



GRUPOS DE ENRIQUECIMIENTO

TIENES DERECHO (por [Del Siegle](#))

- A aprender algo nuevo cada día.
- A tener una identidad propia más allá de tus talentos.
- A sentirte bien por tus logros.
- A sentir pasión por aquello que te interesa sin tener que pedir perdón por ello.
- A cometer errores.
- A solicitar ayuda para poder desarrollar tu talento.
- A tener diferentes grupos de iguales y diferentes grupos de amigos.
- A ser tú quien decida por cuál de tus talentos decantarte.
- A no ser talentoso en todo.



NUESTRA MISIÓN

Desarrollar e implementar programas que satisfagan las necesidades educativas, psicológicas y socioemocionales de niños y jóvenes con alto potencial intelectual en España.



University of
Connecticut

**Renzulli Center for Creativity,
Gifted Education and Talent Development**

Proyecto desarrollado en colaboración con el *Renzulli Center for Creativity, Gifted Education and Talent Development* de la Universidad de Connecticut, dirigido por Joseph Renzulli.

NUESTRA VISIÓN

- Un sistema educativo formal y no formal que atienda las **necesidades específicas** de todos y cada uno de sus alumnos.
- Planes de atención a la diversidad que incluyan la **atención sistemática** de los niños y jóvenes con **altas capacidades** como Alumnos Con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (ACNEAE) tal y como contempla la vigente Ley Educativa.
- El **potencial intelectual** en general y el talento en particular entendido como algo **dinámico** y claramente **diferenciado** por tipos de dominio y ámbitos de desempeño.

NUESTROS VALORES

Compromiso

Respeto

Perseverancia

Superación

Gratitud

Honestidad

Rigor



NUESTROS FACILITADORES

- Estudios superiores (especialistas de su ámbito de desempeño).
- Comprometidos, entusiastas y rigurosos.
- Formación y experiencia con alumnado de alto potencial.



METODOLOGÍA [\[enlace a nuestra web\]](#)



- **Significatividad:** se parte de lo cercano, cotidiano y atractivo para el niño.
- **Modelo inductivo:** de lo concreto a lo general. Se generaliza y se concreta en contextos nuevos.
- **Brains on, hands on:** aprendizaje activo y por descubrimiento.

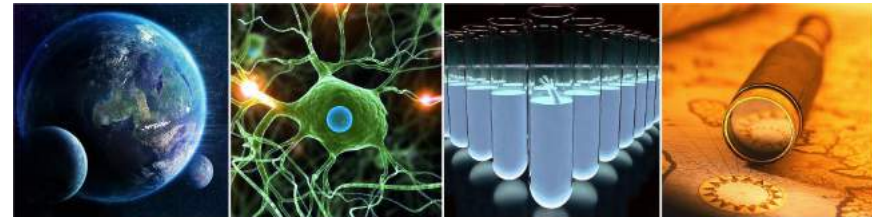
OBJETIVOS GENERALES [\[enlace a nuestra web\]](#)

- Oportunidades para compartir espacio y tiempo con **iguales**. ✓
- Propuestas retadoras dentro de su ámbito de **interés**. ✓
- **Disfrutar** aprendiendo sin tener que pedir perdón por ello. ✓



