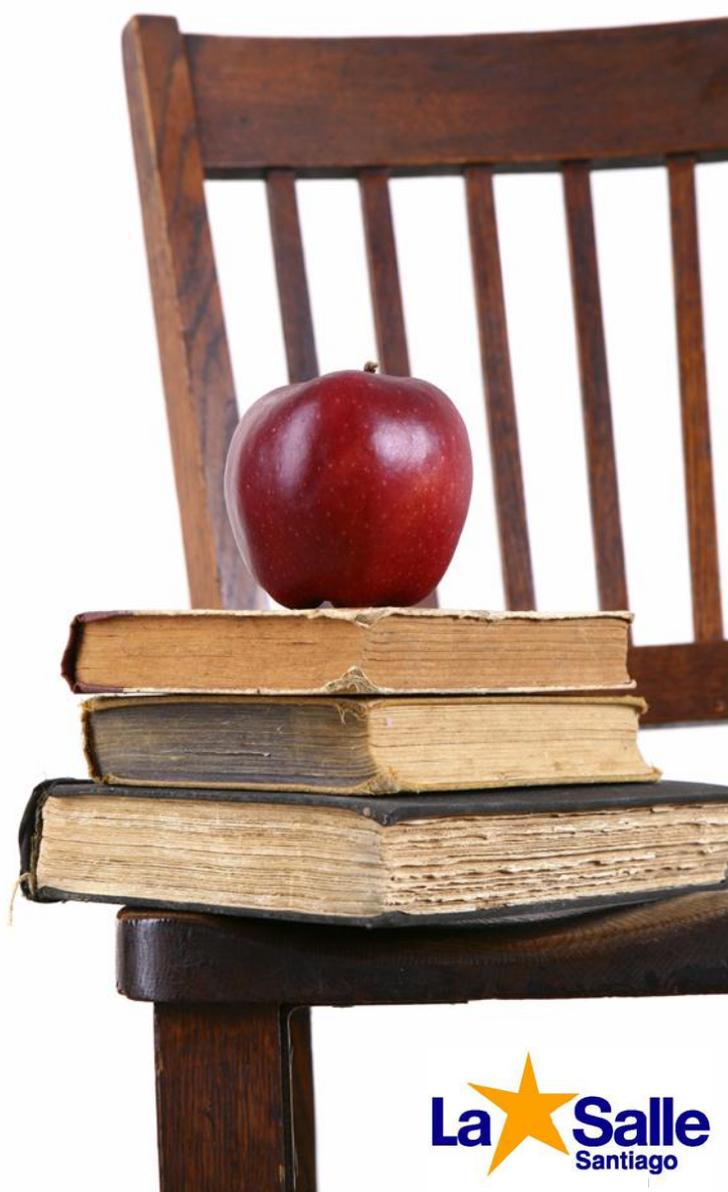


# Programa de enriquecimiento curricular

Conocimiento del medio



Noviembre de 2009

**La**  **Salle**  
Santiago

# Programa de enriquecimiento curricular en Conocimiento del Medio

El programa de enriquecimiento curricular en una determinada materia es un tipo de diseño de programas educativos individualizados aplicado dentro del horario académico ordinario mediante un aumento de la amplitud temática y un nivel más alto de complejidad del indicado por el currículum y la edad. Es una de las partes centrales del **Modelo de Enriquecimiento Escolar** (*Schoolwide Enrichment Model*), propuesto por J. Renzulli y Sally Reis, de la Universidad de Connecticut.<sup>1</sup>

En general se aplica como parte de una *adaptación curricular individualizada* distribuyendo las horas dedicadas a la materia entre el trabajo en el aula con el grupo de referencia y la atención personalizada con un profesor preparado especialmente.

La misión global del modelo es aumentar el nivel y calidad de las experiencias de aprendizaje para todos y cada uno de los estudiantes capaces de manifestar altos niveles de actuación en todos o en cualquiera de las áreas del currículum, ofreciendo oportunidades educativas apropiadas y estimulantes.

