



Universidad del Azuay

**Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la
Educación**

Carrera de:

Licenciatura en Educación inicial con mención en
Educomunicación

**RESPUESTAS EDUCATIVAS PARA ALTAS
CAPACIDADES: ESTUDIO DE CASO EN
EDUCACIÓN INICIAL**

Autoras:

María Paz Arízaga Larrea.; Andrea Paulina Placencio Ruiz.

Directora:

Dra. Ximena Vélez Calvo.

Cuenca – Ecuador

2021

DEDICATORIA

A mis padres María Fernanda y Rafael Sánchez, por su amor y apoyo incondicional durante toda mi vida, no solo en la universidad. Son mi ejemplo y fortaleza.

A mi abuelita María Teresa Vivar quien ha sido mi apoyo incondicional.

A mis hermanos, que siempre estuvieron brindándome su apoyo y cariño.

A mi enamorado Mario Villavicencio, quien me apoyó y alentó totalmente durante este proceso.

A mis tíos, quienes son mi inspiración y apoyo para seguir con mis estudios.

DEDICATORIA

Ante todo, quiero agradecer a Dios por darme este don que como fue prometido será para el bien de su pueblo. Gracias a mi ángel de la guarda Teófilo Ruiz Vega†, porque a pesar de que ya no estás conmigo te siento siempre cerca.

A mis padres, mi ejemplo, Eddy y Carmita por estar ahí, soportarme y no dejarme caer ni cuando yo mismo creía en mí, sin ustedes no lo podía haber logrado, tanto en lo económico como lo moral, gracias. Son mi fortaleza, mi apoyo e inspiración. Han hecho todo para que yo llegué aquí, teniendo los ojos empapados les doy gracias porque sin ustedes no lograría alcanzar mi sueño, nunca habrá palabras suficientes para agradecer todo lo que han hecho y hacen por mí.

A mi hermano Francisco, porque a pesar de que en la mayoría de veces estemos en una batalla campal, me has apoyado con tu presencia, respaldo y tu computadora. Gracias por ser mi refugio y mi confidente.

A mi abuelita Elvia Correa por ser mi mejor amiga y mi compañera de veladas, mi luz. Siempre te agradeceré por tus oraciones y cuidados.

A mis tíos Lorena García y José Placencio porque con su ejemplo y consejos me demuestran siempre que debo seguir esforzándome.

A mis mejores amigas por estar ahí cuando necesitaba un respiro o una palabra de aliento.

AGRADECIMIENTO

A Dios que es y siempre será mi guía, fortaleza y pilar en mi vida.

A la Universidad del Azuay que me brindó la beca por mérito académico y pude enfocarme para culminar con éxito mis estudios.

A los docentes que siempre me apoyaron y compartieron sus experiencias y consejos.

A mi padre quien me ayudo a encontrar el lado positivo de las cosas. Gracias por tu amor y apoyo.

A mi directora de tesis PhD. Ximena Vélez Calvo, quien nos brindó su apoyo y conocimientos desde el primer instante. Gracias por su cariño y ser guía en este proceso.

A los padres de familia y el niño estudio de caso, por su apoyo y acompañamiento.
Gracias por su cariño y confianza.

A mi compañera de sueños, quien ha sido y será un gran apoyo en la vida académica y personal. Gracias Paulina por tu paciencia y cariño.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad del Azuay por ayudarme con una beca para cumplir mi sueño y a sus docentes quienes compartieron sus conocimientos y experiencias conmigo. Son un gran ejemplo y mi más grande admiración.

A mi directora de tesis PhD. Ximena Vélez Calvo, que desde su primera clase sentí que pertenecía al mundo de la investigación. Gracias por su paciencia, sabiduría y cariño. Espero nunca decepcionarla.

A los padres de familia del caso estudiado por dejarnos entrar en su vida y en su hogar. Gracias por la confianza dada.

A mi compañera de sueños, con la cual he realizado esta tesis María Paz por enseñarme y apoyarme a pesar de todo. Gracias por tu paciencia y cariño tanto dentro como fuera de lo profesional.

RESUMEN:

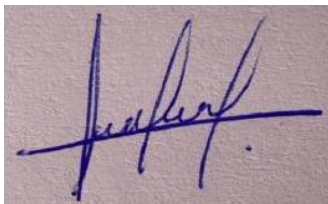
Investigaciones previas han demostrado efectividad en la aplicación de respuestas educativas a niños con Altas Capacidades. Por lo tanto, el objetivo de esta investigación fue realizar un estudio de caso de un niño con Altas Capacidades. Se entrevistó mediante cuestionarios a padres y docentes, además, se realizó un Proyecto de Enriquecimiento tipo III según el modelo de Renzulli y finalmente se evaluó los resultados del trabajo. El niño demostró potencialización significativa durante y después de la implementación del programa que le ayudó a mejorar sus hábitos de estudio y elevó su interés por aprender, lo que significa que la investigación tuvo éxito a pesar de las condiciones de pandemia en la que nos encontramos. Los resultados sugieren que se sigan realizando estudios para comprobar su operatividad en otros contextos.

Palabras clave: alta capacidad, aprendizaje basado en proyectos, enriquecimiento curricular tipo III.

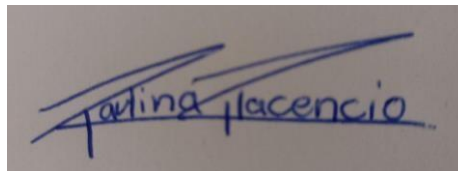
1. ABSTRACT:

Previously conducted research has shown effectiveness in the application of educational responses to children with high capacities. Therefore, the objective of this research was to carry out a case study of a child with high capacities. Parents and teachers were interviewed through questionnaires and inventories, in addition, a curriculum enrichment program was designed according to the Renzulli model and finally evaluated. The child showed significant potentization during and after the implementation of the program, which helped improve their study habits and increased their interest in learning, which means that the research was a success, despite the pandemic conditions in which we find ourselves. The results suggest that studies continue to be investigated and tested to show its function in other contexts.

Keywords: gifted, project based learning, type III curricular enrichment.



María Paz Arízaga Larrea
80927
Autora



Andrea Paulina Placencio Ruiz
82412
Autora

XIMENA
MONSER
RATH
VELEZ
CALVO

Firmado digitalmente por XIMENA MONSERRATH VELEZ CALVO.
Fecha: 2021.10.25 21:23:15 -05'00'

Dra. Ximena Vélez Calvo
PhD Directora



Unidad de Idiomas

ÍNDICE

Índice de contenido

1. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Conceptos y definiciones de acuerdo con los distintos modelos de AC.....	1
1.2. Características de las AC	3
1.3. Disincronías	4
1.4. Respuestas educativas	4
1.5. La intervención en niños con AC a través del estudio de caso	7
2. MATERIALES Y MÉTODO.....	9
2.1 Descripción del caso	9
2.1.1 Historia del caso.....	9
2.1.2 Evaluación Pedagógica.	10
2.1.3 Evaluación Psicológica	10
2.2 Procedimiento	11
2.3 Instrumentos.....	16
2.3.1 Cuestionario para detección de las fortalezas y barreras del contexto. Medidas de respuesta a la inclusión.....	16
2.3.2 Escala de Inteligencias Múltiples.....	17
2.3.3 Cuestionario de Renzulli Learning.....	17
2.3.4. Propuesta de enriquecimiento tipo 3 según el modelo de Renzulli	18
2.3.5 Plataforma para el diseño de educación en línea Classcraft.....	19
2.3.6 Evaluación de la propuesta de enriquecimiento mediante el cuestionario de Google Forms.....	20
2.3.7. Evaluación de la propuesta de enriquecimiento mediante una entrevista abierta.	20
3. RESULTADOS.....	22
3.1 Fase: II Evaluación de condiciones para intervención.....	22
3.1.1 Resultados de Cuestionario para detección de las fortalezas y barreras del contexto. Medidas de respuesta a la inclusión	22
3.1.2 Resultado de la Escala de Inteligencias Múltiples	23
3.1.3 Resultado de Cuestionario de Renzulli Learning.....	24
3.2 Fase: III Diseño y desarrollo de la propuesta de intervención.....	24

3.2.1	Resultado de Propuesta de enriquecimiento tipo 3 según el modelo de Renzulli	25
3.2.2	Resultados de Plataforma para el diseño de la educación en línea: Classcraft	26
3.3	Fase: IV Evaluación de la propuesta de enriquecimiento	28
3.3.1	Repuestas de evaluación de la propuesta de enriquecimiento mediante el cuestionario de Google Forms	28
3.3.2	Respuestas de evaluación de la propuesta de enriquecimiento mediante una entrevista abierta	29
4.	DISCUSIÓN	31
	REFERENCIAS	37

Índice de tablas y figuras

Tablas

Tabla 1	Ejemplo de estructuración del Instrumento utilizado para el diseño de la propuesta de enriquecimiento curricular tipo tres según Renzulli	19
Tabla 2	Evaluación de escala de inteligencias múltiples	23
Tabla 3	Proyectos para elección final	25
Tabla 4	Actividades desarrolladas en el proyecto "Dinoland"	26
Tabla 5	Actividades desarrolladas en el proyecto "Agua Maravillosa"	27

Figuras

Figura 1	Uso de materiales e instrumentos	14
Figura 2	Evaluación de la escala de Inteligencias múltiples	23
Figura 3	Promedio de evaluación de clases por proyecto	29

Índice de anexos

Anexo 1	Resultados cuestionario para detección de las fortalezas y barreras del contexto. Medidas de respuesta a la inclusión	45
Anexo 2	Primera propuesta basada en el enriquecimiento tipo 3 según el modelo de Renzulli	45
Anexo 3	Segunda propuesta basada en el enriquecimiento tipo 3 según el modelo de Renzulli	50
Anexo 4	Categorización de entrevista abierta acerca de la evaluación de la propuesta de enriquecimiento	53

2. INTRODUCCIÓN

En este primer apartado, se analizarán los conceptos de los diferentes modelos de altas capacidades (AC), las características más destacadas de este grupo, así como las modalidades educativas para estos alumnos; entre las cuales destacaremos el aprendizaje a través de proyectos y la educación en línea.

1.1. Conceptos y definiciones de acuerdo con los distintos modelos de Altas Capacidades

La concepción de altas capacidades está sujeta a los planteamientos que los diferentes modelos hacen respecto a esta. Un modelo es una forma de describir, percibir y concebir esta condición (Mayorga y Madrid, 2010). Estos representan y sintetizan diferentes aspectos respecto a las AC. A continuación, presentamos los más relevantes.

Joseph Renzulli define la inteligencia como una agrupación de rasgos que caracterizan a las personas altamente productivas. En su Modelo de los Tres Anillos plantea tres variables que son: capacidad intelectual superior a la media, creatividad y compromiso con la tarea (Renzulli, 1979). Sin embargo, la alta capacidad intelectual no es una característica dominante, sino las conductas que se desarrollan para la resolución de problemas, estas pueden ser desarrolladas y reconocibles en cierto momento y circunstancias de la vida del individuo (Renzulli, 2015).

Es importante recalcar que el modelo anterior no considera todos los factores que influyen en estas personas, por lo tanto, Mönks y Van Boxtel modifican y amplían el modelo de Renzulli, dando paso así al Modelo de la Interdependencia Trídica de la dotación, que mediante la inclusión de componentes sociales como la familia, la escuela y los compañeros ofrece la oportunidad de conocer y aprender de otras personas por medio de la interacción (Mönks, 1992; Mönks y Van, 1988).

Por otro lado, tenemos el Modelo DT-PI: *Diagnostic Testing Followed by Prescriptive Instruction*, también conocido como el Test Diagnóstico de Instrucción Prescriptiva. Este modelo se caracteriza por tener un enfoque instructivo individualizado y se basa en la capacidad del niño, más no en su edad. Tiene como objetivo principal enseñar a los niños más capaces basándose en el ritmo de sus potencialidades, por medio de instrucciones en temas que ellos todavía no conocen. De igual forma, el test nos permite determinar el nivel de aptitudes

actuales del educando por medio de un grupo de pruebas adecuadas, que establecen sus necesidades a través del análisis de los ítems fallidos para finalmente, diseñar un programa de instrucción que permita apoyar sus puntos débiles y dominarlos. Es importante recalcar que este modelo se complementa con el uso de la tecnología portátil y de las aulas digitales (Lupkowski *et al.*, 1990).

Asimismo, contamos con el Modelo Diferencial de Dotación y Talento (DMGT). Esta propuesta reconoce que las habilidades naturales para el desarrollo del talento persisten como potenciadores sin definirse como talento. Además, nos permite diferenciar los términos dotación y talento. El primero hace referencia a las altas habilidades naturales no estimuladas o no dominadas que se presentan en al menos un campo. El talento por su parte, alude al dominio de campos específicos, conocimientos y/o habilidades que se desarrolla en un área de la vida diaria. Además, expresa que hay dos tipos de catalizadores, intrapersonales y ambientales que son los encargados de moderar de forma activa el proceso de desarrollo del talento (Gagné, 1993; Gagné, 1999; Gagné, 2020).

El Modelo de Desarrollo de Dotación y Talento, es semejante al DMGT de Gagné, sin embargo, este amplía la visión acerca de la educación de los más capaces. Considera que el desarrollo del talento se da por la transformación de capacidades en competencias, competencias en habilidades, con la intención de llegar a un desempeño sobresaliente o idea creativa. Para desarrollar este talento requerimos la interacción de factores ambientales y variables psicosociales como, motivación intrínseca, constancia, impulso, prevalecer obstáculos e interés en su campo o área (Subotnik, 2009; Subotnik *et al.*, 2018; Worrel *et al.*, 2018).

Finalmente, tenemos el Modelo Tripartito de Altas Capacidades que conceptualiza e identifica esta condición desde tres componentes. El primero es la alta inteligencia que involucra una o varias estimaciones del CI, las cuales son científicamente defendibles. El segundo es el alto nivel de desempeño en el ámbito académico, deduciéndose como destacado o sobresaliente en diferentes ámbitos. El tercer componente es el alto potencial para sobresalir, siendo complejo de evaluar, puesto que implica dar una predicción del futuro del infante (Pfeiffer, 2015; Pfeiffer, 2017).

Es necesario luego de revisar los modelos de AC, cual es la postura como país respecto a esta condición. Así pues, según el Ministerio de Educación de Ecuador, se consideran altas

capacidades/superdotación a las competencias manifestadas a un nivel muy elevado en determinadas áreas y sin necesidad de instrucción (Acuerdo 2016-00080-A, 2016).

