnológicos. Robótica e impresión 3D*. Barcelona: Ernesto Martínez de Carvajal Hedrich.



-KITS PARA INICIARSE:

<https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/programacion/robotica-kits-para-iniciarse/>



-PROYECTO STEAM:

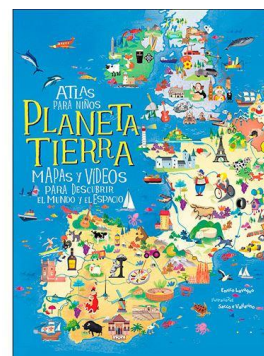
<https://www.techmakers.es/>
<https://www.optimuseducacion.es/>

INTERÉS NATURALISTA



CUADERNOS, PROGRAMAS Y OTROS MATERIALES DE ENRIQUECIMIENTO PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA NATURALISTA (Referencias bibliográficas)

- Agüera, I. (2009). *Cuentos y teatrillos “en verde”*. Medioambiente, Ecología y otros Valores. Madrid: Narcea.
- Agüera, I. (2014). *Teatrillos de bichillos y otros animalillos*. Madrid: Narcea.
- Antúnez, C. (2014). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea.
- Aston, T-A. (2017). *Experimentamos con la Ciencia. 100 experimentos interesantes y prácticos sobre la vida diaria*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Green, C. (2016). *Jugando al aire libre. Más de 100 ideas para disfrutar en espacios abiertos*. Madrid: Narcea.
- Guinness World Record (2019). *Guinness World Records Ciencia*. Editorial Planeta Junior.
- Lavagno, E. (2018). *Planeta Tierra: Atlas para Niños. Mapas y videos para descubrir el mundo y el espacio*. Barcelona: Editorial LU.
- Lipman, M. (1969). *Filosofía para niños*. Ediciones de la Torre.
- Lopesino, J. (2013). *Aprender Astronomía con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona: Marcombo.



MÁS LIBROS DE LECTURA DE INTERÉS PARA EL ALUM@:

- Benedetto, C. y Ciliento, L. (2019). *Cuentos para niños y niñas que quieren salvar el mundo*. España: B de Blok.
- Fernández-Vidal, E. (2015). *El universo en tus manos*. La Galera.
- Hislop, S. y Waldron, H. (2017). *Atlas de las constelaciones*. Madrid: Errata Naturae Editores.
- Hough, R. (2008). *Tú puedes salvar el planeta. Un día en la vida de tu huella ecológica*. Barcelona: Lynx Edicions.
- Hubbell, S. *Un año en los bosques*. Madrid: Errata Naturae Editores.
- Rothman, J. (2018). *Cuaderno de Naturaleza. Secretos y curiosidades del mundo natural*. Madrid: Errata Naturae Editores.
- Rothman, J. (2018). *La vida en el campo. Saberes y curiosidades para vivir fuera de la ciudad*. Madrid: Errata Naturae Editores.
- Spelman, L. (2014). *Enciclopedia de los animales (National Geographic Kids)*. España: National Geographic.



INTERÉS KINESTÉSICO-CORPORAL



**CUADERNOS, PROGRAMAS Y OTROS MATERIALES DE ENRIQUECIMIENTO
PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA CORPORAL-KINESTÉSICA
(Referencias bibliográficas)**

- Antúnez, C. (2014). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea.
- De Castro, A. (2019). *Juegos para Educación Física. Desarrollo de destrezas básicas*. Madrid: Narcea.
- Garaigordobil, M. (2005). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2003). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2004). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Green, C. (2016). *Jugando al aire libre. Más de 100 ideas para disfrutar en espacios abiertos*. Madrid: Narcea.
- Morelli, M. (2010). *El Yoga en la infancia. Ejercicios para divertirse y crecer con salud y armonía*. Madrid: Narcea
- Ruiz, X. (2013). *Educando con Magia. El ilusionismo como recurso didáctico*. Madrid: Narcea.

-JUEGOS MANIPULATIVOS PARA L@S ALUMN@S:

- Juego de movimientos corporales: Twister, mímica (y adivinar), dramatizaciones, etc.
- Otros juegos manipulativos de mesa: Dobble (observación y reflejos), Abalone, Timeline, Jungle Speed, Cortex, etc. en <https://www.zygomatic-games.com/es/inicio/>

-PROGRAMAS Y LECTURAS PARA LA MEJORA DE LA ATENCIÓN Y LA PLANIFICACIÓN:

- Bornas, A.; Cervera, M; y Galván, M. R. (2000). *PEMPA. Programa desarrollo de la Reflexividad y Autocontrol*. Valencia: Grupo Albor-Cohs.
- García, E.M. (1997). *Soy hiperactivo/a, ¿qué puedo hacer?* Valencia: Grupo Albor-C.
- Orjales, I. y Polaino, A. (2002). *Programa de intervención cognitivo-conductual para niños con Déficit de Atención con Hiperactividad*. Madrid: CEPE.
- Sher, B. (2007). *El pequeño gran libro de los juegos. 101 actividades divertidas y fáciles para que los niños aprendan a concentrarse*. Barcelona: Oniro.
- VV.AA. (1998). *ENFÓCATE. Programa de Entrenamiento en Focalización de la Atención*. Valencia: Grupo Albor-Cohs.
- Vallés Arándiga, A. (2011). *Desarrollo de las Funciones Ejecutivas FUNCI 1-6*. Valencia: Promolibro.
- Otros: <http://www.tda-h.com/libros-test-y-otros-materiales/>

