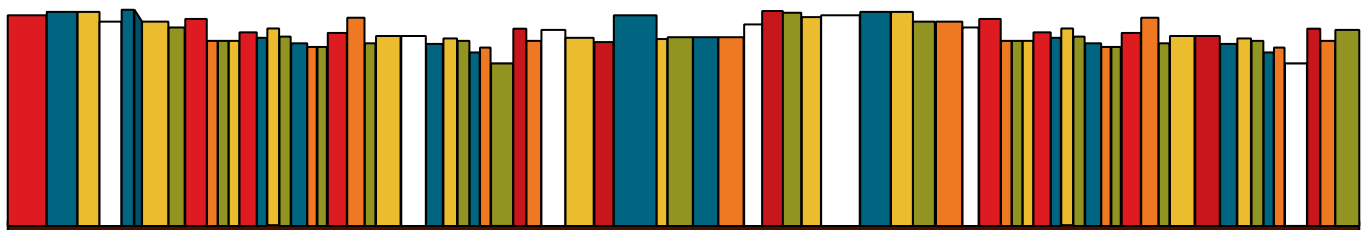


TALENTOS EN *Acción*



Programa para obtener
el **máximo rendimiento** de todos los alumnos.
Los distintos ejercicios estimulan y desarrollan
de forma sistemática
los principales mecanismos mentales.



TALENTOS EN *Acción*

PROGRAMA COLECCIÓN TALENTOS EN ACCIÓN

Desarrollo de las habilidades cognitivas básicas

1. Objetivos

El programa TALENTOS EN ACCIÓN ha sido diseñado para:

- 1) **Desarrollar sistemática y armónicamente las habilidades mentales básicas** que aseguran el éxito escolar.
- 2) **Trabajar de forma equitativa** los diferentes factores que componen la inteligencia humana.

2. Contenidos

Cada actividad propuesta en los *Cuadernos de entrenamiento cognitivo-creativo* pretende desarrollar y estimular uno de los siete factores que se consideran necesarios en el aprendizaje escolar:

RAZONAMIENTO LÓGICO (RL)

«Razonar» requiere sacar conclusiones de una información previamente planteada. Se puede razonar de forma *deductiva*, cuando se concluye a partir de las premisas presentadas, o puede hacerse de forma *inductiva*, al establecer una generalización a partir de los ejemplos propuestos.

Estos ejercicios, presentados a través de dibujos, textos, problemas lógicos, etc., ayudarán a mejorar los procesos mentales en el razonamiento cotidiano.

RAZONAMIENTO VERBAL (RV)

El término «verbal» está estrechamente relacionado con la capacidad para comprender conceptos expresados a través de palabras. Un correcto desarrollo de este factor permitirá al alumno no solo utilizar mejor su *capacidad de abstracción* y generalización para comprender las ideas expresadas en los textos escritos, sino que también mejorará su *fluidez verbal* y su vocabulario.

Los ejercicios, presentados con un lenguaje sencillo y coloquial, se apoyan en la utilización de analogías, refranes, textos de autores conocidos, sinónimos y antónimos, familias de palabras, etc.

PROGRAMA COLECCIÓN TALENTOS EN ACCIÓN

Desarrollo de las habilidades cognitivas básicas

RAZONAMIENTO MATEMÁTICO (RM)

El factor numérico junto con el verbal está en la base de la mayoría de los aprendizajes. El hecho de desarrollar la capacidad para *comprender las relaciones numéricas*, para *analizar datos*, para seguir el procedimiento adecuado en la *búsqueda de soluciones* a los problemas planteados supone una mejora en la utilización y desarrollo de los mecanismos mentales.

Se proponen actividades de resolución de problemas, series de números o figuras geométricas, todo ello planteado de forma lúdica y amena.

MEMORIA (M)

La memoria es la capacidad para recordar información previamente procesada.