El Ministerio de Educación del Educador (2020-2021), además desarrolla un Instructivo para la atención educativa a estudiantes con dotación superior/ altas capacidades intelectuales en el Sistema Nacional de Educación. Este recurso instaure lineamientos para la detección, valoración, atención educativa, evaluaciones y promociones aplicadas a este tipo de alumnos. Tiene como objetivo favorecer el desarrollo de niños con AC por medio de estrategias de adaptación o modificaciones, que pueden servir como guía para que los docentes y las Instituciones Educativas se guíen y actúen según los lineamientos propuestos.

1.2. Características de las Altas Capacidades

Para que el alumnado con AC llegue a la excelencia requiere de catalizadores ambientales, mismos que permiten expresar sus capacidades naturales, debido a que requieren de ejercicio y maduración Gagné, (2015). Precisamente, es un proceso donde su potencial es pieza clave fundamentalmente en los primeros años de vida, por lo tanto, van de la mano de variables cognitivas y psicosociales. De esta manera, sus características se comprobarán en el territorio personal de forma diversa e intensa (Olszewski-Kubilius *et al.*, 2015; Ranz y Tourón, 2017; Subotnik *et al.*, 2011; Worrell *et al.*, 2019).

Para Renzulli (1979) son tres las características que se relacionan entre sí para definir a un individuo con AC. A continuación, detallaremos cada una. La Inteligencia elevada (CI), no es la única forma ni necesariamente la más fiable para obtener información acerca de la capacidad de cada persona. Además, tenemos el compromiso con la tarea y motivación elevada, misma que nos permite observar el interés, dedicación, curiosidad y perseverancia al momento de ejecutar una tarea. Por otro lado, pueden presentar un alto nivel de creatividad, que hace referencia a un tipo de pensamiento divergente, que nos ayuda a encontrar soluciones o alternativas ante un problema.

Según Pfeiffer (2017), algunas de las características de los más capaces están vinculadas a su desenvolvimiento, estas pueden ser: 1. La creatividad que indica la producción de ideas distintas a las de sus pares, pensamiento divergente y fluido, solución de conflictos de forma original. Estos alumnos pueden criticar de forma constructiva, pero además sentir atracción por lo nuevo y complejo. Son muchachos intuitivos, originales y creativos. 2. Pueden poseer un potencial o alto desempeño en el área artística, demostrando periodos largos de concentración al realizar estas actividades. Asimismo, demuestran mucha sensibilidad, son innovadores y

creativos. 3. Podrían mostrar un alto nivel de liderazgo, debido a su inteligencia analítica y práctica. 4. Presentarían capacidad cognitiva y afectiva avanzada para conceptualizar problemas, organizarse y planificar apropiadamente. Podrían adaptarse a nuevas situaciones, asumir riesgos e influir en el comportamiento de los demás. 5. Finalmente, en el ámbito socioemocional, que refiere a la sensibilidad en temas sociales, morales y éticos, podría resultarles complicado tener amistades, demostrar perfeccionismo y sobre excitabilidad.

Sin embargo, Mönks (1992); Mönks y Van (1988); Van y Mönks (1992) destacan que cada niño tiene una personalidad única, que necesita una educación personalizada e individual. Señalan que no podemos dejar de lado al analizar las condiciones el componente social de la familia, el colegio, los compañeros o amigos, los cuales ayudan a interaccionar y conocer otras personas.

1.3. Disincronías

De acuerdo con Terrassier (1994) el síndrome de disincronías se refiere al desarrollo heterogéneo de los niños con AC. Respecto a estas disincronías encontramos dos tipos.

La primera corresponde a la disincronía interna, esta posee las siguientes subcategorías:

- Inteligencia- psicomotricidad, implica dificultades escolares en el aprendizaje de léxico a nivel de escritura, siendo incapaces de seguir el ritmo de la programación mental y gráficos.
- La del desarrollo intelectual, comprende la adquisición de razonamiento verbal y no verbal.
- Por último, la inteligencia- afectividad, caracterizada porque un individuo con alta capacidad sufre un desfase importante en sus necesidades afectivas que puede llegar a mostrar inmadurez en el ámbito afectivo.

La segunda hace referencia a la disincronía social, que se ocasiona por un desfase evidente que existe por la rapidez del desarrollo del niño altamente capaz que suele superar a sus compañeros de clase y causar desajustes sociales.

1.4. Respuestas educativas

Las respuestas educativas se refieren a la forma de atender las diferencias individuales de un sujeto, permitiéndole progresar y avanzar en un sistema escolar gracias al apoyo que

recibe de sus características o Necesidades Educativas Especiales (NEE), de manera que recibe ajustes, ayudas y adaptaciones para avanzar al ritmo de sus particularidades (Cornejo-Valderrama, 2017).

Las respuestas educativas más utilizadas para los alumnos con AC y que poseen un valioso sustento científico, son las que veremos a continuación.

La aceleración representa una práctica de atención para las Necesidades Educativas (NE) de los niños con AC. Está compuesta por varias estrategias que estimulan al alumno y permiten reducir su tiempo en la escuela. Nos da la posibilidad de equipar el nivel, complejidad y ritmo del currículo para que estos se interesen y motiven al momento de aprender. Para implementarlo en el aula, podemos utilizar las siguientes formas de aceleración: pasar a un año escolar superior, realizar cursos por correspondencia o cursar materias universitarias como un alumno especial, clases multi-año, clases combinadas, graduación telescópica o el ingreso precoz al primer año de escuela como de universidad (Maia-Pinto y de Souza, 2012; Wood *et al.*, 2010).

Del mismo modo, el currículo compacto, es una técnica específicamente diseñada para la Adaptación Curricular (AC), la cual va encaminada para niños con alta capacidad que se encuentra en cualquier área curricular o curso educativo. Primero observamos los fines y resultados de las unidades programadas de acuerdo al currículo de ese nivel, para luego determinar las competencias, destrezas o contenidos que los alumnos ya dominan. El propósito de currículo compacto es condensar los contenidos menos relevantes, para que el aprendizaje de los chicos se enfoque en utilizar su tiempo de manera más desafiante y productiva en los temas que buscan el desarrollo de su potencial (Reis y Renzulli, 1994).

El Modelo de Enriquecimiento Escolar o Schoolwide Enrichment Model, es un conjunto de estrategias que nos permiten aumentar el esfuerzo del estudiante y satisfacción de su desempeño. El mismo integra una serie de experiencias de aprendizaje a nivel avanzado que permite el desarrollo de habilidades de pensamiento superior en cualquier área curricular. Puede ser utilizado tanto para estudiantes de alto rendimiento como para aquellos que muestran sus talentos de varias formas (Renzulli y Reis, 1994; Renzulli y Reis, 1997).

Los tres tipos de enriquecimiento según Renzulli (1976) se detallan a continuación. El Enriquecimiento Tipo I manifiesta las experiencias exploratorias generales. Está diseñado para mostrar a los estudiantes diversas disciplinas, ocupaciones, temas, pasatiempos, personas, lugares y eventos que normalmente no se abordarían en un plan de estudios regular. Este primer

tipo tiene la finalidad de motivar al estudiante para que actúe de acuerdo a su creatividad y productividad. El propósito fundamental es incluir dentro de la educación general, experiencias seleccionadas para motivar al estudiante, de tal manera que también exponga al alumno a una amplia variedad de disciplinas, temas, ideas y conceptos. Este tipo es el más exitoso, puesto que muestra las experiencias de naturaleza dinámica, reemplazando la enseñanza pasiva dictada por el profesor por actividades prácticas, para así desarrollar actividades que permitan la investigación y creatividad en el área.

El Enriquecimiento Tipo II asegura que las actividades se desarrollan para mejorar los procesos de pensamiento de mayor nivel. Aquí se trata de capacitar áreas con el pensamiento creativo, la resolución de problemas, aprender habilidades como categorizar, analizar datos y habilidades avanzadas de investigación, referencia y comunicación. Pero estas no se pueden planificar con anticipación, sino que involucran instrucciones avanzadas en el área de interés seleccionada por el estudiante.

El Enriquecimiento Tipo III, se refiere a una serie de métodos educativos creativos y prácticas curriculares que, además, de acelerar un plan de estudio regular incorpora a los alumnos como investigadores primarios, escritores, artistas u otros profesionales para que sientan, piensen y hagan lo que hacen los profesionales en ejercicio. Está diseñado para tener un impacto en una audiencia que no sea solo el docente, transformando el rol de estudiante en un indagador de primera mano, mientras que el maestro se transforma de ser el instructor a un entrenador, procurador de recursos, mentor y guía.

Una siguiente respuesta educativa es el agrupamiento por capacidad o también llamado agrupamiento homogéneo. Este hace referencia a la clasificación de los alumnos de un mismo curso, en varios grupos o clase que son diferentes en su aptitud escolar (Kulik, 1992). Benbow (1998) los clasifica en cinco agrupamientos. El primero se titula clase multinivel o agrupamiento XYZ, y consiste en clasificar a estudiantes de un mismo curso en grupos según su rendimiento. Luego está la Cluster grouping en el que varios alumnos con talento o todos trabajan con un profesor que responde a sus necesidades por medio de un círculo diferenciado. En tercer lugar, está Cross- Grade Grouping, aquí los estudiantes de un rango de cursos se reúnen para estudiar materias determinadas, formando grupos de instrucción. Por otra parte, están las clases especiales a ritmo rápido, donde los niños adquieren conocimientos de dos años, en uno solo. Para finalizar están los colegios especiales, destinados exclusivamente a los alumnos con AC.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), otra forma de respuesta educativa es un proceso acumulativo, autorregulado, dirigido, colaborativo e individual que debe ir acompañado de un aprendizaje metodológico. De tal forma que se desarrolle en un contexto de reconstrucción de conocimientos, existiendo oportunidades reiteradas y sistemáticas (Becerra-Labra *et al.*, 2007; Van *et al.*, 2006). Aquí el docente plantea un problema para sus alumnos, que deberán solucionarlo mediante un trabajo grupal o una investigación independiente, esta táctica tiene una gran autonomía investigativa que les permite solucionar conflictos (Araz y Sungur, 2007; Maudsley, 1999; Restrepo, 2005; Willard y Duffrin, 2003).

Finalmente, la educación en línea es una estrategia que provee educación a un gran sector de la sociedad, promoviendo el desarrollo de habilidades y competencias particulares que pueden ser ligadas al aprendizaje colaborativo y las comunidades de aprendizaje. Se puede utilizar una gran cantidad de herramientas tecnológicas como: acervos informativos, foros, instrucciones de actividades, agenda, espacios de evaluación junto a su seguimiento y control respectivo (Alvarado, 2014; Chan, 2005).

La educación en línea o *E-learning* (en inglés) puede ser considerada un entorno educativo adecuado para que los niños con AC aprendan por sí solos y resuelvan problemas. Por medio de esta modalidad educativa, los chicos pueden superar sus limitaciones de tiempo y lugar, gracias a un entorno educativo adecuado a los rasgos cognitivos de los mismos. Sin embargo, esta posee una limitación puesto que imita la instrucción parcial previa, pues la mayoría de los sistemas e-learning simplemente apoyan presentando tareas y funcionan solo para el envío de tareas (Sung-Wan y Bong-Hyun, 2009).

1.5. La intervención en niños con Altas Capacidades a través del estudio de caso

Con la intención de presentar el aporte que implica la intervención de niños con AC, algunos trabajos han desarrollado propuestas de este tipo. Así pues, Vallejo y Morata (2015) realizaron una intervención psicoeducativa de un niño con alta capacidad mediante un programa dirigido a la mejora de sus competencias, habilidades personales y aumento de su motivación escolar. Se implementó un programa llamado “Knowledge Club” en donde se accede a todas las áreas curriculares de interés, en este caso la temática de mitología egipcia, la misma que tenía que ser explorada, estudiada y expuesta. Para esto se llevó a cabo 14 sesiones con una duración aproximada de sesenta minutos cada una, esta fue aplicada de forma grupal durante 4 meses.

Teniendo como resultado la obtención de habilidades cognitivas amplias que puede utilizarlas para resolver o prevenir conflictos con otras personas. Además, logró una relación social efectiva con iguales aumentando de forma considerable su grupo social. En conclusión, se evidencia que la aplicación de enriquecimiento curricular ha hecho que el individuo se sienta más motivado en clase y disminuya su nivel de aburrimiento.

Alsina y Heredia (2018) analizaron el efecto de un programa de enriquecimiento curricular con el apoyo de nuevas tecnologías, con el objetivo de brindar una atención eficaz a los niños con altas capacidades. Para esto se realizó un software educativo llamado “JClic”, el mismo contaba con estrategias de cálculo mental de 4 tipos de operaciones básicas, que son: suma, resta, multiplicación y división. La intervención fue en 4 sesiones con una duración de sesenta minutos, fue trabajada por 25 alumnos, entre ellos uno con AC. Los resultados obtenidos en este estudio demuestran una actitud positiva de los estudiantes ante el uso de recursos tecnológicos dentro del aula, pues estos recursos enriquecen el proceso educativo, pues para algunos chicos no es suficiente lo que el docente explicaba durante la clase. Además, el niño con altas capacidades reportó aburrirse menos y aprender más contenido. Finalmente, este estudio confirmó que el uso de las nuevas tecnologías proporciona un escenario adecuado al momento de realizar programas de enriquecimiento curricular en un entorno inclusivo, donde todos los niños salgan beneficiados gracias a la implementación de nuevas formas de aprender a las que están acostumbrados.

En el estudio titulado Aprendizaje a distancia para estudiantes superdotados: resultados de primaria, secundaria y preparatoria y estudiantes de edad escolar desarrollado por Wallace (2009), tuvo como objetivo examinar el grupo de alumnos con un rango de edad específico que tengan alta capacidad. Los niños podían elegir diferentes cursos como, por ejemplo, matemáticas, ciencias, redacción, entre otros. Al finalizar el curso se evaluaron a padres y estudiantes por medio de una escala Likert. En los resultados se encontraron que entre más jóvenes sean los individuos más les interesa el curso y no los créditos que este dé.

3. MATERIALES Y MÉTODO

El presente estudio tuvo como objetivo diseñar y aplicar un programa de enriquecimiento curricular tipo III según el modelo de Renzulli para un niño con altas capacidades, con la finalidad de apoyar su proceso educativo mediante teleeducación. Para cumplir este objetivo, realizamos una investigación de estudio de caso. Los casos son de interés para la educación porque nos pueden permitir aprender sobre ellos, su entorno y su desempeño. Estos casos pueden ser sujetos sobre los cuales tenemos un interés intrínseco (Stake, 1998). El estudio de casos contribuye a nuestro conocimiento de fenómenos individuales, debido a que nos permite describir la realidad observada y generalizarla a proposiciones teóricas pues es una estrategia de investigación comprensiva (Yin, 1994).

3.1 Descripción del caso

3.1.1 Historia del caso. Nuestro caso de estudio es el primero de dos hijos, su madre indica que su desarrollo fue normal, sin embargo, su motricidad gruesa y fina tuvo un ligero retraso en el nivel inicial. Su desarrollo de lenguaje fue precoz.