INTERÉS EMOCIONAL

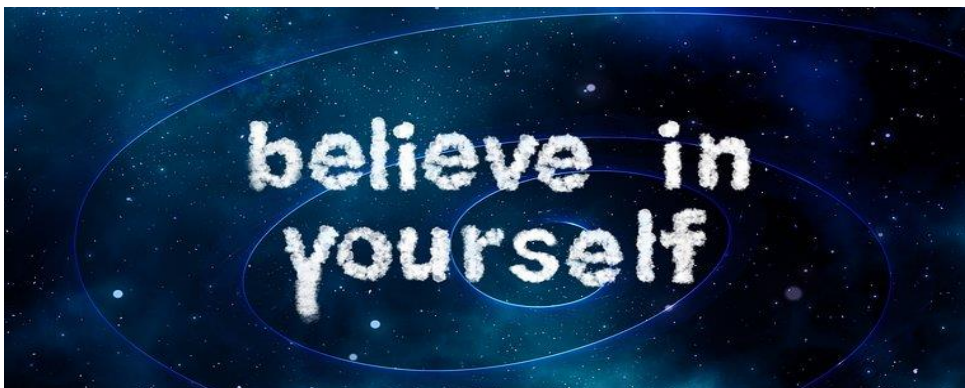


**CUADERNOS, PROGRAMAS Y OTROS MATERIALES DE ENRIQUECIMIENTO
PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL
(Referencias bibliográficas)**

- Antúnez, C. (1998). *Estimular las inteligencias múltiples. Qué son, cómo se manifiestan, cómo funcionan*. Madrid. Narcea.
- Artilles, C. y Jiménez, J. (2005). *Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias. Programa de Enriquecimiento Extracurricular: actividades para estimular el pensamiento Divergente en el alumnado de Educación Primaria (PREPEDI I)*. Canarias: Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. Dirección General de Ordenación e Innovación Ed.
- Artilles, C. y Jiménez, J. (2007). *Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias. Programa de Enriquecimiento Extracurricular: actividades para estimular el pensamiento Divergente en el alumnado de Educación Primaria (PREPEDI II)*. Canarias: Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. Dirección General de Ordenación e Innovación Educ.
- De Vecchi (2006). *80 ideas de actividades creativas. Más de 80 ideas para construir, jugar y divertirse con papel*. Barcelona: De Vecchi, S.A.
- Garaigordobil, M. (2005). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2003). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2004). *Programa JUEGO: Juegos Cooperativos y Creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Lipman, M. (1969). *Filosofía para niños*. Ediciones de la Torre.
- Ruiz, X. (2013). *Educando con Magia. El ilusionismo como recurso didáctico*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Arguís, R; Bolsas, A.P; Hernández, S. y Salvador, M.M. (2012). *Programa AULAS FELICES. Psicología positiva aplicada a la Educación*. Equipo SATI, Grupo de Trabajo del Centro de Profesores y Recursos "Juan de Lanuza": Zaragoza.

-Cuadernos de enriquecimiento:

- Baques, M. (2002). *Proyecto de activación de la inteligencia (PAI) 1-6*. Madrid: SM
- Regadera, A. y Sánchez, J. L. (2002). *Colección Talentos en Acción: Cuadernos de entrenamiento cognitivo-creativo 1-6*. Valencia: Brief.



-PROGRAMAS DE EDUCACIÓN EMOCIONAL:

- Bisquerra, R. (2011). *Educación Emocional. Propuestas para educadores y familias*. Bilbao: Desclée De Brower.
- Bisquerra, R. (2012). *La Educación Emocional en la práctica*. Barcelona: Wolters Kluwer.
- Caruana, A. y Tercero, M. P. (2011). *Cultivando Emociones. Educación Emocional de 3 a 8 años*. Generalitat Valenciana: Consejería de Educación, Formación y Ocupación.
- Caruana, A. y Gomis, N. (2014). *Cultivando Emociones 2 de 8 a 12 años*. Generalitat Valenciana: Consejería de Educación, Cultura y Deporte.
- Cuadrado, M. y Pascual, V. (2012). *Programa de Educación Emocional para Educación Primaria*. Madrid: Wolters Kluwer.
- García, E. M. Y Magaz, A. (1997) ESCePI. *Enseñanza de soluciones cognitivas para evitar problemas interpersonales. Programa de enseñanza de habilidades sociales y educación en valores para la convivencia*. Valencia: Grupo Albor-Cohs.
Para alumnado de 4 a 10 años.
- García, E. M. Y Magaz, A. (2012) ESCePI 2. *Enseñanza de soluciones cognitivas para evitar problemas interpersonales. Programa de enseñanza de habilidades sociales y educación en valores para la convivencia*. Valencia: Grupo Albor-Cohs. (De 11 a 18 años)
- Onieva, J.C. (2016). *El diario de la convivencia en clase. Más de 300 actividades para desarrollar la inteligencia interpersonal e intrapersonal*. Bilbao: Desclée de Brower.

-LIBROS DE INTERÉS PARA EL/LA ALUMN@:

- Goleman, D; Kaufman, P. y Ray, M (2000). *El espíritu creativo*. Barcelona: Vergara
- Llenas, A. (2014). *Diario de las emociones*. Barcelona: Paidós.
- Núñez, C. y Valcárcel, R. (2014). *Emocionario*. Madrid: Palabras Aladas, S.L.
- Smith, K. (2014). *Destroza este diario*. Barcelona: Paidós.

