



GRUPOS DE ENRIQUECIMIENTO

2023-2024

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

- A conocer cuál es tu verdadero potencial.
- 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.



ÍNDICE (apartados enlazados)

1. [NUESTRO PROYECTO](#)

- 1.1. Nuestra misión
- 1.2. Nuestra visión
- 1.3. Nuestros valores
- 1.4. Nuestros facilitadores

2. [PROPUESTAS DE ENRIQUECIMIENTO](#)

- 2.1. Objetivos generales
- 2.2. Objetivos comunes
- 2.3. Metodología

3. PROPUESTAS **NO PRESENCIALES**

- 3.1. [Taller de pensamiento lateral](#)
- 3.2. [Discovery! Humanidades](#)

4. PROPUESTAS **PRESENCIALES**

- 4.1. [Discovery!](#)
- 4.2. [Programación y robótica](#)
- 4.3. [FIRST LEGO League](#)
- 4.4. [Taller de prototipado](#)

5. [Contacto](#) y **acceso directo a inscripciones**

NUESTRO PROYECTO

NUESTRA MISIÓN

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



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 (NEAE) 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

Rigor

Compromiso

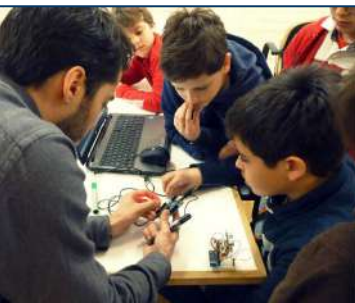
Respeto

Honestidad

Perseverancia

Superación

Gratitud



NUESTROS FACILITADORES

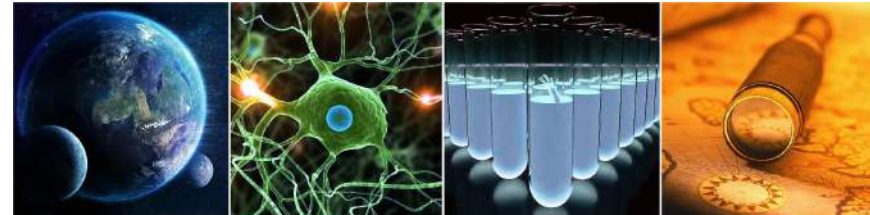
- Estudios superiores (especialistas en cada uno de sus ámbitos de desempeño).
- Comprometidos, entusiastas y rigurosos.
- Formación y experiencia con alumnado de alto potencial intelectual.



PROPUESTAS DE ENRIQUECIMIENTO

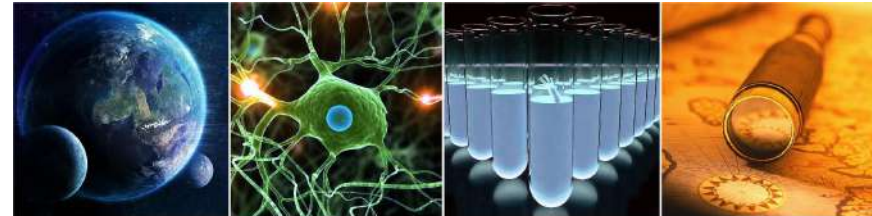
OBJETIVOS GENERALES [\[enlace a nuestra web\]](#)

- Oportunidades para compartir espacio y tiempo con **iguales**.
- Propuestas retadoras dentro de ámbitos de su especial **interés**.
- **Disfrutar** aprendiendo (¡sin tener que pedir perdón por ello!).



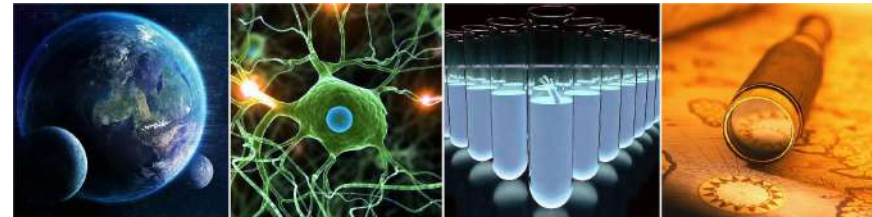
OBJETIVOS COMUNES (1)

- Dotar de herramientas de razonamiento suficientes para crear **solucionadores de problemas** autónomos.
- Favorecer la **expresión** clara, precisa y concisa.
- Alimentar una **vocación científica** que trascienda la rutina del aula.



OBJETIVOS COMUNES (2)

- Hallar, comprender y disfrutar con “la ciencia” de las situaciones **cotidianas**.
- Lograr una **actitud positiva** ante lo desconocido: refuerzo de la curiosidad.
- Distinguir entre lo **importante** y lo accesorio.