A los 6 meses aprendió los colores, reconocía figuras, colores y contaba en orden. A los 4 años entendía la secuencia numérica y sabía el concepto del infinito.

En el ámbito familiar socio emocional/ emocional adaptativo, la familia lo considera un niño bueno, respetuoso con sus mayores, educado y agradecido. No ha presentado berrinches y cede los juguetes a su hermano menor. Tiene una buena relación con sus padres, son muy cariñosos, sin embargo, admiten que el niño requiere de la presencia de sus dos padres, así que tratan de estar con ellos el mayor tiempo posible.

En cuanto al ámbito escolar, se realizó una observación directa en la escuela del niño y a su vez una entrevista con la maestra en la cual nos informa que es cuidadoso y organizado con sus tareas. Es muy callado y prefiere no pedir ayuda, además, insinúa que es muy reservado con temas personales. La evaluación está ajustada a su nivel, sin embargo, estaría dispuesta a realizar ajustes si fueran necesarias. Se lleva bien con sus pares y se integra a los juegos realizados por la maestra. Cabe destacar que coordina, controla y autorregula a sus compañeros de clase. La familia colabora y participa

activamente en las presentaciones y distintas actividades dentro de la escuela. Pero, la maestra recomienda tener otras posibilidades de comunicación con la familia.

Por otra parte, en el ámbito psicológico, al entrevistar a la maestra, nos aseguró que las clases planificadas son flexibles y de acuerdo a las NEE que requieran sus alumnos, como el estudiante no presenta ninguna, la maestra va acorde a lo planificado. Además, asegura que ellos tienen una educación basada en su experiencia, mediante el modelo Montessori. Sin embargo, recalca que se podría adaptar después de vacaciones un nivel de enriquecimiento curricular tipo tres.

La madre del niño expresa que cuando está en clase y haciendo sus tareas se distrae con facilidad, empezando a jugar y parándose a cada rato. Así mismo, dijo que en las clases se centra más en lo visual. También nos comentó que está en clases extracurriculares de piano y ahora quiere compartir sus conocimientos a través de la plataforma YouTube.

3.1.2 Evaluación Pedagógica. En la evaluación psicopedagógica presentada por los padres con fecha septiembre, 2019, reporta los siguientes resultados.

La Batería de Aptitudes escolares BADyG que valora las aptitudes básicas en el niño y su inteligencia general nos proporciona un CI de 138, considerado “superior al promedio” porque puntúa con “muy alto” en 11 de las 14 pruebas que componen esta evaluación.

La prueba de Inteligencia Creativa (CREA) valora la inteligencia en relación a la productividad creativa del sujeto. Los resultados obtenidos fueron puntuación directa (PD) de 26 puntos y puntuación centil (PC) de 99, representado como “creatividad alta”. Cabe mencionar, que para esta prueba una AC requiere de una puntuación entre 75 y 99 centiles.

La Escala Observacional de Desarrollo (EOD) nos permite observar un grupo de conductas que representan cada fase del desarrollo del niño. Los resultados demuestran que el desarrollo del niño va acorde a su edad en todas las áreas.

3.1.3 Evaluación Psicológica. El sujeto presenta los siguientes resultados:

Escala de Inteligencia WISC-V: el niño reporta una puntuación de 129 el cual es considerado “superior al promedio”.

Modelo Multidimensional de Alta Capacidad- Gifted Rating Scale. Los resultados reportan una “alta probabilidad” en el ámbito de habilidad intelectual y creatividad, además, la motivación del estudiante está en el criterio de “baja probabilidad”. Por último, el liderazgo y la habilidad académica se encuentran en una “moderada probabilidad”.

Test de Brief de funciones ejecutivas. El reporte indica que el caso está en el rango de normalidad.

TEST H-T-P evalúa el funcionamiento intelectual por medio de dibujos de una casa, árbol y persona realizados por el niño. En este test se reporta inseguridad social, retraimiento y timidez. Adicionalmente, se observó un cierto grado de independencia e inmadurez, pero con una alta tendencia de altas aspiraciones intelectuales.

El Test de la familia evidencia una buena cohesión familiar, sin embargo, presentan dificultades en la comunicación.

El Test de la personalidad bajo la lluvia reporta inseguridad en el ambiente y preocupación por las interacciones sociales. Del mismo modo, presenta una capacidad reflexiva y de análisis.

3.2 Procedimiento

Para desarrollar este estudio de caso nos basamos en el diseño de un estudio previo de Vallejo y Morata (2015), quienes realizaron, como en nuestro caso, una intervención de carácter psicoeducativo. Así pues, describimos el caso, evaluamos las condiciones iniciales para tomar decisiones que apoyen la intervención, intervenimos y evaluamos los resultados de la intervención. En la fase I se obtuvo el consentimiento informado por parte de los padres del niño. También se firmó un segundo consentimiento con la finalidad de obtener autorización para subir un video de cada proyecto a YouTube con el fin de utilizarlo en la presentación de este trabajo de tesis. A continuación, se solicitó a los padres de familia los resultados de las pruebas aplicadas e información de la escuela. Con estos datos procedimos a describir el caso.

En la segunda fase realizamos una serie de valoraciones que nos permitirían determinar las condiciones iniciales para realizar la intervención. Así pues, procedimos a realizar una entrevista estructurada con la maestra y madre de familia que nos permitió completar el Cuestionario de Detección de Barreras y Fortalezas del contexto. También desarrollamos con los padres la Escala de Inteligencias Múltiples. Finalmente, los padres

de familia con el niño desarrollaron un Cuestionario Renzulli Learning que nos reportó las aptitudes, interés y estilos de aprendizaje del niño y nos orientó en los proyectos educativos más adecuados a su perfil.

En la tercera fase diseñamos y desarrollamos la propuesta de intervención, es decir los proyectos para el enriquecimiento tipo III de Renzulli (Renzulli, 2014). Consideramos las destrezas que el autor recomienda, es decir, planificar tareas, considerar alternativas y monitorear la comprensión de los estudiantes teniendo en cuenta permanentemente la posibilidad de que los niños requieran información adicional (Renzulli, 2014). Diseñamos diez propuestas educativas para enriquecimiento curricular tipo III mismas que fueron basadas en los intereses, preferencias de instrucción, estilos de producción e inteligencias múltiples dominantes del niño, así como del Cuestionario de Renzulli Learning (Renzulli Learning, 2019). Las propuestas se generaron considerando las recomendaciones que hace el autor para un proyecto de enriquecimiento tipo III, es decir (Renzulli, 2014):

- Brindar oportunidades para aplicar intereses, conocimientos, ideas creativas y tareas.
- Generar y desarrollar compromiso con un problema o área de estudio autoseleccionada.
- Adquirir un nivel avanzado de comprensión del conocimiento (contenido) y la metodología (proceso) que se utilizan dentro de disciplinas particulares, áreas artísticas de expresión y estudios interdisciplinarios.
- Desarrollar productos auténticos.
- Generar un impacto deseado en una audiencia específica.
- Desarrollar habilidades de aprendizaje auto dirigido en las áreas de planificación y organización.
- Utilizar recursos, gestionar el tiempo, desarrollar la toma de decisiones y autoevaluación.
- Promover el compromiso con la tarea, la confianza en uno mismo y los sentimientos de creatividad y logro.

Las propuestas fueron: Hábitat de un animal, ABC impresionante, Bichos Hermosos, Descifrar el Código, Dinoland, Picture Story o Puzzle, Sky Watching, Picture Story About Animals, Agua Maravillosa y Creación de Dibujos.

De estas propuestas, el niño escogió cuatro proyectos: bichos hermosos, ABC impresionante, Dinoland, Agua Maravillosa. Estos cuatro proyectos fueron expuestos por medio de videos, presentaciones y por avatares de las autoras. Luego de revisar estos cuatro proyectos el niño con apoyo de sus padres, seleccionaron dos, que fueron los que desarrollamos a través de clases en línea. El niño eligió los proyectos: Dinoland y Agua Maravillosa.

Los diseños de estas dos propuestas se sustentaron en las destrezas que el autor sugiere para su construcción (Renzulli, 2014):

- Planificar tareas y considerar alternativas.
- Monitorear la comprensión de los estudiantes considerando permanentemente la necesidad de que requieran información adicional.
- Identificar patrones, relaciones y discrepancias en la información que se ofrece.
- Generar argumentos, explicaciones, hipótesis e ideas razonables utilizando fuentes de información, vocabulario y conceptos adecuados.
- Hacer comparaciones y analogías con otros problemas.
- Formular preguntas significativas.
- Aplicar y transformar los hechos o la información que se obtiene de estos en conocimiento utilizable.
- Acceder rápida y eficientemente a información justo a tiempo y extraer selectivamente el significado de esa información.
- Ampliar el pensamiento de manera que vaya más allá de la información ofrecida.
- Detectar sesgos, hacer comparaciones, sacar conclusiones y predecir resultados.
- Organizar el tiempo, los horarios y los recursos.
- Aplicar conocimientos y estrategias de resolución de problemas a hechos y situaciones del mundo real.
- Comunicarse de manera eficaz en diferentes géneros, idiomas y formatos.
- Disfrutar de la participación activa en el acto de aprender.
- Resolver problemas de forma creativa y producir nuevas ideas.

Para ello generamos un formato de planificación que recogió estos retos, el que se presenta en instrumentos como Propuesta de enriquecimiento tipo 3 según el modelo de Renzulli.

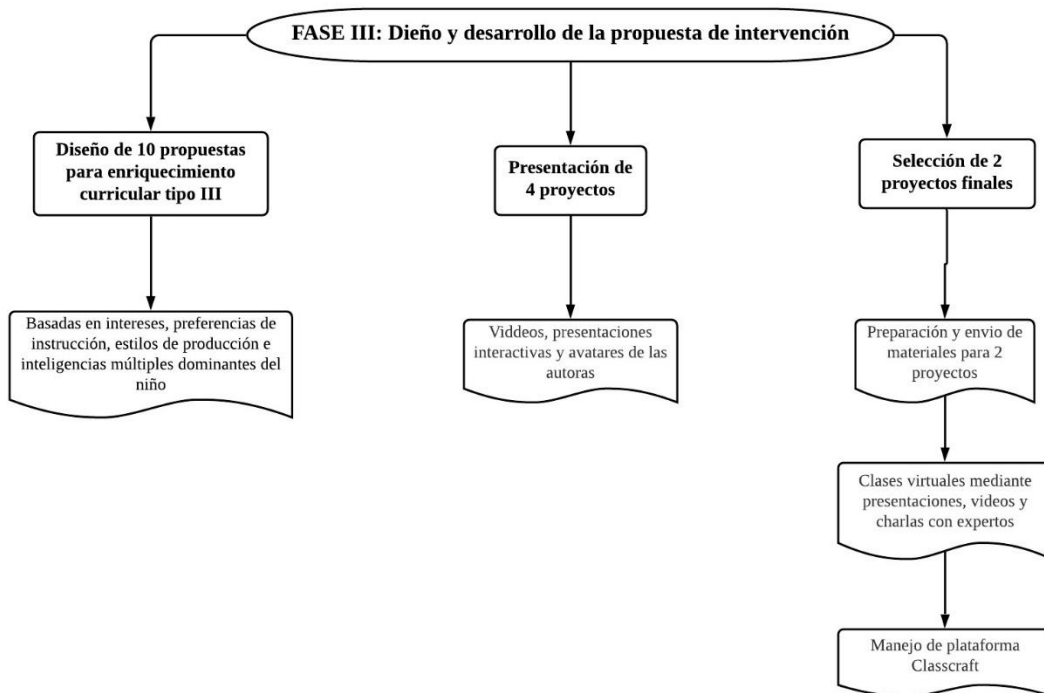
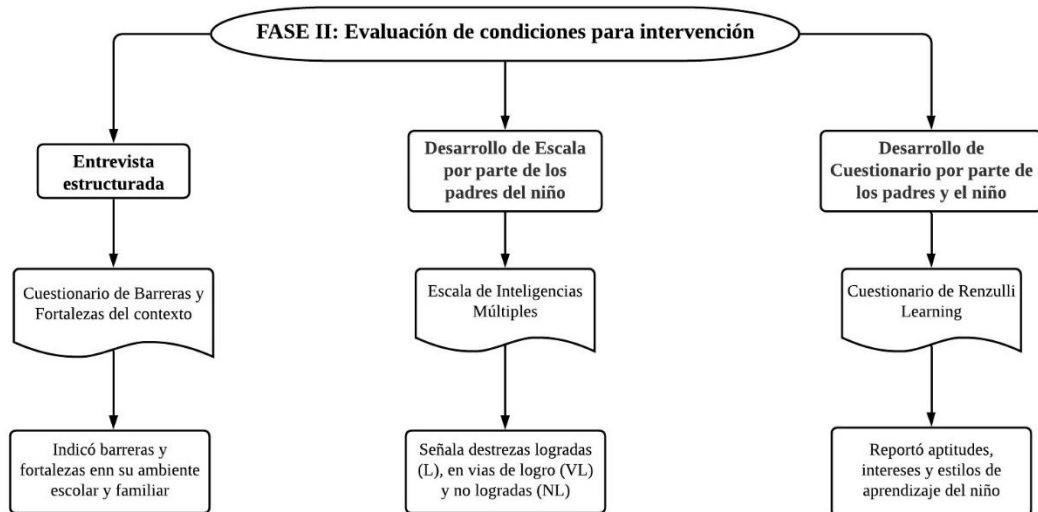
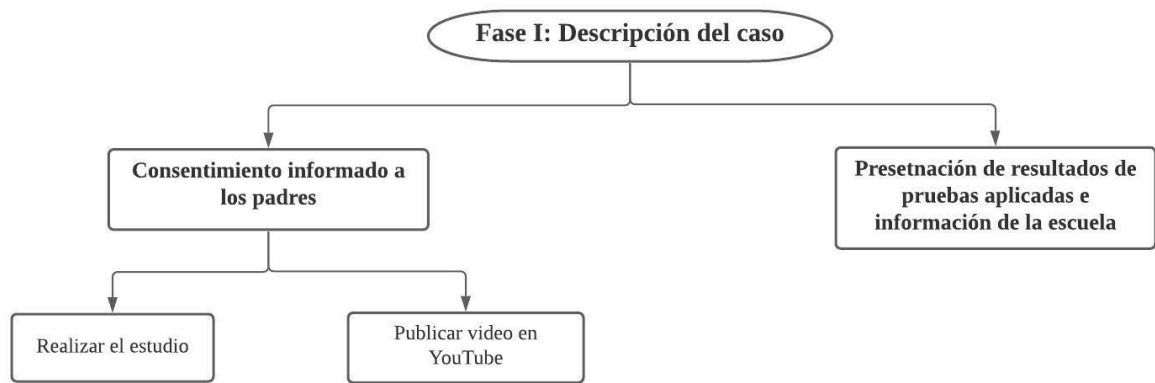
Cabe mencionar que el material se preparó para el niño y para las tutoras, para poder explicar cómo debía utilizarse por medio de la conexión sincrónica en línea. Las sesiones de enriquecimiento tuvieron una duración aproximada de 3 horas a 3 horas y media semanales por el lapso de 3 meses. En total fueron 20 clases de los dos proyectos, esto con el fin de ajustarnos a las sesiones de intervención realizadas por nuestro estudio de referencia que tenía 14 sesiones, con una duración aproximada de sesenta minutos cada sesión (Vallejo y Morata, 2015). Nuestras sesiones superaron en cantidad y duración a las de referencia pues buscábamos que este espacio se ajuste a las recomendaciones para los proyectos de Enriquecimiento tipo III, mencionadas al inicio de este subapartado.