-JUEGOS PARA EL/LA ALUMN@ Y SU FAMILIA:

- Talent Cards: Charlas, Emociones y Creatividad en Familia (By Talentina):
 - CONVERSA: para mejorar la comunicación en casa.
 - EMOCIÓNATE: para reforzar el vínculo afectivo entre padres e hijos.
 - IMAGINA: para potenciar la imaginación en familia.
 - REFLEXIONA: para ayudar a los niños a pensar por sí mismos.
 - EMPATIZA: para ayudarle a desarrollar la empatía.
 - INVENTA: para impulsar la creatividad en familia.

-LIBROS DE LECTURA PARA SUS AGENTES EDUCATIVOS:

- Davrou, Y. (2007). *Aprendemos a relajarnos. Ejercicios de relajación de 7 a 14 años*. Madrid: Narcea. (Control de enfados, vencer timidez, dormir bien, el futuro sin miedo)
- Kaiser, S. (2017). *El niño atento. Mindfulness para ayudar a tu hijo a ser más feliz, amable y compasivo*. Bilbao: Biblioteca de Psicología. Desclée de Brouwer.
- Plummer, D. (2016). *Cómo ayudar a los niños a superar el estrés y la ansiedad*. Madrid: Narcea. (Tanto para profesorado como para familias)
- VV.AA. (2005). *Autoestima. Para quererse más y relacionarse mejor*. Madrid: Narcea. (Tanto para profesorado como para familias)
- Otros libros sobre Mindfulness:

<https://palousemindfulness.com/es/resources/books.html>

INTERÉS MUSICAL



CUADERNOS, PROGRAMAS Y OTROS MATERIALES DE ENRIQUECIMIENTO**PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA MUSICAL****(Referencias bibliográficas)**

- Antúnez, C. (2014). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea.
- Balsera, F. J. y Gallego, D. J. (2010). *Inteligencia emocional y enseñanza de la música*. Barcelona: DINSIC.
- Foote, A. et al. (1992). *Arts PROPEL: A Handbook for Visual Arts*. Ellen Winner y Seymour Simmons: Pittsburg.
- Hargreaves, D. J. (1989). *Children and the arts*. London: Open University Press.
- Lago Castro, P. (1987): *Lo que sea sonará. Curso de Iniciación a la Educación Musical*. Madrid: Cuadernos de la UNED.
- Martí, J.M. (2016). *Aprendizaje musical para niños. Metodología y sistemas pedagógicos de la didáctica musical*. Barcelona: Ma Non Troppo.
- Pascual, P. (2002). *Didáctica de la Música*. Madrid: Prentice May.
- Sanuy, M. (1996). *Aula Sonora. Hacia una educación musical en primaria*. Madrid: Morata.
- Swanwick, K. (1991). *Música, pensamiento y educación*. Madrid: Morata y MEC.
- Willems, E. (1969). *Bases psicológicas de la Educación Musical*. Argentina: Eudeba Editorial Universitaria de Buenos Aires.

ARTÍCULOS Y CAPÍTULOS DE INTERÉS PARA AGENTES EDUCATIVOS:

- Alsina, P. (1999). Aula de Juegos. *Aula, Música y Juegos*, (79), pp. 24-25.
- Cortón, M. O. (2003). Los juegos musicales: su utilidad en la enseñanza infantil y primaria. *Eufonía. Didáctica de la Música*, (29), pp. 7-11.
- Gianni, C. (1998). Juego, profundidad, emoción y cambio. *Educación Musical: Entre melodías, ritmo y emociones. Novedades Educativas*, pp 64-77.
- Guirado, A. (2008). De la inteligencia al talento musical. *Revista electrónica PRODIEMUS*, (610), pp. 1-11. Recuperado de <http://www.prodiemus.com/parlem/articulos/0000127.pdf>
Incluye cómo podemos potenciar el talento musical, con posibles estrategias de intervención escolares y extraescolares.
- Hargreaves, D. J. (1995). Developpement du sens artistique et musical. En Deliege, I. y Sloboda, J. A. (Eds.): *Naissance et developpement du sens musical*, pp. 169-287. Paris: PUF.
- Martín Lobo, P. (2005). Estudio del talento en alumnos de Educación Infantil y Primaria. *Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa*, (3-7), pp. 109-120. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1456312>
- Muñoz, J. R. (2003). El juego en la Educación Musical. *Didáctica de la Música. Eufonía*, (29), pp. 51-62. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/270301527/El-Juego-en-La-Educacion-Musical>
- Villanueva Granero, C., y Molero López- Barajas, D. (2014). Musicoterapia en estudiantes con altas capacidades. *Aula de Encuentro*, (1-16), pp. 21-34. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/268219795_Aula_de_Encuentro

**Tesis doctoral:**

-Cabrelles, M. S. (2009). El juego musical como factor potenciador de la atención y la memoria para mejorar el proceso de aprendizaje musical en el ámbito escolar, con niños de 10 a 11 años. *Revista Dialnet*. Universidad de la Rioja. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=43323>

-LIBROS Y ENLACES DE INTERÉS PARA EL ALUMN@:

- Argenta, F. (2011). *Pequeña historia de la música*. Espasa Juvenil.
 - Carrascosa, J. (2018). *Escribe letras de canciones que atrapen: Técnicas eficaces de songwriting y lyric writing para componer la letra de tu canción desde cero, mejorarla y llegar a tu público*. Madrid: Fundación SGAE.
 - Cunill, A. (2017). *Las maravillosas aventuras del señor Soul*. Barcelona: 66 rpm.
 - García, A. (2013). *Queda la música*. León: Amigos de Papel.
- Libro de poemas para introducir las primeras notas musicales, el pentagrama, los instrumentos, etc. Más información en: <https://pekeleke.es/blog/libros-musica-ninos/>
- VV.AA. (2017). *El gran libro de los instrumentos musicales*. Zaragoza: Edelvives.
 - Otros libros sobre géneros musicales, artistas y grupos de música, pedagogías y técnicas musicales: <https://www.alibri.es/editorial/3068/ma-non-troppo>
 - Método BAPNE: Percusión corporal e inteligencias múltiples <https://www.youtube.com/watch?v=NVsk0fYONjw>

-JUEGOS MANIPULATIVOS PARA L@S ALUMN@S:

- CD hipermedia titulado "Jeroglíficos Musicales: investiga y sonríe", para que l@s alumn@s puedan jugar con jeroglíficos, tanto visuales como sonoros, permitiendo un aprendizaje musical activo y autodirigido.
- Instrumentos para actividades lúdico-musicales.
- Objetos musicales, para canciones, tonos, ritmos, melodías...

-BATERÍA DE TEST DE APTITUDES MUSICALES:

- Samperio, M.A. *Características de un test de aptitudes para la música*. En Revista interuniversitaria de formación del profesorado, ISSN 0213-8646, ISSN-e 2530-3791, Nº 19, 1994, págs. 171-178. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117819>



MÁS LECTURAS RECOMENDADAS PARA DOCENTES
--

- Agüera, I. (1997). *Ideas prácticas para un currículo creativo*. Madrid: Narcea.
- Alegría, E. R; Pérez, J.L. y Ruiz, F. (2015). *A mí no me parece. Casos prácticos para comprender la alta capacidad*. Madrid: Paraninfo
- Amegan, S. (1993). *Para una pedagogía activa y creativa*. Sevilla. Trillas.
- Antúnez, C. (1998). *Estimular las inteligencias múltiples. Qué son, cómo se manifiestan, cómo funcionan*. Madrid. Narcea.
- Armstrong, T. (2006). *Inteligencias múltiples en el aula. Guía práctica para educadores*. Barcelona: Paidós.
- Aronica, L. y Robinson, K. (2009). *El Elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Madrid: Random House Mondadori, S.A.
- Aronica, L. y Robinson, K. (2013). *Encuentra tu elemento*. Barcelona: Conecta.
- Aronica, L. y Robinson, K. (2016). *Escuelas creativas. La revolución que está transformando la educación*. Barcelona: Debolsillo.
- Antúnez, C. (2014). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea.
- Ballester, P. y Prieto, M. D. (2003). *Las inteligencias múltiples. Diferentes formas de enseñar y aprender*. Madrid: Pirámide.
- Burgess, D. (2018). *Enseña como un pirata. Aumenta la implicación de los alumnos, potencia la creatividad y transforma tu vida como educador*. Madrid: Mensajero.
- Casas, J. (2000). *La creatividad en la Educación Infantil, Primaria y Secundaria*. Madrid: EOS.
- Castello, A. (2001). *La inteligencia en acción*. Barcelona: Masson.
- Cortina, M; De la Herrán, A. y Rodríguez, P. (2015). *Educar y vivir teniendo en cuenta la muerte. Reflexiones y propuestas*. Madrid: Pirámide.
- Czikszentmihalyi, M. (2014). *Fluir. Una psicología de la felicidad*. Barcelona: Kairós.
- De la Torre, S. (2009). *Comprender y evaluar la creatividad. Cómo investigar y evaluar la creatividad*. Málaga: Aljibe.
- Dorado, M. (2017). *Altas capacidades intelectuales. Guía práctica de atención al alumnado*. Barcelona: Altaria. (15% descuento para docentes y asociaciones de familias)
- Espinosa, I. (2019). *Niños felices, alumnos capaces. Ideas para el enriquecimiento para alumnos de Altas Capacidades Intelectuales*. Bilbao: Desclée de Brower.