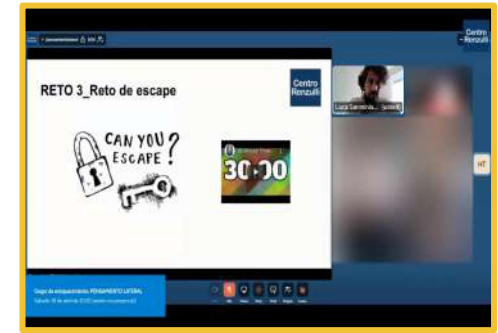
- **Significatividad**: partir de lo atractivo para el niño (por su relevancia, cercanía o cotidianidad) y situarlo en el contexto de su entorno cercano.
- **Modelo deductivo-inductivo**: lo general (principios y grandes ideas) contextualizan y dan sentido a las sesiones. En éstas se trabaja desde lo concreto, observable y experimentable por el propio niño y se identifican generalizaciones y excepciones.
- **Brains on, hands on**: aprendizaje activo y por descubrimiento.

PROPUESTAS **NO PRESENCIALES**

PROPUESTA NO PRESENCIAL DE INICIACIÓN

TALLER DE PENSAMIENTO LATERAL

- Focalización en la asunción de **riesgos creativos**, el pensamiento **divergente** y el desarrollo de la **metacognición**.
- Edades: 8 a 16 años.



Los participantes serán desafiados tanto individual como grupalmente. Desde una perspectiva lúdica, mediante un sistema de retos, juegos y enigmas, se perseguirá la búsqueda de múltiples soluciones a situaciones-problema que, por norma general, no siguen las pautas de la lógica convencional. Incentivando aquellas ideas que busquen caminos alternativos de resolución.

Cada sesión suele dividirse en cuatro momentos diferenciados: A) reto de lógica, b) reto enigma, C) dinámica de escape y D) reto creativo. Los participantes, y siempre con la ayuda del facilitador, reflexionarán en equipo sobre las distintas aproximaciones que han surgido ante una misma situación-problema.

PROPUESTA NO PRESENCIAL DE CONTINUIDAD

DISCOVERY! HUMANIDADES

- Planteamiento holístico: Historia + Filosofía + Psicología + Arte
- Desarrollo de la curiosidad: ¡Qué, cómo, por qué, para qué!
- Edades: 12 a 16 años.

Los participantes abordan los hechos (pasados, presentes y futuros) desde una perspectiva crítica y constructiva.

La esencia de **Discovery! Humanidades** es el desarrollo de las **destrezas de pensamiento**.



PROPUESTAS PRESENCIALES

PROPUESTAS PRESENCIALES DE INICIACIÓN



DISCOVERY!



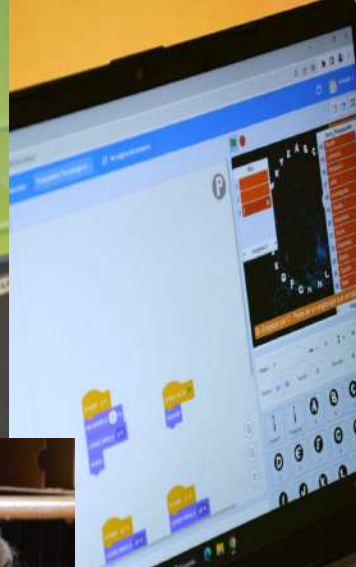
DISCOVERY!

- Planteamiento holístico: Todos los ámbitos del conocimiento.
- Desarrollo de la curiosidad: ¡Qué, cómo, por qué, para qué!
- Edades: 6 a 10 años.



Los participantes experimentan (con sus propias manos o mediante el uso de simuladores), hacen predicciones, contrastan hipótesis, reflexionan sobre las consecuencias e implicaciones sociales y debaten sus ideas entre otras muchas cosas. Siempre en un contexto semidirigido por los facilitadores donde hay cabida para la improvisación y las nuevas ideas.

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



PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

- Materiales LEGO / Scratch (MIT) / Blockly (Google) / Arduino
- *Hands on, brains on = connect, construct, contemplate, continue.*
- Edades: 6 a 10 años.