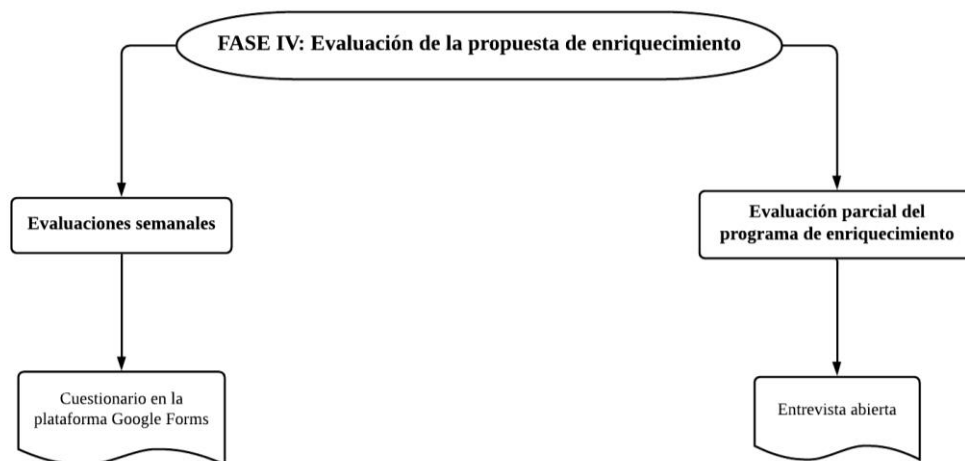
Estas clases contenían diálogos sobre el tema tratado, documentales, exposiciones, experimentos y charlas con expertos del tema. Además, las presentaciones realizadas en cada sesión fueron subidas a la plataforma *Classcraft*. Luego de finalizar cada proyecto, desarrollamos una actividad para conseguir lo que indica el modelo de Enriquecimiento Tipo III, es decir generar un producto de buen nivel que pueda ser presentado y valorado por otros (Reis y Renzulli, 2003). Para ambos proyectos se hizo una presentación a la familia por medio de la plataforma zoom.

En la cuarta y última fase, se realizó la evaluación de la propuesta de enriquecimiento. Para ello, hicimos evaluaciones semanales de la propuesta mediante un cuestionario subido a la plataforma *Google Forms*. Además, aplicamos una entrevista abierta con el fin de verificar si alcanzamos a desarrollar las destrezas planificadas. En la figura 1 que se presenta a continuación, se detalla el procedimiento utilizado y sus instrumentos.

Figura 1

Uso de materiales e instrumentos





3.3 Instrumentos

2.3.1 Cuestionario para detección de las fortalezas y barreras del contexto. Medidas de respuesta a la inclusión (Elizondo, 2019). La herramienta tiene como objetivo expandir la mentalidad de quienes trabajan con inclusión, para comprender el aula de clase de una manera diferente. Este recurso busca atender a la diversidad enfocándose en niños y adolescentes partiendo de una perspectiva de educación inclusiva basándose en preceptos curriculares, metodológicos, organizativos y sociales.

El idioma original de este cuestionario es el valenciano así que fue traducido al Castellano para el uso de este proyecto de investigación. Se compone de tres categorías, conformadas por indicadores, los cuales analizan de forma individual las barreras, fortalezas y acciones que se deben tomar para solucionar y eliminar las barreras encontradas. La primera son barreras, fortalezas y medidas de acceso y presencia, que percibe cinco indicadores: infraestructura, económicas y socioculturales, información y comunicación, materiales, actitudes de los miembros de la comunidad. La segunda son barreras, fortalezas y medidas de participación y sentido de pertenencia, y comprenden cuatro indicadores: comunicativas, interacciones personales, valores y normas, autorregulación y motivación. Por último, la tercera son las barreras, fortalezas y medidas de aprendizaje y logro, estas conciben tres indicadores: currículo común y específico, metodológicas, organizativas (Elizondo, 2019).

Se trata de un cuestionario destinado a aplicarse a cada niño en condición de diversidad en el aula, eligiendo las barreras y fortalezas, considerando que los factores que sean relevantes y para ello se seleccionan las barreras vs. fortalezas, cuando los

factores son relevantes y obstaculizan responder las necesidades del alumno, impiden el desarrollo personal y/o académico o genera discapacidad. A partir de ello, se eligen las acciones a ejecutarse (Elizondo, 2019).

Las fortalezas son de cuatro niveles.

- Nivel 1: Acciones que responden a necesidades generales de la institución
- Nivel 2: Acciones que responden a necesidades generales del grupo.
- Nivel 3: Acciones personalizadas no extraordinarias que responden a las necesidades específicas del estudiante.
- Nivel 4: Acciones personalizadas extraordinarias que responden a las necesidades precisas de los estudiantes (Elizondo, 2019).

3.3.2 Escala de Inteligencias Múltiples (Vélez- Calvo y Dávila, 2012). Consta de una lista de objetivos, destrezas y actividades; clasificadas por color en 8 inteligencias (lingüística, lógico matemática, visual espacial, motriz, motriz fino, interpersonal e intrapersonal) y por edades (2 a 3 años, 3 a 4 años, 4 a 5 años y 5 a 6 años). Esta escala pretende servir como instrumento de valoración de potencial de los alumnos mediante la observación y la entrevista a adultos de referencia que conozca al niño, pudieron ser padres o maestros.

Está constituido por: lista de objetivos por inteligencia, cuadro de verificación de objetivos conseguidos y perfiles de logros por edad. El modo de aplicación se basa en tres categorías, que son: Logrado (L), Vías de Logro (VL) y No Logrado (NL). Dichos datos tendrán que ser escritos en la lista de objetivos y luego en el cuadro de verificación con una distinción de colores entre las evaluaciones iniciales (amarillo), intermedias (azul) y finales (rojo). Para concluir, se traza el perfil de logros que son separados por líneas que nos indica la edad cronológica de los sujetos observados (Vélez- Calvo y Dávila, 2012).

Cabe mencionar que dicho instrumento lo podemos encontrar en línea en el siguiente enlace: <https://www.uazuay.edu.ec/bibliotecas/estimulacion/inventario.pdf>

2.3.3 Cuestionario de Renzulli Learning (Renzulli y Reis, 1997). Este cuestionario se desarrolló con el fin de estimular y potenciar la producción creativa en todas las edades mediante los tres tipos de Enriquecimiento que se detallaron anteriormente.

Evalúa los intereses, preferencias de instrucción y estilos de producción de los estudiantes con AC. Por ejemplo, en el área de interés, se le dice al niño “Mira las imágenes y las palabras que hay a continuación, y dínos cuanto le gusta cada una”. Aquí

las opciones presentadas son de actuación y teatro, escritura, lectura, matemática e historia. En el área de preferencias de instrucción, la pregunta es “¿Cuál de estas cosas te gusta hacer realmente?”, donde se presenta: gente bailando, escuchando música, haciendo cosas con arcilla, estudiando hechos pasados, ayudando a los animales que necesitan o diseñando un juego (Renzulli Learning, 2019).

En cuanto a los estilos de producción, se plantea a los niños consultas como Imagina que has escrito un libro. “¿De qué trata?”, los ítems a seleccionar son: arte, negocios (vender algo que has hecho, como tu propia limonada), ciencia (plantas, dinosaurios, mariposas), escritura, historia (del pasado) o ayudar a otras personas (Renzulli Learning, 2019).

La forma en la que el alumno debe calificar sus preferencias, intereses o aptitudes es mediante una escala de Likert, la cual está representada por medio de emoticones. La cara verde con gran sonrisa significa: si te gusta mucho algo; la cara feliz verde agua representa si alguna cosa te gusta un poco; la cara amarilla sin sonrisa representa si no estás seguro; la cara naranja que está medio triste es si alguna cosa no te gusta ni un poco y finalmente, la cara roja que está triste señala alguna cosa no te gusta en absoluto (Renzulli Learning, 2019).

Cabe destacar que el cuestionario comprende alrededor de 60 preguntas, las cuales el propio niño deberá responder junto con sus padres, en un lapso de 20 minutos. Esto resultados son interpretados por un software que genera el perfil con todos los datos obtenidos en el mismo (Renzulli Learning, 2019).

2.3.4. Propuesta de enriquecimiento tipo 3 según el modelo de Renzulli (Renzulli, 2014). La propuesta de enriquecimiento tipo 3 la desarrollamos en función del programa de enriquecimiento tipo 3 para estudiantes talentosos o con altas capacidades (Renzulli, 2014). Considerando estas destrezas como las orientadoras del diseño de los proyectos, realizamos una planificación micro curricular en la que se encuentran ocho subapartados.

El primer de estos hace referencia a la descripción del proyecto, en este apartado explicaremos a breves rasgos de que se trata el mismo. El segundo se refiere a las áreas de interés para este proyecto, mismas que nos arrojó la evaluación de Renzulli y Reis. El tercero es el producto esperado donde se describe las expectativas que tenemos al finalizar. El cuarto alude al estilo de formato y de expresión, en donde se cuenta a breves rasgos cuál es el estilo y el formato al que se deriva del proyecto. El quinto y el más

extenso señala y describe detalladamente las actividades programadas. El sexto menciona las habilidades, recursos y materiales que se utilizará para las actividades y las habilidades para cumplir con el criterio de desempeño del niño. El séptimo apunta al punto de vista u opinión del público al que se dirigirá el proyecto, donde se describe las características del niño. Finalmente, el octavo hace referencia a la fecha tentativa en la que se va a realizar cada actividad. En la tabla 1 se presentará un ejemplo de cómo está estructurado este instrumento.

Tabla 1

Ejemplo de estructuración del Instrumento utilizado para el diseño de la propuesta de enriquecimiento curricular tipo tres según Renzulli

Fecha	Descripción del proyecto	Destrezas desarrolladas	Producto esperado	Actividades	Recursos y materiales
-------	--------------------------	-------------------------	-------------------	-------------	-----------------------

2.3.5 Plataforma para el diseño de la educación en línea: *Classcraft* (*Classcraft Studios Inc, 2020*). Es una página online creada en el año 2013, cuenta con más de 5 millones de estudiantes y educadores alrededor de todo el mundo. Los autores, Young Shawn, Young Devin y Joven Lauren junto a todo su equipo de *Classcraft Studios Inc*. crearon un ambiente de aprendizaje necesario en la actualidad al momento de implementar la tecnología, los juegos y las narraciones para crear un aprendizaje relevante y significativo (*Classcraft Studios Inc, 2020*).

Es así que, mediante la gamificación, la cual es una herramienta para aprovechar los sistemas de premios que frecuentemente tienen los juegos (puntos, misiones, premios, retos y logros), abren sus puertas a grandes dinámicas para que los alumnos creen nuevas experiencias con el objetivo de mantenerse motivados en el mundo educativo (Torres-Toukoumidis y Romero-Rodríguez, 2018). Es de gran ayuda para los maestros, porque permite dirigir el juego creando obstáculos, batallas de conocimiento y equipos; de tal manera que se pueda crear una clase dinámica a través de una pantalla. Mientras que los estudiantes deben cumplir con los objetivos propuestos por el profesor, de tal manera que como recompensa recibirán puntos, los cuales le permitirá desbloquear poderes, mascotas y ropa que le servirán para la batalla (TutoTIC, 2016).

2.3.6 Evaluación de la propuesta de enriquecimiento mediante el cuestionario de Google Forms. Para la evaluación de la propuesta planteada se realizó un cuestionario en la plataforma de *Google Forms*. Esta es una herramienta de Google Drive que permite realizar encuestas y enviarlas a través del mail o por un link (Regalado, 2018). Este cuestionario era enviado al finalizar la clase con el fin de que los padres de familia califiquen la misma con los siguientes indicadores de evaluación:

- Las docentes conocen el objetivo y estructura del proyecto.
- Antes de iniciar la actividad, se aseguran de que el niño haya comprendido la consigna.
- Las actividades ayudan a que el niño este motivado.
- Las docentes demuestran conocimiento y manejo adecuado de los recursos tecnológicos.
- Estimulan a que el niño participe activamente.
- Los recursos didácticos y tecnológicos facilitan el cumplimiento del objetivo de clase.
- Los recursos utilizados son novedosos, motivadores y divertidos para el niño.
- El tiempo asignado para el desarrollo de las actividades es adecuado.
- Usan estrategias adecuadas para mantener la atención y buena conducta del niño.
- La señal e iluminación de las docentes son las adecuadas.
- Son puntuales al momento de iniciar las clases.

La evaluación se midió mediante tres parámetros de calificación. El primero representa un desempeño satisfactorio que equivale a un valor de 10 puntos. El segundo es un desempeño medianamente satisfactorio equivalente a 7 puntos. El tercero es un desempeño poco satisfactorio puntuado con menos de 7 puntos. Al finalizar los dos proyectos se realizará una regla de tres para así sacar la puntuación final sobre 10.

Se aplicó una evaluación semanal para controlar la apreciación de los padres frente a la ejecución del proyecto. En total fueron 20 evaluaciones, 10 por proyecto.

2.3.7. Evaluación de la propuesta de enriquecimiento mediante una entrevista abierta. Al finalizar cada proyecto se realizará una reunión con la madre de familia, la

coordinadora y el equipo de investigaciones, donde se dialogará sobre lo que se ha realizado durante el proyecto, así como las opiniones acerca del mismo y su debida retroalimentación que será fundamental para este estudio.

Al ser una entrevista abierta, nos permitirá conocer el impacto que generó nuestro programa, las recomendaciones y sobre todo el cambio de vida tanto del niño como de su familia. Los temas para tratar serán:

- Beneficios encontrados.
- Barreras presentadas.
- Facilitadores.
- Potenciador.
- Limitaciones encontradas.
- Intereses y preferencias.
- Conclusiones.