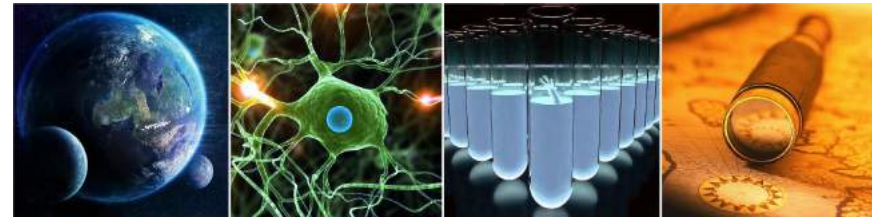
OBJETIVOS COMUNES

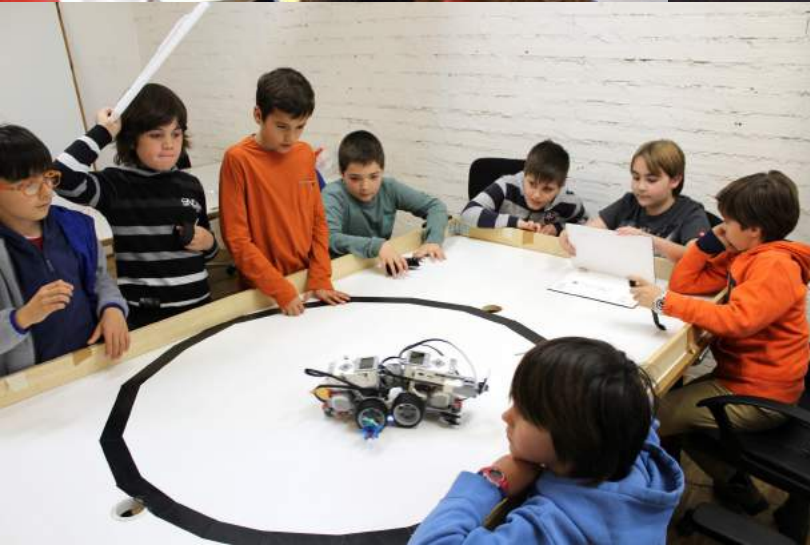
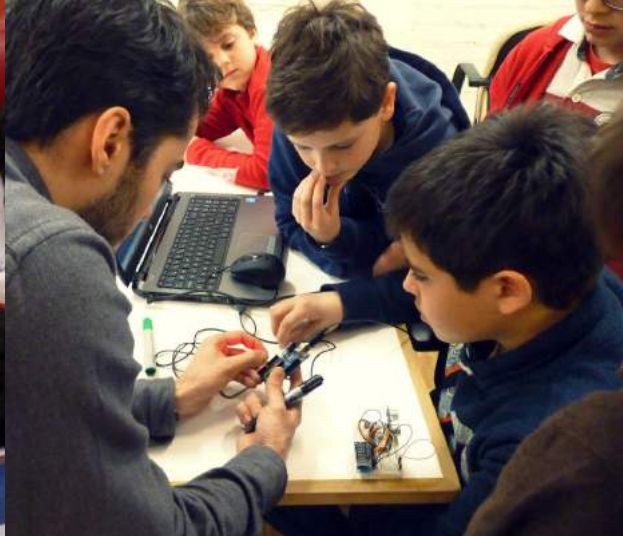
- Alimentar una vocación científica que trascienda la rutina del aula.
- Hallar, comprender y disfrutar con “la ciencia” de las situaciones cotidianas.
- Lograr una actitud positiva ante lo desconocido: refuerzo de la curiosidad.



OBJETIVOS COMUNES

- Dotar de herramientas de razonamiento suficientes para crear solucionadores de problemas autónomos.
- Distinguir lo importante de lo accesorio.
- Favorecer la expresión clara, precisa y concisa.





**Programación
y robótica**

PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

- Materiales LEGO / Scratch (MIT) / Blockly (Google) / Arduino
- *Hands on, brains on = connect, construct, contemplate, continue.*



Los participantes aprenden qué es un controlador, un sensor o un actuador mediante la resolución de pequeños retos de dificultad gradual. Las propuestas más exigentes exigen cooperación y originalidad por parte de los niños.

Los materiales empleados son seleccionados por el facilitador y dependerán siempre del nivel de competencia de los participantes. Las propuestas iniciales se centran en el aspecto *mecánico* (p. ej. montaje y disposición de las piezas) aunque siempre exigen la realización de programaciones sencillas basadas en lenguajes visuales (de tipo *arrastrar bloques*). A medida que los participantes progresan, se complica significativamente la parte mecánica y se introduce el uso de lenguajes de programación textuales más complejos (p. ej., C o Python).



**Enriquecimiento
Discovery!**

DISCOVERY! Ciencias y Humanidades

- Holístico: Matemáticas + Física + Química + Biología
 Historia + Filosofía + Arte + Psicología
- Curiosidad: ¡qué, cómo, por qué, para qué!



Los participantes experimentarán (con sus propias manos o mediante el uso de simuladores), harán predicciones, contrastarán hipótesis y debatirán sus ideas entre otras muchas cosas. Siempre en un contexto semi-dirigido por los facilitadores y donde habrá cabida para la improvisación y las nuevas ideas.

Las propuestas conllevan la creación de distintos tipos de productos finales (diseños, presentaciones, modelos, etc.) que los participantes deberán compartir de manera fundamentada y rigurosa con sus compañeros u otras audiencias.

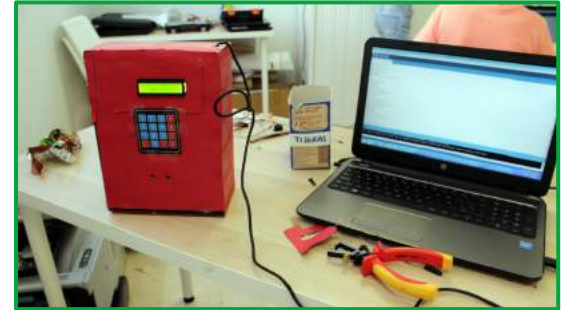
TALLER DE PROTOTIPADO

- Puesta en marcha de los *enrichment clusters* de Renzulli y Reis

El contexto de trabajo es lo suficientemente amplio y flexible para dar rienda suelta a su imaginación e intereses más personales de los participantes.

Nuestros jóvenes realizarán con su ayuda proyectos funcionales a escala con una sola regla: partir siempre de cero.

Al igual que ocurre en nuestros Discoveries Ciencias o Humanidades, los participantes deberán imaginar, diseñar, planificar y experimentar, pero en esta propuesta el acento está puesto en la construcción con sus propias manos de diferentes tipos de artilugios y de creciente complejidad. Si no funcionan... ¡no nos sirven! Si se pueden mejorar... ¡mejorémoslos en equipo! Los prototipos finales suelen exigir el uso de lenguajes de programación.





CentroRenzulli
para el Desarrollo del Talento

Información de contacto:

Correo electrónico: contacto@centrorenzulli.es

Teléfono: 91 014 98 24 [en horario de 10.00 a 14.00]

www.centrorenzulli.es