A través de los ejercicios se intenta potenciar la *memoria lógica* en lugar de la *mecánica* o *repetitiva*. Así se evita utilizar los procedimientos mnemotécnicos que impiden a la inteligencia dirigirse a las relaciones lógicas de las ideas.

ATENCIÓN-PERCEPCIÓN (A/P)

El desarrollo de la inteligencia es proporcional al de la atención. La mayoría de los grandes genios tienen una larga paciencia entendida esta como una gran atención.

Estos ejercicios se apoyan, unas veces, en la observación y discriminación de símbolos y dibujos (seleccionar figuras idénticas o determinados elementos de una imagen, encontrar las 7 diferencias...), y otras, en la interpretación de imágenes (resolución de jeroglíficos, ilusiones ópticas...). La percepción de unos y otros, así como el proceso que se sigue para codificarlos e interpretarlos, hace que los alumnos concentren toda su capacidad en esta tarea olvidando cualquier estímulo externo. Se pretende que el alumno inicie una *actividad perceptiva* (captadora) y no la abandone hasta encontrar la respuesta correcta a la situación que se le plantea.

CREATIVIDAD (CR)

La creatividad es una cualidad imprescindible en un proceso de enseñanza de calidad. Se trata de un valor añadido que podrán ofrecer los estudiantes de hoy en su futuro profesional. Conviene, por tanto, empezar a desarrollarla desde las edades más tempranas. Entre las actividades planteadas nos encontraremos, por ejemplo, con el siguiente interrogante: «¿Qué harías tú si...?», en donde cada alumno responderá de acuerdo con su forma de ver las cosas, y sean cuales fueren sus respuestas, la labor del profesor consistirá en intentar que esa forma de verlas sea variada, organizada y original.

Además, se intentará potenciar tanto la *creatividad plástica* (mediante ejercicios de dibujo) como la *lingüística* (a través de la invención de títulos, historias...).

PROGRAMA COLECCIÓN TALENTOS EN ACCIÓN *Desarrollo de las habilidades cognitivas básicas*

HABILIDADES SOCIALES (HHSS)

Es fundamental el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos dentro y fuera del aula. Los ejercicios de entrenamiento en habilidades sociales facilitarán al profesor la consecución de objetivos de *socialización, integración y de mejora de la convivencia* en el ambiente escolar.

En cada unidad se contemplan actividades que intentan desarrollar conductas sociales bien valoradas, tales como saludos, despedidas, disculpas, ofrecimiento de ayuda, respeto de opiniones contrarias, expresión de quejas, etc.

INTELIGENCIA EMOCIONAL* (IE)

Se entiende como inteligencia emocional la capacidad para leer nuestros sentimientos, controlar nuestros impulsos, regular nuestros propios estados de ánimo, motivarnos a nosotros mismos y mantenernos a la escucha del otro. Esta última idea, el saber escuchar a las personas, nos lleva a la conclusión de que la educación emocional tiene muchos puntos en común con la educación social. Una acertada educación emocional contribuirá no solo a desarrollar y utilizar mejor nuestra inteligencia emocional, sino que, además, nos ayudará a utilizar mejor la inteligencia social.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto, hemos introducido en los Cuadernos de entrenamiento cognitivo-creativo de 3.º y 4.º de ESO una serie de actividades y de situaciones cuya intención es enseñar a los jóvenes a ejercitar y a aplicar su inteligencia emocional. Situaciones que reflejan momentos de alegría, de decepción, de envidia, de amistad, de injusticia, de triunfo, de fracaso, etc. Situaciones que, por otra parte, ofrece frecuentemente la vida misma y a las que inexorablemente habrán de enfrentarse.

*Solo en los cuadernos de 3.º y 4.º de ESO.