4. RESULTADOS

En el siguiente apartado se analizará los resultados obtenidos durante intervención de caso.

4.1 Fase: II Evaluación de condiciones para intervención

3.1.1 Resultados de Cuestionario para detección de las fortalezas y barreras del contexto. Medidas de respuesta a la inclusión

El cuestionario permitió conocer varios aspectos del niño, uno de ellos refleja las respuestas educativas que la docente y padres de familia han logrado establecer para sus Necesidades Educativas Especiales (NEE) uno de ellos fue controlar la tartamudez que presentó a causa de un alto nivel de timidez, así mismo, al inicio de la pandemia la escuela se encargó de enviar todos los materiales personales de la metodología Montessori, por otro lado, se adaptó un escritorio equipado para que el niño tenga un espacio específico para recibir clases y realizar sus tareas.

Con relación a los facilitadores para respuestas educativas, el niño recibió el apoyo institucional y familiar frente a las NEE que presentaba durante el periodo escolar, sin dejar de lado la excelente relación que tiene con sus maestros y compañeros. En cuanto a los recursos, cuentan con material determinado para realizar adiciones y sustracciones.

Por lo que se refiere a los aspectos que potencian sus capacidades, la madre comenta que el niño asistió a la escuela desde el año y medio. Del mismo modo, la maestra expresó que la institución se maneja con la metodología Montessori y todos los materiales son procedentes de Alemania, además, explica que tiene total colaboración por parte de los padres y que el niño es muy cuidado por toda su familia.

Los factores que limitan la potencialización de la capacidad del niño, es que anteriormente estudiaba y realizaba sus tareas en su dormitorio, era nervioso e incluso excluido por niños más grandes que él.

Con respecto a intereses, habilidades y preferencias, el niño ha ido acorde a las planificaciones establecidas, trata de integrarse a un grupo conformado por personas mayores a él.

Es importante destacar que los resultados en el apartado de anexos, al final de este documento. Ver anexo 1.

4.1.2 Resultado de la Escala de Inteligencias Múltiples

Esta escala nos ayudó a obtener los resultados de las 8 inteligencias múltiples que se observará a continuación en la tabla 2.

Tabla 2

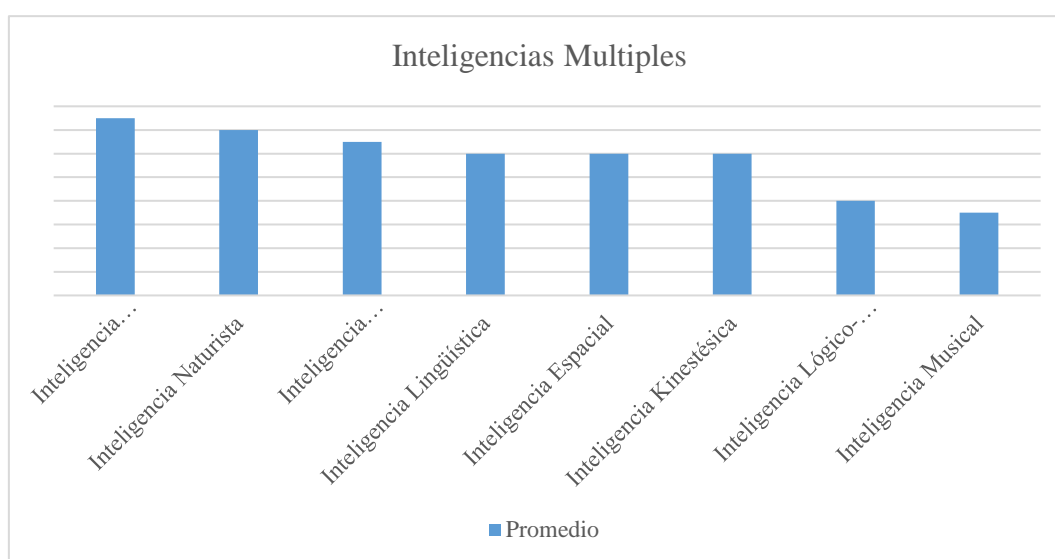
Evaluación de escala de inteligencias múltiples.

Tipo de inteligencia	Promedio	Equivalencia
Inteligencia Lingüística	12	Bueno
Inteligencia Lógico-matemático	08	Satisfactorio
Inteligencia Espacial	12	Satisfactorio
Inteligencia Kinestésica	12	Bueno
Inteligencia Musical	07	No satisfactorio
Inteligencia Interpersonal	13	Bueno
Inteligencia Intrapersonal	15	Bueno
Inteligencia Naturista	14	Bueno

Después de analizar la tabla 2, se procedió a realizar un histograma, que nos permite diferenciar la inteligencia dominante y su opuesta. Ver figura 2.

Figura 2

Evaluación de la escala de Inteligencias múltiples.



Como se observa en la figura 2 se evidencia una puntuación satisfactoria en la inteligencia intrapersonal, debido a que está valorada con 15 puntos. Se nota un empate numérico en las inteligencias lingüística, espacial y kinestésica con una puntuación de 12. Las inteligencias con calificación baja son, lógico matemático y musical con 8 y 7 puntos respectivamente. De esta manera se obtuvo un amplio conocimiento sobre sus inteligencias dominantes y poco dominantes para poder aplicarla en los proyectos y así reforzarlas y potenciarlas.

4.1.3 Resultado de Cuestionario de Renzulli Learning

La escala mostró que el área de interés primario del niño está es la historia y estudios sociales. Le llama mucho la atención estudiar el pasado por medio de personajes, eventos históricos famosos, antigüedades, fotografías antiguas o historias. Como segundo punto tenemos el interés a los negocios, porque muestra gran habilidad para organizar, empezar un negocio, asumir un papel de liderazgo, gestionando e incluso editando. Su tercera área de interés está en las bellas artes, debido a que le gusta el color, la textura, la creación de productos por medio del dibujo, pintado. Finalmente, se nota un cierto grado de interés por la fotografía.

Las preferencias de instrucción es la forma en la que el alumno le gusta aprender, además, las estrategias que los padres y maestros usan para apoyar su aprendizaje. El estilo de instrucción prioritario es el juego, mismo que permite aprender por medio de actividades lúdicas como cartas, juegos de mesa y electrónicos. En segundo lugar, tenemos los debates que son diálogos en los que se expresan hechos y opiniones diferentes realizadas en pequeños grupos sobre un tema o asunto en específico. En tercer lugar, encontramos la conferencia, en donde le gusta escuchar información que le llama la atención.

De acuerdo con el estilo de producción, tenemos la primera elección que se basa en productos audiovisuales y de exposición, disfruta organizando arreglos atractivos de objetos, mostrar información en tableros o carteles, organizar materiales y diseñar esquemas para exponer información visualmente. Como segunda tenemos la tecnología, puesto que disfruta de utilizar la tecnología y la fotografía para informarse. Su tercera elección es artística porque le gusta dibujar, pintar o esculpir.

3.2 Fase: III Diseño y desarrollo de la propuesta de intervención

3.2.1 Resultado de Propuesta de enriquecimiento tipo 3 según el modelo de Renzulli

Gracias a los resultados obtenidos del Cuestionario de Renzulli pudimos diseñar una propuesta basada en intereses, preferencias de instrucción y estilos de producción del niño, con el fin de realizar un conjunto de estrategias personalizadas que permitirá tener mayor eficacia en el programa.

Los temas seleccionados por las autoras fueron 10, mismos que constaban con las áreas de interés por parte del alumno como, historia, negocios y artes. Como lo podemos observar en la tabla 3.

Tabla 3

Proyectos para elección final

Nombre del proyecto	Objetivo	Áreas de interés	Productos previstos
Hábitat de un animal	Investigar a un animal de interés y crear un modelo de hábitat.	Artes Ciencias Geografía Construyendo cosas	Diorama de animal en su hábitat. Dibujar el animal en su entorno.
ABC impresionante	Conocer el alfabeto, acompañar con una imagen que comienza con cada letra y encuadernar para observarlo.	Arte Escritura creativa Lectura/ Literatura	Libro del alfabeto Dibujar fotos de una temática específica.
Bichos hermosos	Aprender sobre insectos y hacer un manual ilustrado.	Arte Escritura creativa Ciencias Construyendo cosas	Juego de mesa. Manual ilustrado.
Descifrar el código	Descifrar e inventar códigos.	Matemáticas Ciencias Códigos Lectura/ Literatura	Código secreto
Dinoland	Aprender sobre dinosaurios y realizar un proyecto.	Geografía Ciencias Dinosaurios Arte	Hábitat de un dinosaurio. Marioneta de dinosaurios.
Historia de imagen o rompecabezas	Realizar una historia de rebus con palabras e imágenes.	Arte Escritura creativa Rompecabezas Literatura/ Lectura	Historia, acertijos o rompecabezas de rebus.
Mirando el cielo	Observar e indagar como cambia el cielo por el clima.	Ciencias	Juego de mesa.
Historia de imagen sobre animales	Convertir al niño en un artista y experto animal.	Arte Historia Ciencias	Libro de cuentos. Historia de imagen.
Agua maravillosa	Aprender sobre el agua y completar proyecto.	Matemáticas Ciencias	Poster del agua. Maqueta del ciclo del agua.

Creación de dibujos animados	Hacer un animal o dibujo animado	Arte Ciencia	Crear un animal o dibujo animado.
------------------------------	----------------------------------	-----------------	-----------------------------------

Se enviaron a los padres de familia para que revisen con el estudiante y elijan 4 temas, que fueron: “Agua maravillosa”, “ABC impresionante”, “Dinoland” y “Mirando el cielo”. Estos proyectos fueron presentados al niño por medio de videos con avatares de las autoras que informaban el contenido de cada uno de ellos. Para finalizar con este proceso el estudiante tenía que escoger 2 proyectos que más le llamen la atención pintando en una hoja los que quería estudiar.

Los proyectos seleccionados fueron “Dinoland” y “Agua maravillosa”. Las estrategias fueron diseñadas por las autoras basadas en las destrezas sugeridas por Renzulli. Cabe mencionar que el material fue elaborado para luego ser enviado a la vivienda del niño, mismo fue nombrado y clasificado por clase para que el niño pueda tener mayor autonomía durante las sesiones. Esto se podrá visualizar en el anexo 2 y 3, que detalla las actividades realizadas en cada clase de los dos proyectos.

3.2.2 Resultados de Plataforma para el diseño de la educación en línea: Classcraft

Esta plataforma nos permite gamificar el aula y brindar un aprendizaje basado en el juego y experiencia por medio de actividades lúdicas. Es un conjunto de mundos que son elegidos por el niño, que le permite avanzar por medio de niveles según su dificultad. Además, nos da a elegir un avatar con el cual el niño se identificará dentro de esta plataforma, a este personaje podemos equiparlo con armaduras, botas, pantalones, escudos, mascotas y poderes que se irán desbloqueando conforme vamos avanzando de niveles.

En esta plataforma se subieron las presentaciones dadas en cada clase, para que el niño tenga un apoyo extra, así como videos, juegos y las tareas que debía cumplir. Classcraft consiste básicamente en ganar puntos según la actividad o juego que este programa para la temática propuesta. Por lo tanto, si el niño la realiza obtendrá de 150 a 500 puntos, pero si no lo hace perderá de 10 a 50 puntos dependiendo de lo que tenía que hacer.

Las tareas que realizó el estudiante en el primer proyecto “Dinoland” fueron 7, estas observaremos con mayor amplitud en la tabla 4.

Tabla 4

Actividades desarrolladas en el proyecto “Dinoland”

Niveles	Tema	Tarea	Propósito	Alcance	Puntaje
	Introducción.	Inicio del juego			500 pts.
	Tiempo geológico y mundo marino	Investigar el tema que más le interesó para exponer al inicio de la siguiente clase	Desarrollo del niño frente al público y su auto aprendizaje.	Investigar y dejar de lado su timidez ante el público.	150 pts.
Eón, Era Y Período	Flora, fauna y actividad volcánica	Realizar una maqueta de la fauna.	Mejorar su motricidad fina y profundizar sus conocimientos.	Mejorar su destreza al manipular objetos pequeños y ampliar sus conocimientos.	150 pts.
	Huevos de dinosaurio	Colocar el huevo de dinosaurio en agua y observarlo durante 5 horas para prestar atención a su cambio de color, textura o si eclosiona en huevo, fotografiarlo y subir a la plataforma	Reforzando su paciencia y disciplina por medio de la observación.	Desarrollar su paciencia y disciplina en un tiempo determinado para llegar a un resultado final.	150 pts.
	Tipos de dinosaurios	Terminar de pintar su huevo de dinosaurio con las características vistas en clase	Reforzando su motricidad fina y memoria.	Mejorar su motricidad fina y imaginación.	150 pts.
	Extinción de los dinosaurios	Realizar el crucigrama que se encuentra en la revista "DINOLAND" y subirla a la plataforma	Comprensión lectora y significado de palabras.	Percibir el significado a las frases y aumentar el vocabulario.	150 pts.
Paleontología	Fósiles	Construir el rompecabezas 3D del Dilophosaurus y realizar las actividades de la revista	Mejorando su ubicación espacial y comprensión.	Realizar el dinosaurio utilizando una imagen y su	150 pts.
					TOTAL: 1,400Pts

Al finalizar el primer proyecto se realizó la batalla de avatares junto a la docente, misma que tenía una estructura de prueba, constaba de 10 preguntas. Acertó a 9 interrogantes, dando como resultado el valor de 300 puntos, que le ayudó a ganar a su rival.

Para el segundo proyecto "Agua Maravillosa" se canjearon los puntos que obtuvo el niño anteriormente. Aquí también realizamos 7 tareas que veremos en la tabla 5.

Tabla 5

Actividades desarrolladas en el proyecto "Agua Maravillosa"

Niveles	Tema	Tarea	Propósito	Alcance	Puntaje
---------	------	-------	-----------	---------	---------

Agua Maravillosa	Introducción.	Inicio del segundo proyecto			1,700 pts.
	Origen del agua.	Escuchar el cuento de la tabla periódica para luego plasmar lo más relevante	Mejorando su atención y concentración	Recordar algunos metales y no metales de la tabla periódica.	150pts.
	Beneficios del agua	Observar el experimento de sólido a líquido jugando con la refrigeradora y alcohol industrial	Reforzando su paciencia y disciplina por medio de la observación.	Mejorar la paciencia y concentración del niño al realizar una tarea.	150pts.
	Ciclo del agua.	Desarrollar el experimento del ciclo del agua titulado: Efecto del sol en la atmósfera	Memorización y concentración.	Potencializar sus conocimientos por medio del experimento realizado y su exposición.	150pts.
Contaminación Marina	Ciclo del agua	Investigar una noticia o ejemplo de que sucede cuando el ciclo del agua se altera y exponerla	Fomentación de investigación y resolución de conflictos.	Indagar y Exponer la información obtenida y una posible solución al conflicto que este causaría.	150 pts.
	Contaminación marina	Reunir todas las fundas de basura que se consumen durante 4 días y el total de años que demoraría en descomponerse	Potenciando su capacidad intelectual por medio de trabajos prácticos.	Recordar y manifestar en cuantos años culminaría de descomponerse toda la basura.	- 150 pts. No presentó
	Contaminación	Subir a la plataforma un video de la maqueta del ciclo del agua finalizada junto a una breve explicación	Potencializando investigación y potencialización de un tema ya visto y mejorando su expresión oral.	Indagar y exponer lo que recordamos del ciclo del agua a través de un video.	150 pts.
TOTAL:					2,300Pts

Al finalizar el segundo proyecto se volvió a realizar una batalla de avatares con la maestra, en la cual el alumno triunfó con un puntaje perfecto de 10 puntos obteniendo 500 puntos de gracia. A lo largo del proyecto el niño mostraba que investigaba temas junto a su padre.