Los objetivos generales de este programa son:

- Aumentar la motivación intrínseca del alumno.
- Estimular la investigación y la interacción con el conocimiento.
- Desarrollar técnicas de pensamiento productivas y complejas de alto nivel.
- Desarrollar el dominio afectivo.
- Fomentar el desarrollo de “productos” creativos.
- Trabajar el autoconocimiento de las propias capacidades para así usar sus habilidades de forma adecuada e independiente.
- Realizar un seguimiento psicopedagógico de cara a futuras variaciones en su itinerario escolar.

Para ello, con el currículum del curso superior como base, se presentan contenidos basados en principios, temas y resolución de problemas en perspectiva amplia y multidisciplinar. Asimismo, se proporciona la posibilidad de profundizar en un tema elegido personalmente y en el que el alumno muestre un gran interés.

Se combinan los nuevos conocimientos con experiencias comprensivas que refuercen los contenidos adquiridos y preparen las **estrategias creativas** necesarias para la asimilación de las competencias necesarias en otros cursos. Dentro de estas estrategias destacan:

- Resolución creativa de problemas.
- Sinéctica.
- Lluvia de ideas (brainstorming).
- Itinerarios de conocimiento.

Aplicado en el caso de niños con altas capacidades intelectuales, este programa pretende complementar la formación y estimulación recibida en el aula y la familia para abrir cauces correctos de desarrollo de los “tres anillos de Renzulli” (en la figura).

Mediante el uso de lecturas motivadoras en torno a los temas de estudio se consigue desarrollar el dominio lingüístico, además de actuar como plataforma para la autoformación del alumno.<sup>2</sup>



<sup>1</sup> RENZULLI, J., REIS, S. (2003): *¿Qué es el enriquecimiento escolar? ¿Cómo se relacionan los programas para superdotados con la mejora escolar total?* en BENITO, Y. [ed] *Manual Internacional de Superdotación*, Madrid: EOS. ISBN 84-9727-054-1, pp. 243-257.

<sup>2</sup> BENITO, Y., GUERRA, S., SORDO, L. (2000): *Propuesta de actividades de ampliación curricular para alumnos con sobredotación intelectual*. *Ideacción*, extra 1, págs. 147-184. ISSN 1134-1548

- Distribución de las horas de Conocimiento del Medio: dos con su grupo, dos en clase individual y una de desdoble (laboratorio).
- Seguimiento personalizado por parte de un profesor especializado.
- Contenidos adaptados desde el currículum de 6º.

## Bloques de actividades

---

### 1. Siempre aprendemos cosas nuevas:

- La pasión por aprender: astronomía, ciencia e historia. Lectura guiada de *Quién mató a Regiomontano*, de Carlos Olalla (Madrid: Nivola, 2007).
- Búsqueda de información sobre los personajes y descubrimientos del libro. Uso de herramientas informáticas de contenido libre (Wikipedia, EducaMat).
- Realización de un dossier de investigación con el material adquirido.

### 2. Un mundo por descubrir:

- Grupo de seres vivos para su estudio: los microorganismos.
- Diseño de experimentos sobre las funciones vitales de los protozoos.
- Preparación de muestras microscópicas.

### 3. Inventar es crear.

- Elección por parte del alumno de un invento relacionado con los medios de comunicación.
- Estudio histórico de su desarrollo y aplicaciones.
- Funcionamiento y posibilidades de mejora.

### 4. El universo en un trozo de papel:

- Aproximación a un científico y un descubrimiento: la electricidad. Lectura guiada de *Las aventuras del joven Einstein*, de David Blanco (Madrid: Nivola, 32009).
- Del papel al universo: realización de un modelo del sistema solar combinando medios informáticos y manuales.

### 5. Compartir lo conocido con otros:

- Introducción a los entornos colaborativos de trabajo (wikis).
- Lectura y corrección de artículos en Wikipedia.
- Elección de un tema o personaje y creación de un nuevo artículo.
- Acercamiento a los modelos de revisión por pares y normalización de artículos.