- Ferrándiz, C; López, O. y Prieto, M. D. (2003). *La creatividad en el contexto escolar. Estrategias para favorecerla*. Madrid: Pirámide.
- Ferrándiz, C. y Prieto, M D. (2001). *Inteligencias múltiples y currículum escolar*. Málaga: Aljibe.
- Fisher, R. (2013). *Diálogo creativo. Hablar para pensar en el aula*. Madrid: Morata.
- Foote, A. et al. (1992). *Arts PROPEL: A Handbook for Visual Arts*. Ellen Winner y Seymour Simmons: Pittsburg. (Música, arte visual y escritura creativa)
- Gardner, H. (2001). *Estructuras de la mente. Teoría de las Inteligencias múltiples*. Colombia: FCE.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- Goleman, D. (2011). *La práctica de la inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- Goleman, D; Kaufman, P. y Ray, M (2000). *El espíritu creativo*. Barcelona: Vergara.
- Guilford, J. (1991). *Creatividad y educación*. Barcelona: Paidós.
- Guirado, A. y Martínez, M. (2010). *Alumnado con Altas Capacidades Intelectuales*. Barcelona: Graó.
- Guirado, A. y Martínez, M. (2015). *Altas Capacidades Intelectuales. Pautas de actuación, orientación, intervención y evaluación en el período escolar*. Barcelona: Graó.
- L'Ecuyer, C. (2012). *Educar en el asombro. ¿Cómo educar en un mundo frenético e hiperexigente?* Barcelona: Plataforma Editorial.
- Marina, J. A. (2011). *La educación del talento. Lo que los padres y profesores deben saber*. Barcelona: Círculo de lectores, S.A.
- Monreal, C. (2000). *Qué es la creatividad*. Biblioteca Nueva: Madrid.
- Pérez, L. F. (2006). *Alumnos con capacidad superior. Experiencias de intervención educativa*. Madrid: Síntesis.
- Pérez, L. y Prieto, M.D. (1996). *Programas para la mejora de la inteligencia. Teoría, aplicación y evaluación*. Madrid: Síntesis.
- Pfeiffer, S. I. (2017). *Identificación y evaluación del alumnado con altas capacidades. Una guía práctica*. La Rioja: UNIR.
- Renzulli, J. S. y Reis, S. M. (2016). *Enriqueciendo el currículo para todo el alumnado*. Madrid: Ápeiron Ediciones.
- Scavo, M. (2010). *Aulas muy creativas. Ideas para motivar, mejorar las clases y evitar la rutina*. Madrid: Narcea.
- Sternberg, R. (1990). *Más allá del cociente intelectual*. Bilbao: Desclée De Brower.

-Sternberg, R.J. y Lubart, T. (1997). *La creatividad en una cultura conformista*. Barcelona: Paidós Ibérica.

-Torrego, J. C. (2011). *Alumnos con altas capacidades y aprendizaje cooperativo. Un modelo de respuesta educativa*. Madrid: Fundación Pryconsa y Fundación SM. (Incluye técnicas formales e informales de aprendizaje cooperativo)

-Thorne, K. (2008). *Motivación y creatividad en clase*. Barcelona: Graó.

-Trujillo, F. y Ariza, M.A. (2006). *Experiencias educativas en aprendizaje cooperativo*. Granada: Grupo Editorial Universitario.

-Tuttle, Ch. y Paquette, P. (1995). *Juegos imaginativos para desarrollar la inteligencia de los niños*. Barcelona: CEAC.

-VV.AA. (2006). *Proyecto Topos. Leer, pensar, crear, jugar, cantar, memoria, la concentración y la creatividad*. Barcelona: Mediúscula.

-Wöbking, W. (1996). *Niños más inteligentes. Guía para estimular la memoria, la concentración y la creatividad*. Barcelona: Integral.

Enlaces con recursos:

<https://recursosaltacapacidades.blogspot.com/p/orientaciones-profesorado.html>

https://www.todostuslibros.com/materia/ensenanza-de-alumnos-con-altas-capacidades_JNSP

<https://bibliocreena.blogspot.com/>

<https://co.pinterest.com/pin/283937951488483900/> (Herramientas digitales)

Técnicas para potenciar la imaginación y la creatividad en distintas áreas:

- Brainstorming (torbellino de ideas)
- El arte de preguntar (¿Por qué...?) a partir de un tema.
- Síntesis creativa: poner títulos a cuentos, a dibujos, un color a un sentimiento; crear un gesto para saludarnos, un títere para cada uno de los valores escolares
- Sinéctica: crear palabras uniendo varios términos, dibujar creaciones sinécticas.
- Ideogramación: representar gráficamente las ideas, como crear un símbolo matemático, dibujar un elemento musical nuevo, dibujar un objeto para los siguientes conceptos: esperanza, clima, selva, etc.
- Análisis funcional: describir un problema con el fin de hallar su solución. Preguntar ¿para qué sirve...?
- El relax imaginativo: integra la fantasía como aprendizaje y experimentación vivenciada de lo aprendido.
- Cuentos y teatros: cambiar el rol de los personajes, crear un nuevo final, trabajar las palabras clave, cambiar letras de canciones, dramatizaciones
- Inventar historias a partir de un dibujo o imagen, con la ayuda de preguntas.
- Somos inventores: crear un nuevo objeto con un uso particular que luego tendrá que explicar, a partir de otros objetos que le proporcionamos.
- El club de los poetas divertidos: crear nuevos refranes, pareados o poesías cambiando palabras que rimen por otras.

MANUALES DE ENRIQUECIMIENTO PARA CONTEXTO ESCOLAR Y FAMILIAR

-Antúnez, C. (2014). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea.

-Artiles, C. y Jiménez, J. (2005). *Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias. Programa de Enriquecimiento Extracurricular: actividades para estimular el pensamiento Divergente en el alumnado de Educación Primaria (PREPEDI I)*. Canarias: Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. Dirección General de Ordenación e Innovación Educ.

-Artiles, C. y Jiménez, J. (2007). *Programa para la atención educativa del alumnado con altas capacidades intelectuales de Canarias. Programa de Enriquecimiento Extracurricular: actividades para estimular el pensamiento Divergente en el alumnado de Educación Primaria (PREPEDI II)*. Canarias: Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. Dirección General de Ordenación e Innovación Educ.

Los PREPEDI incluyen actividades para alumnado de primer, segundo y tercer ciclo EP, pertenecientes a los siguientes ámbitos (PREPEDI I: de 1º a 4º EP; PREPEDI II: de 2º a 6º EP):

- Ajuste Socio-Emocional
- Creatividad lingüística
- Creatividad matemática
- Juegos lógico-manipulativos
- Taller imagina, inventa y crea
- Juegos multimedia

-Aston, T-A. (2017). *Experimentamos con la Ciencia. 100 experimentos interesantes y prácticos sobre la vida diaria*. Madrid: Narcea Ediciones.