3.3 Fase: IV Evaluación de la propuesta de enriquecimiento

3.3.1 Repuestas de evaluación de la propuesta de enriquecimiento mediante el cuestionario de Google Forms

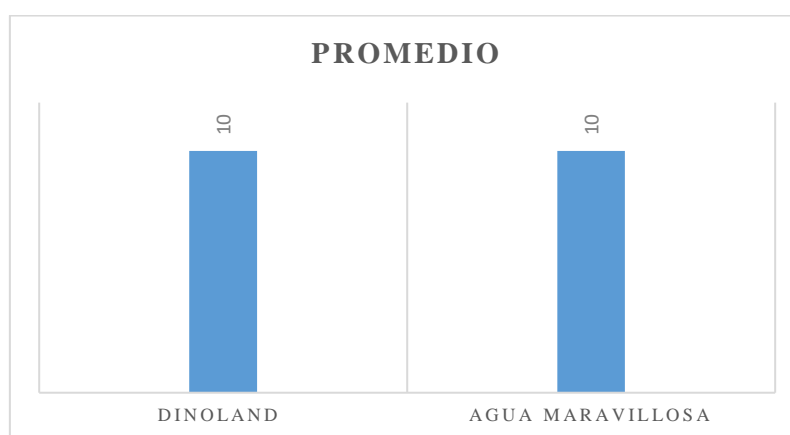
La propuesta de enriquecimiento tipo 3 tuvo la debida evaluación por parte de los padres de familia del estudiante. Para esto se realizó una rúbrica por clase, donde constaban las siguientes categorías:

1. Estructuración del proyecto: consideramos los objetivos de cada proyecto, asimismo manejamos estrategias adecuadas para mejorar la atención y conducta del niño.
2. Comprensión, participación y motivación del estudiante: nos aseguramos que el niño comprendió las consignas antes de empezar las clases, lo motivamos con recursos dinámicos y estimulamos a participación de forma activa en clases.
3. Implementación de recursos didácticos y tecnológicos: utilizamos recursos novedosos y dinámicos que conocíamos y manejábamos de forma correcta para facilitar el cumplimiento de los objetivos de las clases.
4. Administración de tiempo y contenido: intentamos que el tiempo de duración de la clase sea la adecuada para que el niño mantenga la concentración necesaria y evitar distracciones o cansancio. Por otro lado, se clasificamos las temáticas a trabajar de tal manera que las clases sean diversas y dinámicas.
5. Verificación de señal e iluminación: nos aseguramos de tener una excelente recepción de internet para impartir las clases, así como la iluminación adecuada para realizar los experimentos.

En la figura 3 observaremos un histograma que corresponde a la calificación total de la evaluación por proyecto, cada uno constaba de 10 clases, en total fueron 20 evaluaciones.

Figura 3

Promedio de evaluación de clases por proyecto



3.3.2 Respuestas de evaluación de la propuesta de enriquecimiento mediante una entrevista abierta

Al culminar los proyectos de enriquecimiento se procedió a realizar una reunión con la madre de familia y la directora de la investigación, con el fin de evaluar de forma cualitativa. Donde se analizaron los siguientes aspectos:

En lo que refiere a los beneficios encontrados se puede observar mayor autonomía en el niño al momento de investigar los temas que le interesa, así como, esperar su turno en clases virtuales y cumplir límites sin haber presentado desesperación o presión.

Al analizar las barreras presentadas, se comprobó la necesidad de un aumento de las clases dadas por semana. Además, la impaciencia que presentaba el niño al realizar las actividades porque deseaba realizar muchas cosas a la vez, causando que su concentración y efectividad se debilita.

Con respecto a los facilitadores se evidenció en el alumno un gran interés al investigar sobre temas desconocidos o que le llamaron la atención, hasta llegar al punto de hacer que su padre le ayude en buscar información que refuerce e intensifique sus conocimientos. De este modo se obtuvo alto grado de interés por indagar y descubrir el mundo siendo entusiasta, perseverante y demandante al momento de hacerlo.

En cuanto al potencializador de capacidad, fue notorio el avance que se generó en el proceso de atención y concentración del niño, debido al diseño y aplicación de la propuesta basada en sus intereses y preferencias. Cabe destacar el papel esencial del padre en este proyecto, porque en sus horas libres investigaba y enseñaba a su hijo.

El siguiente punto, sobre las limitaciones encontradas, se considera que el tiempo es un factor primordial para la realización de los programas, más aún cuando el contenido de aprendizaje es amplio. Por lo tanto, se debería incrementar las clases por semana para que disminuya su carga horaria y de contenido por día.

En los intereses y preferencias se evidencia un talento naturista destacando su amor por el conocimiento del mundo jurásico, y la transmisión entusiasta de lo aprendido.

Por último, en el apartado de conclusiones se señaló la importancia de que el niño se inscriba a diferentes cursos en línea relacionados a sus temas de interés para generar aprendizajes significativos. Sin olvidar que todavía falta mucho por trabajar con él para no perder el potencial previamente generado. Cabe mencionar que los resultados podemos encontrar en el anexo 4.

5. DISCUSIÓN

El objetivo del presente estudio fue diseñar y aplicar un programa de enriquecimiento curricular tipo III según el modelo de Renzulli para un niño con altas capacidades, con la finalidad de apoyar su proceso educativo mediante teleeducación. Con este trabajo buscamos mejorar la atención de este alumnado para potenciar su motivación, aprendizaje (Bailén, 2020).

Para realizar este estudio de caso se dispuso a utilizar las fases de Vallejo y Morata (2015) las que implican evaluación e intervención. La evaluación la realizamos por medio de entrevistas a los familiares, docentes y al niño, mismas que nos permitieron valorar su potencial latente para desplegar respuestas educativas. De esta manera logramos establecer los conocimientos que poseía, intereses, habilidades, realizar un programa de enriquecimiento curricular y mejorar en sus competencias y habilidades dentro y fuera de la escuela. La intervención la realizamos por medio del programa de Enriquecimiento tipo III de Renzulli usando el ABP. Además, nuestra investigación se complementó con la clasificación y evaluación de las clases, que nos permitieron mejorar aspectos que requerían apoyo y trabajo.

Estudios han demostrado que los niños con altas capacidades pueden presentar varios tipos de disincronías, de las cuales destacamos algunas que se manifestaron en este estudio de caso. La disincronía fisiológica en el niño permitió constatar que su edad intelectual, es un año superior a su edad cronológica de 4 años, esto fue posible gracias a los test previamente realizados. Por otro lado, la disincronía social se afirmó porque la madre la preferencia por llevarse con niños mayores, así como adultos, pero también se comprobó esto cuando el niño eligió a sus oyentes de presentación final a niños y jóvenes de 7 a 15 años. Además, la disincronía afectiva permite enseñar sus frustraciones, apegos y fracasos de forma intensa, como ejemplo observado fue durante las clases, el niño debía cumplir con cierto número de estrellas para obtener el premio, sin embargo, un día no cumplió y su frustración estaba reflejada en sus ojos. Así que se le explicó de nuevo las consignas para ganar provocando una gran emoción por volver a intentarlo otro día (Gómez y Mir, 2011; Patti *et al.*, 2011; Terrasier, 2003).

Tourón y Tourón (2008) recomiendan que para intervenir educativamente a los niños más capaces debemos saber quiénes necesitan una intervención específica, por lo

que, algunos de ellos requieren ayuda técnica externa que facilite su proceso de aprendizaje. En base a la detección, nos enfrentamos a la atención educativa que tiene como objetivo la enseñanza personalizada. Es por esto, que los autores señalan la posibilidad de implementar una metodología de enseñanza y aprendizaje o *E-learning*, con la ayuda de tecnologías de la información y la comunicación (Tics) potencializando al máximo sus capacidades.

Por tal motivo, el presente estudio implementó estrategias metodológicas, como los proyectos y enriquecimiento curricular tipo III. Todo esto gracias a la identificación temprana que obtuvo el niño, con el fin de analizar y aplicar las respuestas educativas adecuadas a sus necesidades educativas, reconociendo sus intereses, ritmo y producción de aprendizaje. Obteniendo así una atención especializada e individualizada.

La identificación implica descubrir las posibilidades que tiene el niño para realizar actividades auténticas y creativas (Martínez, 2009). Este estudio implementó diversas destrezas que además de ser realistas eran genuinas e innovadoras. De tal forma que el niño podía experimentar en persona experiencias de alto nivel que involucraban cada área de estudio, ejerciendo en cierta medida actividades reales de un paleontólogo e hidrogeólogo. Esto se logró gracias a que el estudiante no solo aprendía el producto teórico, sino lo inmergíamos en ese rol realizando actividades frecuentes de estos profesionales.

Los estilos de aprendizaje de los niños con AC son también particulares. Estos se fundamentan en la metacognición, la automotivación, la autorregulación y el aprendizaje autónomo (Mirandés, 2004). Por esta razón, es de vital importancia implementar respuestas educativas específicas para este grupo basándonos en intervenciones diferenciadas que permitan desarrollar sus conocimientos, habilidades, potenciales, motivaciones e intereses (Martín y Vargas, 2014; Molina, 2016). En el presente estudio la metacognición, la automotivación, la autorregulación y el aprendizaje autónomo del niño estuvieron latentes a cada momento. Además, debía tomar el mando de sus procesos cognitivos y operaciones mentales debido a que cada enseñanza dada, necesitaba un alto grado de exigencia intelectual, para así potenciar su pensamiento autónomo, progresivo, estructurado y lógico (Allueva, 2002; Roque *et al.*, 2018).

Cabe destacar que previo a la intervención realizada en este caso el niño no presentaba ningún tipo de respuestas educativas. Precisamente, los estudios realizados

por Borges *et al.* (2011); Pérez *et al.* (2017) y Tourón (2000) señalan que a los niños con altas capacidades no se les brinda una respuesta educativa adecuada, puesto que se mantiene la idea errónea de que sus condiciones personales son suficientes para que desarrollen sus destrezas por sí solos.

Esta investigación está basada en el enriquecimiento tipo III. Jiménez-Fernández (2000) lo consideran una actuación educativa que permite obtener aprendizajes ricos y variados por medio de la modificación, profundidad y extensión, tanto del contenido como de la metodología de la enseñanza. Se afirma que el desarrollo de enriquecimiento brinda oportunidades para que el niño con alta capacidad sea el protagonista de su conocimiento, mientras que el docente es un mediador de estrategias de investigación y procesos creativos, dando paso a experiencias profundas sobre un área determinada con el fin de contar con un plan organizacional que favorezca sus habilidades a través del proceso creativo (Bergamin *et al.*, 2021; Olszewski-Kabilius, 1997; Pérez *et al.*, 2008; Renzulli y Reis, 2003; Zacatelco y Chávez, 2012). La evaluación del programa nos brindó información relevante sobre los beneficios que tuvo la aplicación de enriquecimiento curricular tipo III como, la autonomía que ganó el niño por la necesidad de conocer cosas que no sabía, así como la actitud demandante y perseverante que mostró durante el programa. Además, se destaca la habilidad que desarrolló por investigar e indagar. La madre del niño recalcó que ahora su hijo siente la necesidad de aprender más allá de lo que le brindan sus maestras en clase.

El objetivo principal de los programas de enriquecimiento es la intervención psicológica de las áreas del desarrollo, social, afectivo y emocional. Sin embargo, estas medidas suelen ser excluidas en los centros educativos (Bergamin *et al.*, 2021; Vallejo y Morata, 2015). Dichas propuestas son esenciales porque realizan ajustes en el currículo, considerándose elementos fundamentales en la atención educativa pues permiten normalizar e integrar las capacidades de los niños, atendiendo sus necesidades educativas, sin excluir su personalidad, aspecto cognitivo y afectivo (Calero *et al.*, 2007; García y Abaurrea, 1997). Nuestro proyecto logró este objetivo debido a que, al momento de evaluarlo, la madre resaltó que gracias a la aplicación de este programa de enriquecimiento ella pudo conocer, reconocer, validar y apoyar las necesidades que se presentan en el ámbito social, emocional y afectivo del pequeño.

Bergamin *et al.* (2021); Carmona (2019) expresan que los programas de enriquecimiento se podrían definir como “aprender a aprender” porque permite ahondar el conocimiento de los niños más capaces por medio de la utilización de recursos mentales que potencian sus capacidades teniendo en cuenta los diferentes modelos multifactoriales de la inteligencia. Es por esto que el programa de intervención de este estudio ha implementado estrategias que ayudan al niño a mejorar la organización, selección, almacenaje, presentación de información y resolución de conflictos. Este aprender a aprender se convirtió en un aprender para compartir y enseñar, situación que fue valorada por la madre, quien recalcó que su hijo aprendió a investigar, indagar y enseñar lo que sabe a sus padres y amigos, gracias a que profundizamos temas específicos y de interés.

Las distintas evaluaciones a los programas de enriquecimiento han manifestado la necesidad de ofrecer actividades nuevas, variadas y con recursos que motiven a los niños a mantener su interés, proporcionando un escenario óptimo donde el niño potencie sus habilidades desde edades tempranas y demostrando impactos positivos en logros académicos y socioemocionales. Esto ha evitado problemas y disfunciones del aprendizaje (Armstrong, 2008; Kim, 2016; Pérez *et al.*, 2008). Para ajustarnos a este desafío, propusimos actividades que desarrollen sus destrezas basándonos en lo que expresa (Renzulli 2014), sobre generar una mejoría en cuanto a la motricidad fina y gruesa, así como también el razonamiento, comunicación y su manejo en la resolución de conflictos, planificación y monitoreo, etc. De esta forma, se generaron actividades nuevas, variadas y con recursos que motiven al niño con el objetivo de mantener su interés. Un claro ejemplo, fue después de mostrar los fósiles de dinosaurios, cuando armó con su padre por horas, un rompecabezas en 3D, mientras que le comentaba datos curiosos que aprendió sobre ese tema.