3. Metodología y aplicaciones

- Estos cuadernos se pueden trabajar en el aula, especialmente en el **área de Lengua y Matemáticas**: una unidad al mes (8 unidades para 9 meses lectivos).
- También en sesiones de **tutoría y de estudio**, porque favorecen el autoconocimiento: el alumno puede saber así los elementos que domina y los que le requieren un mayor esfuerzo.
- Por su carácter lúdico y motivador, pueden ser recomendados como **cuadernos de vacaciones**, ya que no tratan contenidos estrictamente académicos, sino actividades para mejorar las habilidades intelectuales, creativas y sociales.
- Resultan muy interesantes para trabajar con **alumnos con necesidades educativas especiales**, tanto las derivadas del déficit como de la sobredotación intelectual, empleando cuadernos de niveles inferiores y superiores respectivamente, ya que permiten conocer con datos concretos el progreso intelectual del alumnado y valorar las posibles deficiencias que retrasan el aprendizaje.

CUADERNOS DE ENTRENAMIENTO COGNITIVO-CREATIVO

Programa diseñado para desarrollar sistemática y armónicamente las habilidades mentales básicas que aseguran el éxito escolar. Dirigido a los alumnos de Educación Primaria y ESO, se les proponen interrogantes y situaciones problemáticas que deberán resolver poniendo en funcionamiento los mecanismos mentales adecuados:

- Razonamiento lógico
- Razonamiento verbal
- Razonamiento matemático
- Memoria
- Atención-percepción
- Creatividad
- Habilidades sociales/ Inteligencia emocional*

*Solo en los cuadernos de 3.º y 4.º de ESO.

De esta forma, la inteligencia se prepara para procesar, codificar y aplicar la información recibida desde todas las áreas del aprendizaje.

CUADERNO DE ENTRENAMIENTO COGNITIVO-CREATIVO 1.º PRIMARIA



Autores:
Agustín Regadera López
José Luis Sánchez Carrillo

Diseño gráfico e ilustraciones:
Toni Cabo

ISBN:
978-84-15204-41-1 (2.ª ed.)

Edad: 1.º Primaria
Formato: 21 x 26,5 cm, 68 págs.
PVP: 9 €

CUADERNO DE ENTRENAMIENTO COGNITIVO-CREATIVO 2.º PRIMARIA



Autores:
Agustín Regadera López
José Luis Sánchez Carrillo

Diseño gráfico e ilustraciones:
Toni Cabo

ISBN:
978-84-15204-08-4 (2.ª ed.)

Edad: 2.º Primaria
Formato: 21 x 26,5 cm, 72 págs.
PVP: 9 €

CUADERNO DE ENTRENAMIENTO COGNITIVO-CREATIVO 3.º PRIMARIA



Autores:
Agustín Regadera López
José Luis Sánchez Carrillo

Diseño gráfico e ilustraciones:
Toni Cabo

ISBN:
978-84-15204-09-1 (2.ª ed.)

Edad: 3.º Primaria
Formato: 21 x 26,5 cm, 64 págs.
PVP: 9 €

CUADERNO DE ENTRENAMIENTO COGNITIVO-CREATIVO 4.º PRIMARIA



Autores:
Agustín Regadera López
José Luis Sánchez Carrillo

Diseño gráfico e ilustraciones:
Toni Cabo

ISBN:
978-84-15204-26-8 (2.ª ed.)

Edad: 4.º Primaria
Formato: 21 x 26,5 cm, 68 págs.
PVP: 9 €

CUADERNO DE ENTRENAMIENTO COGNITIVO-CREATIVO 5.º PRIMARIA



Autores:
Agustín Regadera López
José Luis Sánchez Carrillo

Diseño gráfico e ilustraciones:
Toni Cabo

ISBN:
978-84-15204-27-5 (2.ª ed.)

Edad: 5.º Primaria
Formato: 21 x 26,5 cm, 68 págs.
PVP: 9 €

CUADERNO DE ENTRENAMIENTO COGNITIVO-CREATIVO 6.º PRIMARIA



Autores:
Agustín Regadera López
José Luis Sánchez Carrillo

Diseño gráfico e ilustraciones:
Toni Cabo

ISBN:
978-84-15204-24-4 (2.ª ed.)