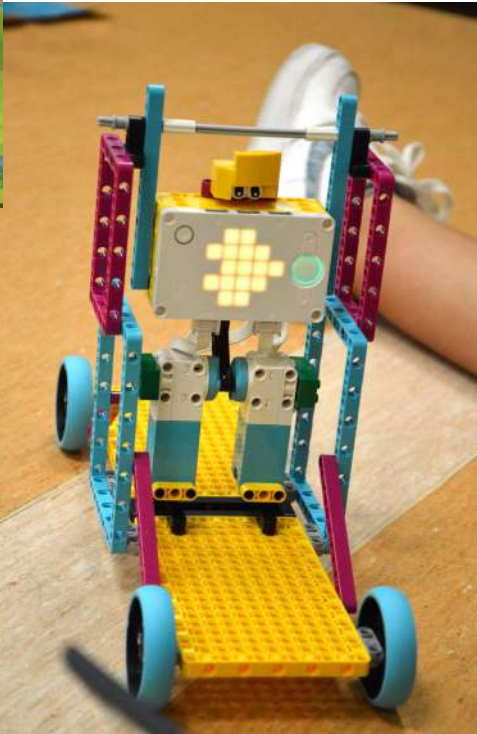
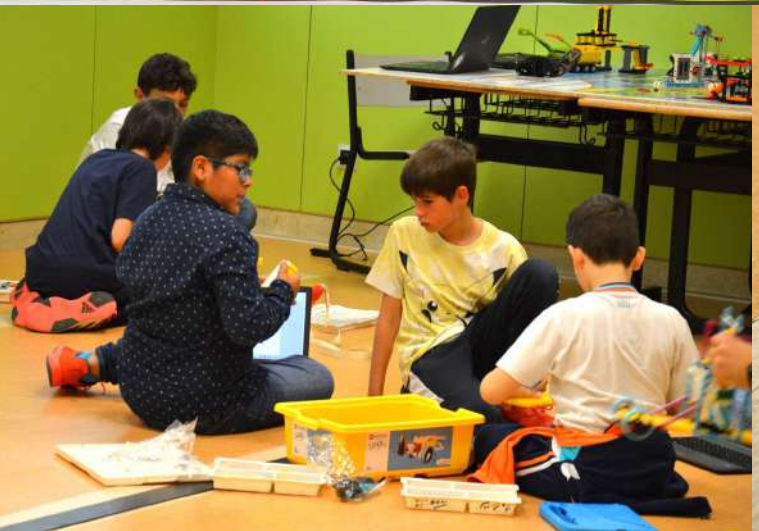
Los participantes aprenden qué es un controlador, un sensor o un actuador mediante la resolución de pequeños retos de dificultad gradual. Los proyectos más exigentes exigen cooperación y originalidad por parte de los niños.

Los materiales empleados son seleccionados por el facilitador y dependen 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 se exige 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).

PROPUESTAS PRESENCIALES DE CONTINUIDAD



First LEGO League



FIRST LEGO LEAGUE

- ¡A por nuestro 9.º año de participación!
 - [Discovery + Robótica integrados](#)
 - La inscripción incluye la participación en el torneo regional de la Comunidad autónoma + 3 camisetas para la competición.
 - Edades: 10 a 16 años.
- * **Requerimiento:** formación en programación previa.

Ofertamos un curso de iniciación a la Robótica (**Grupo cero First LEGO League**) para aspirantes sin experiencia previa en programación. Este grupo cero consiste en 2 sesiones de formación intensiva que realizarán los sábados 16 y 23 de septiembre (previamente al inicio de todas las propuestas).



TALLER DE PROTOTIPADO

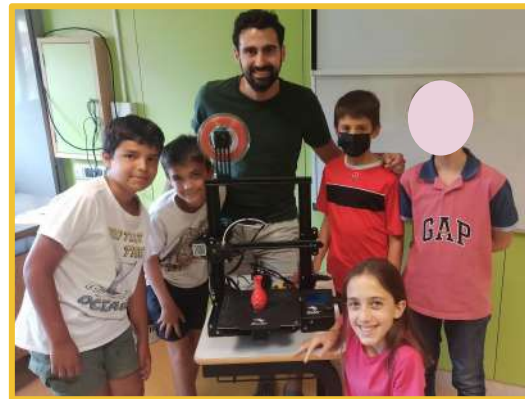
- Sólo en Centro Renzulli Madrid -

- Aplicación de los [enrichment clusters](#) de Renzulli y Reis.
- Edades: 10 a 16 años.

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

Realizarán con la ayuda del facilitador proyectos funcionales a escala con una sola regla: partir siempre de cero.

Al igual que ocurre en nuestro *Discovery!* o *Discovery! 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 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 (¡medio preferible!)

Teléfono: 91 014 98 24 (en horario de 10.00 a 14.00)

[ACCESO DIRECTO A INSCRIPCIONES 2023-2024](#)