El enriquecimiento tipo III, en el cual está centrado este estudio, profundiza y dirige las investigaciones que tienen las personas por medio del trabajo individual y en pequeño grupo, basándose en los intereses de los alumnos. Su objetivo es estimular y facilitar la productividad creativa, que integre intereses, conocimientos e ideas, alcanzando un mayor grado de conocimiento y comprensión en una amplia variedad de campos de estudio. Esto implica que el destinatario esté dispuesto a comprometerse a recibir un entrenamiento desarrollado a través del método científico, donde asuma un rol de investigador o profesional del campo. De tal forma que puedan crear productos auténticos dirigidos a una audiencia, representando un impacto en la ciencia (Cobo *et al.*, 2014;

Pomar *et al.*, 2006; Renzulli, 2014; Renzulli y Reis, 2007). En esta investigación el niño debía presentar un proyecto final, donde invitó a sus amigos y familiares a observar y conocer todo lo que aprendió durante este proceso. Esta actividad de cierre generó un máximo desarrollo en su confianza, puesto a que asumía el rol de experto, precisamente las preguntas generadas por el público, fueron contestadas por nuestro caso como todo un profesional del área. Así mismo, al invitar a un experto en hidroeléctricas, el niño mantuvo su atención e interés, porque fue una charla tanto enriquecedora como interactiva, por lo que, había cosas que el estudiante ya sabía, lo cual sorprendió mucho al experto.

Alsina y Heredia (2018); Vallejo y Morata (2015) señalan la importancia de la implementación de enriquecimiento curricular tipo III en vista de que logra una mejora notable en cuanto a su calidad educativa y motivación. Estas condiciones vimos reflejadas tanto en su vida personal como educativa, con la ayuda de la tecnología, la cual es la máxima fortaleza de este método, que refleja una alta mejoría en la autonomía y control de su aprendizaje.

En cuanto al aprendizaje basado en proyectos (ABP) los estudios previos lo consideran uno de los procesos educativos idóneos para niños con altas capacidades, debido a que permite que su cerebro funcione como un todo integrado. Este modelo, permite desarrollar nuevas competencias, persistencia y solidez por medio del uso de habilidades de investigación, colaboración, creatividad, redacción y exposición de trabajos. El alumno no solo protagonizó su propio aprendizaje, sino que aumentó su motivación intrínseca y extrínseca por medio de “aprender haciendo y experimentando”. Para la implementación del ABP, se recomienda que los escenarios educativos actuales brinden espacios que permitan el desarrollo de esta metodología, dando una nueva mirada a la educación (Bueno, 2017; Causil y Rodríguez, 2021; Landron *et al.*, 2018; Medina y Tapia, 2017), situación que fue una constante en esta intervención.

Sin duda alguna, la plataforma que utilizamos para el estudio, “Renzulli Learning” es una herramienta extraordinaria que mejora el aprendizaje y método de investigación de todos los niños, pero en especial de aquellos que necesitan llegar más lejos. (Renzulli Learning, 2021)

Cabe mencionar que una de las debilidades que presentó este estudio refiere al factor tiempo, el cual se debe tomar en cuenta para futuras investigaciones, puesto que

los criterios que establecen la duración de la intervención deben considerar necesidades, horarios y duración de sesiones, porque si el tiempo es muy corto o largo perjudicaría el aprendizaje de los niños (Doménech y Viñas, 2007; Pérez y Jiménez, 2017). En la investigación se pudo observar la falta de tiempo que tuvimos al generar las 20 clases, debido a que teníamos 4 horas semanales que no eran suficientes para responder y enseñar a profundidad los temas que el niño quería tratar con más detenimiento.

Para finalizar este proyecto recomendamos al niño que participe de forma continua en proyectos de enriquecimiento curricular tipo III por medio del ABP, con la finalidad de evitar la pérdida de los conocimientos obtenidos durante esta investigación. Confiamos que los padres tendrán el mismo nivel de compromiso que hemos tenido durante este proceso para seguir apostando por la alta capacidad de su hijo, motivándolo a buscar actividades extracurriculares que podrán realizarlos en familia.

Para futuras investigaciones se invita a trabajar de forma conjunta con la escuela y la familia en programas individualizados o personalizados que sean de interés de los niños. Se debe tener en cuenta los tiempos y estrategias que serán determinados para cada alumno dependiendo de sus necesidades. De esta forma combinar la metodología que usan en su Institución con el ABP o el enriquecimiento curricular, para apostar por este tipo de enseñanza y brindar mejores experiencias a las personas que necesiten otra forma de ver la educación.

REFERENCIAS:

- Alsina, Á., Y Heredia, I. (2018). Enriquecimiento curricular de alumnos con talento matemático: un estudio de caso con apoyo de nuevas tecnologías. *Matemáticas, Educación y Sociedad*, 1(3), pp. 15-30. <https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/16603/029464.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alvarado, M. (2014). Retroalimentación en educación en línea: Una estrategia para la construcción del conocimiento. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 17(2), 59-73. <https://doi.org/10.5944/RIED.17.2.12678>
- Allueva, P. (2002), Conceptos básicos sobre la metacognición. En Allueva, (comps.) Desarrollo de habilidades metacognitivas: Programa de intervención (pp. 59 – 85) Consejería de Educación y Ciencia. Diputación General de Aragón. <https://ice.unizar.es/sites/ice.unizar.es/files/users/leteo/materiales/concepto-de-metacognicion-pallueva.pdf>
- Araz, G., y Sungur, S. (2007). La interacción entre las variables cognitivas y motivacionales en un entorno de aprendizaje basado en problemas. *Elsevier*, 17(4), 291-297. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2007.04.003>
- Armstrong, T. (2008). *Eres más listo de lo que crees: Guía infantil sobre las inteligencias múltiples*. Oniro. <https://www.iberlibro.com/9788497543255/m%C3%A1s-listo-crees-Gu%C3%ADa-infantil-8497543254/plp>
- Bailén, E. (2020). Respuestas educativas multinivel en educación secundaria para el alumnado con altas capacidades desde un enfoque inclusivo. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 15, 5-47. <https://doi.org/10.51302/tce.2020.365>
- Becerra-Labra, C., Gras-Martí, A., y Martínez-Torregrosa, J. (2007). La física con una estructurada problematizada: efectos sobre el aprendizaje conceptual, las actitudes e intereses de los estudiantes universitarios. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, 29(1), 95-103. <https://doi.org/10.1590/S1806-11172007000100016>
- Benbow, C. (1998). Grouping Intellectually Advanced Students for Instruction. En J. V. Tassel- Baska (coord.), *Excellence in Educating Gifted & Talented Learners* (pp. 413- 435). Love Publishing Company. <https://eric.ed.gov/?id=ED414691>
- Bergamin, A., Marques, E., Messias, V., Belfort, D., y Ramos, D. (2021). Altas Capacidades: desarrollo de prácticas de enriquecimiento curricular. *Revista de innovación y buenas prácticas docentes*, 10(1), 37-50. <https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/ripadoc/article/view/13263/12092>
- Borges, A., Hernández-Jorge, C. y Rodríguez-Naveiras, E. (2011). Evidencias contra el mito de la inadaptación de las personas con altas capacidades intelectuales. *Psicothema*, 23(3), 362-365. <https://reunido.uniovi.es/index.php/PST/article/view/9072>
- Bueno, D. (2017). *Neurociencia para educadores*. Octaedro. <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/10/10571.pdf>
- Calero, M., García, M. y Gómez, M. (2007). *El alumnado con sobredotación intelectual. Conceptualización, Evaluación y Respuesta Educativa*. Junta de Andalucía.

https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/98131/1181901879305_libro_el_alumnado_con_sobredotacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Carmona, C. (2019). Propuesta de intervención educativa para alumnos con altas capacidades intelectuales: programa de enriquecimiento curricular. Almoraima, *Revista de Estudios Campogibraltareños*, 50, 173-180. <http://institutoecg.es/wp-content/uploads/2019/05/Propuesta-intervencion-altas-capacidades.pdf>
- Causil, L., y Rodríguez, A. (2021). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): experimentación en laboratorio, una metodología de enseñanza de las Ciencias Naturales. *Plumilla Educativa*, 27(1), 105-128. <https://doi.org/10.30554/pe.1.4204.2021>
- Chan, M. (2005). Competencias mediacionales para la educación en línea. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 7(2), 1-21. <http://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v7n2/v7n2a9.pdf>
- Classcraft Studios Inc. (2020). ¿Quieres saber de dónde vienen los dragones? *Classcraft* <https://www.classcraft.com/es/acerca/>
- Cobo, C., Eguren, J., Fernández, S., Galende, I., González, M., López, J., Pérez, M. y Puertas, L. (2014). *Enriquecimiento curricular*. Departamento de Educación Universidades e Investigación. https://www.berrigasteiz.com/site_argitalpenak/docs/100_inclusiva/1002014001c_Pub_EJ_curriculum_aberastea_c.pdf
- Cornejo-Valderrama, C. (2017). Respuestas educativas a la atención a la diversidad desde la perspectiva de profesionales de apoyo. *Revista Colombiana de Educación*, 73, 77-96. <https://doi.org/10.17227/01203916.73rce75.94>
- Doménech, J., y Viñas, J. (2007). *La organización del espacio y del tiempo en el centro educativo*. (6ª ed.). GRAÓ <https://www.casadellibro.com/libro-la-organizacion-del-espacio-y-del-tiempo-en-el-centro-educativo/9788478271771/571621>
- Elizondo, C. (2019). Contextos de discapacidad: cuestionario de detección de barreras y fortalezas del contexto. Medidas de respuestas a la inclusión. Generalitat Valenciana. https://issuu.com/olimpiadasespecialeschile/docs/xi-xii-jornadas-de-cooperacion_educ
- Gagné, F. (1993). Constructus and models pertaining to exceptional human abilities. En K.A. Heller, F. J. Mönks y A. H. Passow (eds.), *International handbook of research and development of giftedness and talent* (pp. 69-87). Pergamon Press. <https://psycnet.apa.org/record/1993-99039-000>
- Gagné, F. (1999). El desarrollo del talento es una compleja coreografía entre múltiples influencias causales. En A. Sipán (coord.), *Respuestas educativas para alumnos superdotados y talentosos* (pp. 245-252). Mira. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=5145>
- Gagné, F. (2015). *De los genes al talento*. Revista de educación. 368. 12 – 19. <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/detalle.action?cod=20295>
- Gagné, F. (2020). *Diferenciar la superdotación del Talento*. Routledge. <https://www.routledge.com/Differentiating-Giftedness-from-Talent-The-DMGT-Perspective-on-Talent-Development/Gagne/p/book/9780367540678>
- García, J. y Abaurrea, V. (1997). *Alumnado con sobredotación intelectual / altas capacidades. Orientaciones para la respuesta educativa*. (2.ª ed.). Gobierno de

- Navarra. Departamento de Educación y Cultura. https://sid.usal.es/idocs/F8/FDO26800/altas_capacidades.pdf
- Gómez, M., y Mir, V. (2011). *Altas Capacidades en niños y niñas: Detección, identificación e integración en la escuela y en la familia*. NARCEA. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2KHjJPmKIZYC&oi=fnd&pg=PA13&dq=disincronia+social+en+altas+capacidades&ots=uYf2M918N0&sig=9y52wyue2XbaS7IJANsj2CYepYo#v=onepage&q&f=false>
- Jiménez-Fernández, C. (2000). *Diagnóstico y educación de los más capaces*. UNED. <https://psicologiaautodidacta.com/producto/diagnostico-y-educacion-de-los-mas-capaces/>
- Kim, M. (2016). A meta-analysis of the effects of enrichment programs on gifted students. *Gifted Child Quarterly*, 60(2), 102-116. <https://journals.sagepub.com/toc/gcqb/60/2>
- Kulik, J. (1992). *Un análisis de la investigación sobre agrupación de habilidades: perspectivas históricas y contemporáneas. Serie de toma de decisiones basada en investigaciones*. Ability Grouping. <https://eric.ed.gov/?id=ED350777>
- Landron, M., Agreda, M., y Colmero, M. (2018). El efecto del aprendizaje basado en proyectos en estudiantes con altas capacidades intelectuales de una segunda lengua. *Revista de educación*, 380, 210-236. <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:d8bc24c0-6ddf-4ef6-9585-0ae366de9e5e/08landronesp-ingl-pdf.pdf>
- Lupkowski, A., Assouline, S., y Stanley, J. (1990). Applying: A Mentor Model: For Young Mathematically Talented Students. *Gifted Child Today*, 13(2), 15-19. <https://doi.org/10.1177/107621759001300205>
- Maia-Pinto, R., y de Souza, D. (2012). Aceleración de la enseñanza para los alumnos superdotados: argumentos favorables y contrarios. *Revista de Psicología*, 30(1), 189-214. <https://doi.org/10.18800/psico.201201.008>
- Martín, R., y Vargas, M. (2014). Altas capacidades en la escuela inclusiva. *Revista Padres y Maestros*, 358, 39-43. <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/4087/5164>
- Martínez, F. (2009). Respuesta educativa al alumnado con altas capacidades intelectuales. *Revista Innovación y Experiencias educativas*, 15(45), 1-11. <https://orientacionandujar.files.wordpress.com/2010/11/respuesta-educativa-al-alumnado-con-altas-capacidades-intelectuales.pdf>
- Maudsley, G. (1999). ¿Hacer nosotros todas media la mismo, cosa por” Basado en problemas aprendizaje”? Una revisión de conceptos y formulación de las reglas. *Academic Medicine*, 74(2), 178-185. <https://doi.org/10.1097/00001888-199902000-00016>
- Mayorga, M., y Madrid, D. (2010). Modelos didácticos y estrategias de enseñanza en el espacio europeo de la educación superior. *Tendencias pedagógicas*, 15(1), 91-111. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3221568>
- Medina, M., y Tapia, M. (2017). El aprendizaje basado en proyectos una oportunidad para trabajar interdisciplinariamente. *Revista Olimpia*, 14(46), 236- 246. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6220162>