-Blasco, F. y Medina, J. (2013). *Tu hijo puede ser un genio de las mates: Ayúdale a estudiar matemáticas de una forma eficaz y divertida (Vivir Mejor)*. Madrid: Planeta.

-Castellví, E. (2010). *Taller práctico de risoterapia*. Barcelona: Alba.

-Gómez, B (Valencia). *Ideas que invitan a crear*. Proyecto para estimular la Creatividad en Educación Primaria. Valencia: Brief.

-Martínez, A; Hernández, C; y Palencia, A. (2017). *Aprender jugando: un libro lleno de ideas para profes y para padres*. España: Penguin Random House.

-Elices, J. A; Palazuelo, M.M; y del Caño j, M. (2014). *SICO 1-3. Cuaderno de trabajo para alumnos con Altas Capacidades Intelectuales*. Madrid: CEPE, S.L.

-Ruiz, X. (2013). *Educando con Magia. El ilusionismo como recurso didáctico*. Madrid: Na.

-VV.AA. *Mini Arco*. Madrid: CEPE. (Incluye cuadernos para alumnado de 3 a 10 años)

-VV.AA. *Cuadernos Arco y estuche de control*. Madrid: CEPE. (Incluye cuadernos para alumnado de 6 a 13 años)

-VV.AA. *Llaves de aprendizaje ARCO*. Madrid: CEPE. (Razonamiento lógico-matemático. Para alumnado de 6 a 9 años)

-Yuste, C. y Sánchez, J. M. (2015) *Programas para la Estimulación de las Habilidades de la Inteligencia PROGRESINT 1-22*. Madrid: CEPE.

Los PROGRESINT incluyen actividades para alumnado de distintos niveles de Educación Infantil y Educación Primaria, pertenecientes a los siguientes ámbitos:

- Cuadernos del 1 al 7 (4 a 6 años):
 1. Conceptos básicos espaciales
 2. Conceptos básicos numéricos
 3. Relacionar, Clasificar, Seriar
 4. Atención-Percepción. Conceptos de Forma y Color
 5. Conceptos básicos temporales. Series temporales
 6. Pensamiento creativo
 7. Psicomotricidad
- Cuadernos del 8 al 14 (6 a 9 años):
 8. Fundamentos del Razonamiento
 9. Comprensión del Lenguaje
 10. Cálculo y Resolución de Problemas
 11. Pensamiento Creativo
 12. Orientación Espacio-Temporal
 13. Atención-Observación
 14. Motricidad: coordinación viso-manual
- Cuadernos del 15 al 22 (9 a 12 años):
 15. Fundamentos del Razonamiento
 16. Comprensión del Lenguaje
 17. Estrategias de Cálculo y Resolución de Problemas Numérico-Verbales
 18. Pensamiento Creativo
 19. Razonamiento Espacial
 20. Razonamiento Temporal
 21. Atención-Observación
 22. Memoria y Estrategias de Aprendizaje

MÁS LIBROS RECOMENDADOS A ALUMN@S con Altas Capacidades Intelectuales

- Aronica, L. y Robinson, K. (2009). *El elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Madrid: Random House Mondadori, S.A. (Para alumnado de 3er ciclo EP)
- Aronica, L. y Robinson, K. (2013). *Encuentra tu elemento*. Barcelona: Conecta. (Para alumnado de 3er ciclo EP)
- Carrascosa, J. (2018). *Escribe letras de canciones que atrapen: Técnicas eficaces de songwriting y lyric writing para componer la letra de tu canción desde cero, mejorarla y llegar a tu público*. Madrid: Fundación SGAE.
- Disney (2012). *Art Attack. Las Art-tividades más divertidas*. Madrid: Everest. (Manualid)
- Grigorenko, E. L; Kaufman, J. C; y Sternberg, R. J. (2011). *Inteligencia Aplicada*. Madrid: Ediciones TEA. (Para alumnado de 3er ciclo EP)
- Kurtz, A. J. (2014). *Esto no es sólo un diario*. Madrid: Plaza Janés. (365 ideas y consejos para animarte a dibujar, escribir, reflexionar, meditar y compartir)
- Paquette, D. (2004). *Diario de los inventos*. Madrid: SM.
- Patel, M. L. (2017). *Todo empieza aquí: un diario para conocerte mejor*. Madrid: Plaza Janés. (Todo tipo de ejercicios que te ayudarán a conocerte mejor, y emprender así el camino para alcanzar tus sueños)
- Ruíz, C. (2008). *¿Sabes cómo...? 201 preguntas y respuestas*. Madrid: Susaeta.
- Serna, A. (2008). *¿Sabes dónde...? 203 preguntas y respuestas*. Madrid: Susaeta.

