



## Juego de los talentos ocultos 1/2

*El Juego de los talentos ocultos, más que un juego, es un mecanismo que sirve de relato para ir eligiendo una serie de actividades hasta que se completa el itinerario necesario para trabajar de forma sistemática todos los talentos y las capacidades.*

### OBJETIVO

- Crear una metodología de trabajo en grupo que dinamice la elección del grupo de talentos a trabajar en cada sesión hasta completar un itinerario de actividades.

### TALENTOS ASOCIADOS

- Todos

### CAPACIDADES QUE INTERVIENEN

- Todas

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

El juego es muy simple y avanza a base de tiradas que marcan aleatoriamente el itinerario que se sigue. Se realizan 18 actividades correspondientes a los 6 talentos, que a su vez están organizados en 3 niveles. Dichos niveles implican una mayor complejidad de las actividades o simplemente una motivación adicional para alcanzar mejores resultados.

Una vez decidido el grupo de talentos, el educador o educadora elegirá la actividad y los niños y niñas la llevarán a cabo. Pueden hacerlo divididos en equipos, individualmente o como el monitor considere más oportuno. Una vez finalizada la actividad, se pedirá a los participantes que la valoren (resultados obtenidos y satisfacción).

La dinámica del juego es la siguiente:

1. Se tira el dado para seleccionar un talento (de forma ideal, con seis tiradas podría darse por terminado un nivel) y desarrollar la actividad que corresponda. Si sale repetido un talento, el educador incrementa verbalmente la dificultad de la actividad a realizar (se trata de unas limitaciones muy laxas y que lo que buscan, en el fondo, es dinamizar el juego), por ejemplo:
  - Reducir el tiempo de realización de la actividad (por cada tirada de dado repetida se restan 5 minutos).
  - Elegir la configuración de los equipos (número de integrantes).
  - Proponer que sean los niños y niñas quienes compliquen la actividad (esta probablemente sea la opción más interesante).
2. Se realiza la actividad.
3. Se valora la actividad y se actualiza el marcador.
4. Se vuelve a tirar.



## Juego de los talentos ocultos 2/2

### MATERIALES

- Dado de los talentos en cuyas caras están dibujados los logotipos de los grupos de talentos. También puede usarse cualquier objeto que permita seleccionar de forma aleatoria una de las seis familias de talentos.
- Marcador de nivel consistente en una tabla con seis columnas (cada una se corresponde con un talento distinto) y tres filas (cada una se corresponde con un nivel).
- Conjunto de fichas de actividades organizadas por familias de talentos. Debe tenerse en cuenta que son solo una muestra de las variadas actividades que pueden realizarse dentro de este juego.

### DURACIÓN



**Tirada del dado +  
desarrollo de la actividad**

### RECUERDA

- > En el caso de los talentos deportivos, no se trata de que efectivamente practiquen alguno de los deportes que se señalan en la hoja de seguimiento, sino que realicen cualquier tipo de actividad física que se vincule a algún deporte, incluso puede ser una adaptación del mismo o la invención de uno nuevo, dentro de las condiciones de posibilidad que permita cada CiberCaixa.
- > El número de niveles se ha establecido en tres, pero puede aumentarse o disminuirse en función de cómo se desarrollen las actividades.
- > Dejar que el azar elija el conjunto de talentos a trabajar durante las sesiones supone romper con la estructura clásica de programación de contenidos que se realiza en la escuela, reforzando la propuesta de educación no formal.
- > El Juego de los talentos ocultos es un mecanismo muy simple para poder desplegar un conjunto de actividades planificadas anteriormente. En este sentido, lo relevante es trabajar los diferentes grupos de talentos y contar con una dinámica general que englobe todas las actividades. Bajo estas premisas, el equipo de educadores y educadoras puede adaptar el juego como considere oportuno.