



Los alumnos participantes en el proyecto, de entre 12 y 14 años, juegan con la máquina que ellos mismos han creado. L.O.

**Alhaurín de la Torre.** Alumnos de Secundaria del Colegio El Pinar crean una máquina recreativa 'Arcade' dentro de un proyecto de emprendimiento de Altas Capacidades para el fomento del talento. Este centro fue el primero andaluz en unirse a la Federación Andaluza de Altas Capacidades (FASI) por su atención a este alumnado.

## Videojuegos de los 80 para estimular el alto rendimiento

► El trabajo en grupo, la motivación, la transmisión práctica del conocimiento o el sentimiento de pertenencia, claves de esta iniciativa coordinada por el equipo psicopedagógico del centro alhaurino

La Opinión  
ALHAURÍN DE LA TORRE  
@opiniondemalaga

■ «A veces la persona a la que nadie imagina capaz de nada, es la que hace cosas que nadie imagina». Casi ochenta años después, la motivadora cita de Alan Turing continúa sirviendo para derribar clichés y hacer bueno el famoso «nothing is impossible» popularizado por una famosa marca deportiva norteamericana. Este curso, ocho alumnos de Secundaria del Colegio El Pinar de Alhaurín de la Torre han reivindicado la frase del genial matemático británico creando con sus propias manos aquello que tuvieron el valor de imaginar al comienzo del año. La máquina de los ocho estudiantes de uno de los Grupos de Alto Rendimiento del centro, que ellos mismos han bautizado como *GarTop 29*, no va a cambiar el mundo, pero por lo pronto ya ha servido para transformar sus vidas.

«Trabajo en equipo, sentimiento de pertenencia, desarrollo de habilidades comunicativas, organización y asunción de roles, fomento de la creatividad y de la capacidad de emprendimiento, motivación a través del talento y, lo más importante, la satisfacción de ver culminar con éxito y ante el asombro de los compañeros un



Uno de los escolares durante la fabricación de la máquina recreativa en el Colegio El Pinar. L.O.

proyecto ideado, desarrollado y materializado desde cero por ellos mismos», explica desde el departamento de Orientación la psicopedagoga Belén García Capilla, coordinadora de uno de los Grupos de Alto Rendimiento del colegio y encargada del seguimiento de alumnos de Altas Capacidades, junto a la psicóloga Cristina Pérez.

Sobre el papel y más allá de sorprender por sus colores, luces led y llamativos diseños de dibujos 'manga' marca de la casa, el *GarTop 29* no parece gran cosa. Una caja de madera de 50 kilogramos con una placa base, un enorme monitor y una especie de ordenador interno rescatado de algún re-

moto trastero para darle una segunda oportunidad, pues todo se ha hecho con materiales reciclados. Cierran el pack un par de *jok-tics* adquiridos por internet y unos botones azules y rojos.

Estos ocho estudiantes de entre 12 y 14 años de 1º y 2º de la ESO, capitaneados por Adrián Torelli, han sido capaces de reproducir un prototipo de los míticos recreativos 'Arcade' que en los 80 decoraban la esquina de casi cualquier bar de la geografía española. Lo han ejecutado sin ayuda, con sus propias manos, con unos cuantos planos y partiendo de cero -como explica García Capilla-. Aplicando además en la práctica y con el tra-

bajo de campo los conocimientos de programación aprendidos en Robótica; escalas y cálculos de Matemáticas, las ideas de la asignatura 'Visual Arts' para el diseño y dibujos y, por supuesto, las habilidades lingüísticas, vocabulario y todo el potencial de traducción fruto de las clases de inglés.

Además, han mejorado las capacidades del 'cerebro' interno del artefacto, introduciéndole nada menos que los 1.700 videojuegos del repertorio de aquella época dorada del ocio electrónico, como *Pac-man*, *1943* o *Ninja Kave*.

«Hemos intentado emular el concepto de las antiguas consolas, adaptándolo a las medidas de las

famosas máquinas 'Arcade'. Para ello, hemos tenido que desarrollar tareas de programación y diseño, además de hacer construcción en madera, con mediciones, corte, ensamblado, etc...», explica Torelli, quien añade que «lo más complicado» ha sido tener que coordinarse con los compañeros.

Entre el nacimiento de la idea - planteada en octubre - y su ejecución final y presentación ante el resto de alumnos en este mes de junio han mediado decenas de horas de trabajo, mucho esfuerzo y algún que otro sin sabor, como explica Pablo Ramírez: «No nos salió a la primera. Ni mucho menos».

### Un proyecto motivador

García Capilla, que ha seguido cada uno de los pasos del proceso creativo y que lleva dos años supervisando las tareas del Grupo de Alto Rendimiento de los estudiantes de Altas Capacidades de Secundaria, valora el enorme potencial de iniciativas como esta en alumnos con talentos complejos. «Hablamos de jóvenes con muchas inquietudes en los que la motivación juega un papel fundamental. Acciones como esta son profundamente positivas y necesarias porque tienen un reflejo directo en la autoestima de los estudiantes y les impulsan a explotar todo su potencial».

En el mismo sentido se expresa Cristina Pérez, psicóloga y otra de las integrantes del equipo de Orientación. «Se trata de niños y niñas a los que hay que ofrecer algo más para que no se queden desconectados. Necesitan un plus para captar su atención y no caer así en la desmotivación. En el colegio llevamos años trabajando en esta línea con programas de enriquecimiento curricular», apunta Pérez, responsable del Grupo de Alto Rendimiento de Primaria.

Ewan Barber, Oliver San Juan, Antonio Cid, Pablo Aranda, Pablo Ramírez, Marcos Freijeiro, Pedro Fernández y el propio Torelli tienen previsto presentar su máquina a los responsables de uno de los Congresos de Videojuegos más importantes del país, Gamepolis.

El Pinar fue el primer centro andaluz en incorporarse a la Federación Andaluza de Altas Capacidades Intelectuales, FASI, por su labor en la atención al alumnado de Altas Capacidades.



### El proyecto ha sido

llevado a cabo por ocho estudiantes de entre 12 y 14 años de 1º y 2º de la ESO, capitaneados por Adrián Torelli