- Shields, A. (2013). *Mi gran libro de los ¿Por qué?* Barcelona: National Geographic.
- Torres, I. y Soriano, L. (2005). *Dominate Dominoes*. Valencia: Brief. (En inglés)
- VV.AA. (2008). *¿Sabes cuándo...? Más de 2000 preguntas y respuestas*. Madrid: Susaeta. (Adivinanzas y chistes)
- VV.AA. (2017). *5000 datos sorprendentes (National Geographic Kids)*. Spain: National Geographic.
- VV.AA. (2018). *Polo de limón. El cuaderno de verano para refrescar tu mente*. Barcelona: Tekman Books.
- VV.AA. (2019). *El gran libro de los juegos mentales*. Barcelona: Vicens Vives.
- VV.AA. (2019). *Enigmas criminales para mentes perspicaces*. Barcelona: Alma.
- VV.AA. (2019). *Enigmas divertidos en un minuto. Las cosas no son lo que parecen*. Barcelona: Alma.
- VV.AA. (2019). *Historia universal, el desafío de las preguntas para viajar en el tiempo*. Barcelona: Alma.
- VV.AA. (2019). *¿Quién es el culpable? Enigmas de intriga y suspense*. Barcelona: Alma.
- VV.AA. (2019). *Juegos de ingenio para estimular el pensamiento lateral y la creatividad*. Barcelona: Alma.
- VV.AA. (2019). *Juegos de ingenio para activar nuestras neuronas*. Barcelona: Alma.
- VV.AA. (2019). *Sherlock Holmes. Resuelve sus mejores enigmas*. Barcelona: Alma.
- VV.AA. (2019). *¿Quién es el culpable? Enigmas de intriga y suspense*. Barcelona: Alma.
- Wonderful, Mr. (2013). *Cosas no aburridas para ser la mar de feliz*. Barcelona: Luning. (Inteligencia emocional)
 - **Guías, cuentos y novelas:**
- Álvarez, A. (2020). *Andres and his Rubick's Cube Madness*. Virginia: Mascot Books.
- Armstrong, T. (2008). *Eres más listo de lo que crees. Guía infantil sobre las inteligencias múltiples*. Barcelona: Oniro.
- Ende, M. (2007). *Momo*. Madrid: Alfaguara.
- Gallego, L. (2014). *El coleccionista de los relojes extraordinarios*. Madrid: SM.
- Irrabola, B. (2012). *Cuentos para descubrir inteligencias*. Madrid: SM.
- Irrabola, B. (2020). *Yo también soy diferente*. Madrid: SM.
- Sánchez, M. (2017). *Animalem. Las altas capacidades en la escuela inclusiva*. Barcelona: Horsori.
- Stilton, G. (2020). *Escape Book. Atrapado... ¡dentro de mi casa!* Barcelona: Planeta.
- Otros de Geronimo Stilton, Laura Gallego, o María S. Deuder.

LECTURAS Y PELÍCULAS PARA ALUMN@S CONECTAD@S (CON GRAN USO DE INTERNET Y TECNOLOGÍA):

-<https://www.is4k.es/blog/lecturas-recomendables-para-ninos-y-adolescentes-conectados>

-Juegos de Escape:

-*Manual de diseño de un Juego de Escape* (2018). Mérida: Instituto de la Juventud de Extremadura. Descargable en pdf gratuitamente en la red.

-**Escape Room Online:** www.todoescaperooms.com

MÁS DE 60 JUEGOS ON LINE (WEB DE FÁCIL MANEJO PARA JUGAR INDIVIDUALMENTE, EN PAREJA O POR EQUIPOS): AJEDREZ, DOMINÓ, DAMAS, MUS, SOPAS DE LETRAS, ETC

-www.ludoteca.com

LECTURAS RECOMENDADAS A FAMILIAS

- Alegría, E. R; Pérez, J.L; Ruiz, F. (2015). *A mí no me parece. Casos prácticos para comprender la alta capacidad*. Madrid: Paraninfo.
- Alfaro, E; Domínguez, P; López, C; y Pérez, L.F. (2010). *Educación hijos inteligentes*. Madrid: CCS.
- Aronica, L; y Robinson, K. (2009). *El Elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Madrid: Random House Mondadori, S.A.
- Aronica, L. y Robinson, K. (2013). *Encuentra tu elemento*. Barcelona: Conecta.
- Bilbao, A. (2015). *El cerebro del niño explicado a los padres. Cómo ayudar al niño a desarrollar su potencial intelectual y emocional*. Barcelona: Plataforma Editorial.
- Czikszentmihalyi, M. (2014). *Fluir. Una psicología de la felicidad*. Barcelona: Kairós.
- Dorado, M. (2017). *Altas capacidades intelectuales. Guía práctica de atención al alumnado*. Barcelona: Altaria. (15% descuento para docentes y asociaciones de familias)
- Elias, M. J; Tobias, S.E; y Friedlander, B.S. (2018). *Educación con inteligencia emocional. Como conseguir que nuestros hijos sean sociables, felices y responsables*. Barcelona: Debolsillo.
- Feenstra, C. (2004): *El niño superdotado. Cómo reconocer y educar al niño con altas capacidades*. Barcelona: Ediciones Medici.
- Glennon, W. (2010). *La inteligencia emocional de los niños*. Madrid: Oniro.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- Goleman, D. (2011). *La práctica de la inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- Goleman, D; Kaufman, P. y Ray, M (2000). *El espíritu creativo*. Barcelona: Vergara.
- L'Ecuyer, C. (2012). *Educación en el asombro. ¿Cómo educar en un mundo frenético e hiperexigente?* Barcelona: Plataforma Editorial.
- Marina, J. A. (2011). *La educación del talento. Lo que los padres y profesores deben saber*. Barcelona: Círculo de lectores, S.A.
- Navarro, A. (2011). *1001 juegos de inteligencia para toda la familia*. Madrid: Anaya.
- Kaiser, S. (2017). *El niño atento. Mindfulness para ayudar a tu hijo a ser más feliz, amable y compasivo*. Bilbao: Editorial biblioteca de psicología. Desclée de Brouwer.
- Paine, T. y Siegel, D. J. (2012). *El cerebro del niño*. Barcelona: Alba Editorial.
- Romagosa, M. (2013). *Las necesidades emocionales en niños con Altas Capacidades*. Málaga: Aljibe.
- Siaud-Facchin, J. (2014). *¿Demasiado inteligente para ser feliz? Las dificultades del adulto superdotado en la vida cotidiana*. Barcelona: Paidós.