Edad: 6.º Primaria
Formato: 21 x 26,5 cm, 68 págs.
PVP: 9 €

**CUADERNO DE
ENTRENAMIENTO
COGNITIVO-CREATIVO**
1.º ESO



Autores:
Agustín Regadera López
José Luis Sánchez Carrillo

Diseño gráfico e ilustraciones:
Ortogràfic

ISBN:
978-84-15204-07-7 (3.ª ed.)

Edad: 1.º ESO
Formato: 21 x 26,5 cm, 60 págs.
PVP: 9 €

**CUADERNO DE
ENTRENAMIENTO
COGNITIVO-CREATIVO**
2.º ESO



Autores:
Agustín Regadera López
José Luis Sánchez Carrillo

Diseño gráfico e ilustraciones:
Ortogràfic

ISBN:
978-84-15204-25-1 (3.ª ed.)

Edad: 2.º ESO
Formato: 21 x 26,5 cm, 64 págs.
PVP: 9 €

**CUADERNO DE
ENTRENAMIENTO
COGNITIVO-CREATIVO**
3.º ESO



Autores:
Agustín Regadera López
José Luis Sánchez Carrillo

Diseño gráfico e ilustraciones:
Ortogràfic

ISBN:
978-84-95895-82-0

Edad: 3.º ESO
Formato: 21 x 26,5 cm, 56 págs.
PVP: 9 €

**CUADERNO DE
ENTRENAMIENTO
COGNITIVO-CREATIVO**
4.º ESO



Autores:
Agustín Regadera López
José Luis Sánchez Carrillo

Diseño gráfico e ilustraciones:
Ortogràfic

ISBN:
978-84-95895-83-7

Edad: 4.º ESO
Formato: 21 x 26,5 cm, 56 págs.
PVP: 9 €



ESTUDIAR PARA APRENDER: PROGRAMA DE TÉCNICAS DE ESTUDIO PARA SECUNDARIA Y BACHILLERATO

Este programa ofrece, de forma práctica y amena, un método eficaz que permite simplificar y optimizar el aprendizaje. Se trata de una obra original y diferente porque:

- Está muy al día en las técnicas de trabajo intelectual, ocupándose, por ejemplo, de los mapas conceptuales y de los recursos de información en la era digital (internet, pizarra digital, etc.).
- Fomenta hábitos de estudio y no solo técnicas porque ejercita al estudiante en los valores propios del trabajo de estudiar (el orden, el esfuerzo, etc.) y porque desarrolla competencias básicas del aprendizaje (la comprensión lectora, la memoria, etc.).
- Predispone al aprendizaje significativo, invitando al estudiante a relacionar lo nuevo con lo ya sabido.
- Favorece el aprendizaje interdisciplinar, moviendo al estudiante a pasar de una asignatura a otra para ver un mismo tema desde una perspectiva distinta pero complementaria.

Incorpora, además, una autoevaluación al final de cada unidad para que el alumno pueda crear una estrategia de estudio personalizada.

**ESTUDIAR PARA APRENDER:
PROGRAMA DE TÉCNICAS DE ESTUDIO PARA SECUNDARIA Y BACHILLERATO**
Libro del alumno



Autores:
Agustín Regadera López
José Luis Sánchez Carrillo

Diseño gráfico: Ortogràfic
Ilustraciones: Àngel Gutiérrez Fanlo

ISBN:
978-84-95895-75-2

Edad: ESO y Bachillerato
Formato: 21 x 26 cm, 200 págs.
PVP: 13 €

**ESTUDIAR PARA APRENDER:
PROGRAMA DE TÉCNICAS DE ESTUDIO PARA SECUNDARIA Y BACHILLERATO**
Libro del profesor



Autores:
Agustín Regadera López
José Luis Sánchez Carrillo

Diseño gráfico: Ortogràfic

ISBN:
978-84-95895-76-9

Formato: 21 x 26 cm, 68 págs.
PVP: 8 €