-Sternberg, R. (1990). *Más allá del cociente intelectual*. Bilbao: Desclée De Brouwer.

-Sués, J. (2016). *Los 100 mejores juegos de ingenio*. Barcelona: Paidós.

-Tynam, B. (2005). *Tu hijo puede pensar como un genio. Cómo potenciar el talento natural de los niños*. Barcelona: Oniro.

-Wöbking, W. (1996). *Niños más inteligentes. Guía para estimular la memoria, la concentración y la creatividad*. Barcelona: Integral.

Guías y artículos de interés para familias:

-Álvarez, J; Artilles, C; y Jiménez, J. E. (2003). *Guía para las familias: Orientaciones para conocer y atender al alumnado con Altas Capacidades*. Consejería de Educación y Deporte del Gobierno de Canarias. Recuperado en: <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/delegate/content/11a5e694-6d28-4133-88a3-a69a58a70846>

-Barrera, A; Durán, R; González, J; y Reina, C.L. (2010). *Manual de Atención al alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo por presentar Altas Capacidades Intelectuales*. Consejería de Educación de la Junta de Andalucía. Recuperado en: <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/delegate/content/5f4b7f67-d053-4ee8-9de9-4a7295134e96>

-Carreras, L. “Repercusiones emocionales del niño/a con AACII”.

-Martínez, M. “Orientaciones para familias de alumnos/as con altas capacidades intelectuales”. En I Jornadas de Padres de alumnos con Altas Capacidades. Murcia: 24 de mayo de 2008. Recuperado en: <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/delegate/content/b963863e-d6fd-49f0-a129-c8c6297b67a4>

-Martínez, M. “Pautas de intervención para la colaboración familia-escuela en el alumnado de altas capacidades intelectuales”. En IV Jornadas de Respuesta educativa a las Altas Capacidades. Murcia: 23 de mayo de 2008. Recuperado en: <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/delegate/content/3fc137cf-a172-47b8-8b4a-81edc7d11986>

-Cómo mejorar la comunicación en la familia:

<https://desarrollodeltalento.com/2019/como-mejorar-la-comunicacion-en-la-familia/>

Películas:

-*Billy Elliot (Quiero Bailar)*. Dirección: Stephen Daldry. Año 2000.

-*Cielo de octubre*. Dirección: Joe Johnston. Año 1999.

-*Del revés (Inside out)*. Dirección: Pete Docter. Año: 2015

-*Estrellas en la tierra*. Dirección: Aamir Khan. Año 2007.

-*La ladrona de libros*. Dirección: Brian Percival. Año 2013.

-*Matilda*. Director: Danny DeVito. Año 1996.

-*Un mundo a su medida*. Dirección: Peter Chelsom. Año 1998. Imágenes: www.pixabay.com



ANEXO 1. TAXONOMÍA DE BLOOM



Figura 1: Taxonomía de Bloom. Fuente: Recuperado de <http://almamaterpoli.blogspot.com/2013/05/taxonomia-de-bloom-y-circulo-de-verbos.html>

ANEXO 2. TAXONOMÍA DE TORRANCE

Categorías principales en el terrero creativo	Objetivos	Términos de conducta (resultados específicos del aprendizaje)
Pensamiento Fluido Habilidad para pensar en varias ideas, preguntas, respuestas, o soluciones al mismo tiempo	Para generar soluciones “Piensa en muchas ideas” “Genera un número de respuestas relevantes” “Haz muchas preguntas”	CANTIDAD -Muchas -Múltiples -Prolífico@ (“Es un/a productor/a prolífico/a”)
Pensamiento Flexible Habilidad para ir más allá de lo establecido y lo conocido, a la hora de convertir ideas o materiales en opciones nuevas y distintas	Para utilizar varios enfoques diferentes “Produce varios tipos de ideas” “Haz una o más interpretaciones diferentes e inusuales de una película, historia, cuento, situación o problema” “Aplica el principio o concepto de distintas formas”	DIFERENTE -Fuera de lo común -Varios -Aplicación (“Tiene versatilidad para cambiar el centro de atención”)
Pensamiento Original Pensamiento divergente, yendo más allá de lo comúnmente aceptado, para llegar a formas y enfoques originales, fuera de lo común	Manifiesta respuestas pocas comunes “Produce ideas originales” “Más que analizar, sintetiza la siguiente situación”	ORIGINAL -Síntesis -Novedoso

Figura 2: Taxonomía de Torrance. Modelo de objetivos para la educación en el campo creativo.

Fuente: Torrance, E. P. (2008). *Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*.

Bensenville, IL: Scholastic Testing Service.

ANEXO 3. CONSEJOS PARA ESCRIBIR MICROCUENTOS



Figura 3: Consejos para escribir Microcuentos. Fuente: Recuperado de <https://lenguanelamola.wordpress.com/2012/10/10/microcuentos/>