- Ministerio de Educación del Ecuador [ME] (2016). Acuerdo Nro. MINEDUC-ME-2016-00080-A. Ministerio de Educación [ME]. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/09/MINEDUC-ME-2016-00080-A-Normativa-para-Regular-los-Procesos-de-Detecci%C3%B3n-Valoraci%C3%B3n-Atenci%C3%B3n-Educativa-para-estudiantes-con-dotaci%C3%B3n-Superior.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2020-2021). *Instructivo para la atención educativa a estudiantes con dotación superior/altas capacidades intelectuales en el sistema nacional de educación*. Ministerio de Educación. [ME]. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/10/Instructivo-para-atencion-educativa-dotacion-superior.pdf>
- Mirandés, J. (Julio 5-7, 2004). *Los estilos de aprendizaje de los superdotados*. [Presentación de la ponencia]. Primer Congreso Internacional de Estilos de Aprendizaje, Madrid, España. <https://altacapacidadescse.org/cse/Los%20Estilos%20de%20Aprendizaje%20de%20los%20Alumnos%20SuperdotadosPonenciaUNED.pdf>
- Molina, A. (2016). Alumnos con altas capacidades: Detección y respuesta educativa. *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, 2(1), 39-54. <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/riai/article/view/4193/3418>
- Mönks, F. (1992). Desarrollo de los adolescentes superdotados. En Y. Benito (coord.), *Desarrollo y Educación de los niños superdotados* (pp. 205-216). Amarú Ediciones. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=11540>
- Mönks, F., y Van, H. (1988). Los adolescentes superdotados: una perspectiva evolutiva. En J. Freeman (coord.), *Los niños superdotados: aspectos psicológicos y pedagógicos* (pp. 306-327). Santillana. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2081840>
- Olszewski-Kubilius, P., Subtonik, R., y Worrell, F. (2015). Repensando las altas capacidades: una aproximación evolutiva. *Revista de Educación*, 368, 40-65. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2015-368-297>
- Olszewski-Kubilius, P. (1997). Special Summer and Saturday Programs for Gifted Students. En N. Colangelo y G.A. Davis (Eds.), *Handbook of Gifted Education* (3ra ed., pp. 1-640). Allyn and Bacon. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0016986217738015>
- Patti, J., Brackett, M., Ferrándiz, C., y Ferrando, M. (2011). ¿Por qué y cómo mejorar la inteligencia emocional de los alumnos superdotados? *REIFOP*, 14(3), 1-9. <https://www.redalyc.org/pdf/2170/217022109011.pdf>
- Pérez, J., Borges, Á., y Rodríguez, E. (2017). Conocimientos y Mitos sobre Altas Capacidades. *Talincrea- Revista Talento, Inteligencia y Creatividad*, 4(10), 40-51. https://www.researchgate.net/profile/AfricaBorges/publication/316669992_Conocimientos_y_mitos_sobre_altas_capacidades/links/5c79857b458515831f7b47f6/Conocimientos-y-mitos-sobre-altas-capacidades.pdf
- Pérez, L., López, E., Del Valle, L., y Ricote, E. (2008). Más allá del currículum: programas de enriquecimiento extraescolar. la experiencia del programa estrella.

- Pérez, L., y Jiménez, C. (2017). Influencia de la organización escolar en la educación de los alumnos de altas capacidades. *Enseñanza & Teaching*, 36(1), 151-178. https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/7023_d_Influencia-Organziacion-Escolar-AltasCapacidades.pdf
- Pfeiffer, S. (2015). El Modelo Tripartito sobre la alta capacidad y las mejores prácticas en la evaluación de los más capaces. *Revista de Educación*, 368(5), 66-95. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2015-368-293>
- Pfeiffer, S. (2017). *Identificación y evaluación del alumnado con altas capacidades: Una guía práctica*. UNIR. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/5795>
- Pomar, C., Díaz, O., y Fernández, M. (2006). Programas de enriquecimiento: más allá del desarrollo intelectual. la experiencia de Asacgalicia. *Revista Faísca*, 11(13), 102-111. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2443437>
- Ranz, R., y Tourón, J. (2017). Características del alumnado con altas capacidades, algunas pitas para su identificación. En S. I. Pfeiffer (eds.), *Identificación y evaluación del alumnado con altas capacidades* (pp. 71-98). UNIR. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/5795?show=full>
- Regalado, J. (2018, 5 de abril). Tutorial Google FORMULARIOS (forms) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=73_QStDnL0g
- Reis, S., y Renzulli, J. (1994). Currículum compacto: Un procedimiento sistemático para enriquecer el currículum de los alumnos superdotados. *Revista Ideación*, 2, 1-5. <https://aacclarebeliondeltalento.files.wordpress.com/2017/05/compactar-curriculum-sem.pdf>
- Reis, S., y Renzulli, J. (2003). Research related to the schoolwide enrichment triad model. *Gifted Education International*, 18(1), 15-39. <https://doi.org/10.1177/026142940301800104>
- Renzulli Learning. (2021). RenzulliLearning. *El sistema Renzulli Learning*. <https://renzullilearning.com/es>
- Renzulli Learning: Desarrollo total del talento. (2019, 21 de octubre). ¿Qué es Renzulli Learning? *Renzulli Learning* <https://renzullilearning.com/whatisrenzullilearning/>
- Renzulli, J. (1976). Chapter 8: The Enrichment Triad Model: A Guide for Developing Defensible Programs for the Gifted and Talented. *ResearchGate*, 20(3), 303-326. <https://doi.org/10.1177/001698627602000327>
- Renzulli, J. (1979). What Makes Giftedness: A Reexamination of the Definition. *Phi Delta Kappan*, 60(3), 180-184. https://www.researchgate.net/publication/234665343_What_Makes_Giftedness_A_Reexamination_of_the_Definition
- Renzulli, J. (2014). The Schoolwide Enrichment Model: A Comprehensive Plan for the Development of Talents and Giftedness. *Revista Educação Especial*, 27(50), 539-562. <https://www.redalyc.org/pdf/3131/313132120002.pdf>
- Renzulli, J. (2015). Un sistema multicriterial para la identificación del alumnado de alto rendimiento y de alta capacidad creativo-productiva. *Revista de educación*, 1(368), 96-131. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2015-368-290>

- Renzulli, J. y Reis, S. (2007). A Technology Based Program That Matches Enrichment Resources with Student Strengths. *The national Research Center on the Gifted and Talented*, 2(3), 1-8. <https://www.learntechlib.org/p/44909/>
- Renzulli, J., y Reis, S. (1994). Research related to the Schoolwide Enrichment Model. *Gifted Child Quarterly*, 38(1), 7-20. <https://doi.org/10.1177/001698629403800102>
- Renzulli, J., y Reis, S. (1997). *El modelo de enriquecimiento en toda la escuela: una guía práctica para la excelencia educativa*. Creative Learning Press. <https://eric.ed.gov/?id=ED461244>
- Renzulli, J., y Reis, S. (2003). ¿Qué es el enriquecimiento escolar? ¿Cómo se relacionan los programas para superdotados con la mejora escolar? En J. A. Alonso, J. S. Renzulli y Benito, *Manual Internacional de Superdotados*. EOS. <https://www.libreriamayo.com/PS/altas-capacidades-intelectuales/395-manual-internacional-de-superdotados-978849727054.html>
- Restrepo, B. (2005). Aprendizaje basado en problemas (APB): Una innovación didáctica para la enseñanza universitaria. *Revista de Educación y Educadores*, 8, 9-19. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83400803>
- Roque, Y., Valdivia, P., García, S., y Zagalaz, M. (2018). Metacognición y aprendizaje autónomo en la Educación Superior. *Educación Médica Superior*. 32 (4). 293 – 302. http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v32n4/a023_1480.pdf
- Stake, R. (1998). *Investigación con estudio de casos*. Ediciones Morata. [https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=gndJ0eSkGckC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Stake,+R.+E.+\(1998\).+Investigaci%C3%B3n+con+estudio+de+casos.+Ediciones+Morata.&ots=mSJK3_HH5h&sig=6f4n7pedYxMTjLYT3UBI4Rdk9oA#v=onepage&q=Stake%2C%20R.%20E.%20\(1998\).%20Investigaci%C3%B3n%20con%20estudio%20de%20casos.%20Ediciones%20Morata.&f=false](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=gndJ0eSkGckC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Stake,+R.+E.+(1998).+Investigaci%C3%B3n+con+estudio+de+casos.+Ediciones+Morata.&ots=mSJK3_HH5h&sig=6f4n7pedYxMTjLYT3UBI4Rdk9oA#v=onepage&q=Stake%2C%20R.%20E.%20(1998).%20Investigaci%C3%B3n%20con%20estudio%20de%20casos.%20Ediciones%20Morata.&f=false)
- Subotnik, R. (2009). Developmental transitions in giftedness and talent: Adolescence into adulthood. En F. D. Horowitz, R. F. Subotnik, y D. J. Matthews (eds.), *The development of giftedness and talent across the lifespan* (pp. 155-170). American Psychological Association. <https://www.apa.org/pubs/books/4318051>
- Subotnik, R., Olszewski- Kubilius, P., y Worrell, F. (2018). Talent development as the most promising focus of giftedness and gifted education. En S. I. Pfeiffer, E. Shaunessy-Dedrick, y M. Foley-Nicpon (eds.), *APA handbook of giftedness and talent* (pp. 231–245). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/0000038-015>
- Subotnik, R., Olszewski-Kubilius, P., y Worrell, F. (2011). Repensar la superdotación y la educación para superdotados: una dirección a seguir propuesta basada en la ciencia psicológica. *Psychological Science in the Public Interest*, 12(2), 3-54. <https://doi.org/10.1177/1529100611418056>
- Sung-Wan, K. y Bong-Hyun, S. (2009). The Development of e-Learning Platform for Gifted Children Education. *International Journal for Educational Media and Technology*, 3(1), 39-51. <https://jaems.jp/contents/iconej/vol3/IJEMT3.40-52.pdf>
- Terrasier, C. (2003). La existencia Psicosocial Particular de los superdotados. En IDEAcción Revista en español sobre superdotación (Ed. Y Trans.), *Algunos de*

nuestros mejores artículos publicados en números de ideación ya agotados. (Vol.18).

<https://www.centrohuertadelrey.com/documentos/revistas/num18revcompleta.pdf>

- Terrassier, J. (1994). La existencia psicosocial particular de los superdotados. *Revista Ideación*, 3(1), 1-6. <http://altascapacidadescse.org/pdf/Terrassier.pdf?fbclid=IwAR0VFdd9hh1Y3S6PgrLXKuU3bAv7U4Yjbq2Y4Cx5vppIXuj0lXqt4J7fP1s>
- Torres-Toukoudis, Á., y Romero-Rodríguez, L, M. (2018). La gamificación en el aula. En Á.Torres-Toukoudis y L. M. Romero-Rodríguez (comps.), *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación* (pp. 35-54). Universidad Politécnica Salesiana. 35 – 54. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/17051>
- Tourón, J. (2000). Mitos y realidades en torno a la alta capacidad. En L. Almeida, E. P. Oliveira y A. S. Melo (comps.), *Alunos cobredotados. Contributos para a sua identificação e apoio* (pp. 02-03). ANEIS. <https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/19979/1/Mitos%20y%20realidades%20en%20torno%20a%20la%20alta%20capacidad.pdf>
- Tourón, J., y Tourón, M. (2008). La enseñanza a distancia: posibilidades para la atención individualizada de los alumnos de alta capacidad en la escuela y la familia. *Revista Española de Pedagogía*, 66(240), 297- 314. <https://revistadepedagogia.org/lxvi/no-240/la-ensenanza-a-distancia-posibilidades-para-la-atencion-individualizada-de-los-alumnos-de-alta-capa/101400010036/>
- TutoTIC (29 de mayo del 2016). *Tutorial CLASSCRAFT español* [vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=FUsMCYDdQIA&t=150s>
- Vallejo, P., y Morata, M. (2015). Intervención Psicoeducativa en un caso de altas capacidades. *Revista de Psicología Clínica con niños y adolescentes*, 2(1), 69-74. https://www.revistapcna.com/sites/default/files/14-16_0.pdf
- Van, H., y Mönks, F. (1992). Autoconceptos generales, sociales y académicos de los adolescentes superdotados. *Revista de la juventud y la adolescencia*, 21(2), 169-186. <https://doi.org/10.1007/bf01537335>
- Van, V., Mortelmans, D., Spooren, P., Van, P., Gijbels, D., y Vanthournout, G. (2006). New assessment modes within project-based education the stakeholders. *Studies in Educational Evaluation*, 32, 345-368. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2006.10.005>
- Vélez- Calvo, X., Y Dávila, Y. (2012). Inventario de Objetivos para la Valoración de las inteligencias múltiples en niños de 2 a 6 años. *Universidad del Azuay*. <https://vinculacion1.uazuay.edu.ec/bibliotecas/estimulacion/inventario.pdf>
- Wallace, P. (2009). Distance Learning for Gifted Students: Outcomes for Elementary, Middle, and High School Aged Students. *Journal for the Education of the Gifted*. 32(3). 295 – 320. <https://doi.org/10.4219/jeg-2009-855>
- Willard, K., y Duffrin, M. (2003). Utilizing project-based learning and competition to develop student skills and interest in producing quality food items. *Journal of*

Food Science Education, 2(4), 69-73. <https://doi.org/10.1111/j.1541-4329.2003.tb00031.x>

- Wood, S., Portman, T., Cigrand, D., y Colangelo, N. (2010). Las percepciones y la experiencia de los consejeros escolares con la aceleración como una opción de programa para estudiantes dotados y talentosos. *Gifted Child Quarterly*, 54(3), 168-178. <https://doi.org/10.1177/0016986210367940>
- Worrel, F., Subotnik, R., y Olszewski-Kubilius, P. (2018). Desarrollo del talento: un camino hacia la eminencia. En S. I. Pfeiffer, E. Shaunessy-Dedrick, y M. Foley-Nicpon (eds.), *APA handbook of giftedness and talent* (pp. 247- 258). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/0000038-015>
- Worrell, F., Subotnik, R., Olszewski-Kubilius, P., y Dixson, D. (2019). Gifted students. *Annual Review of Psychology*, 70(1), 551-576. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102846>
- Yin, R. (1994). Investigación sobre estudio de casos: Diseño y métodos. *Applied social research methods series*, 5(2), 1-35. <https://panel.inkuba.com/sites/2/archivos/YIN%20ROBERT%20.pdf>
- Zacatelco, F., y Chávez, B. (2012). Evaluación de la eficacia de tres programas de enriquecimiento de la creatividad. *Revista de Investigación y Divulgación en Psicología y Logopedia*, 2(2), 35-40. <https://mediacionartistica.files.wordpress.com/2016/01/desarrollo-de-la-creatividad.pdf>

ANEXOS

Anexo 1

Resultados cuestionario para detección de las fortalezas y barreras del contexto.

Medidas de respuesta a la inclusión

Respuestas educativas	Barreras para respuestas educativas	Facilitadores para respuestas educativas	Aspectos que potencian sus capacidades	Aspectos que limitan la potencialización de sus capacidades	Intereses, habilidades y preferencias	Misceláneo
Colocarle una mesita. ahora ya vamos al estudio		Con apoyo de la institución y con apoyo de la mamita, logró superarlo.	¿Entró a la escuela desde chiquitito? Sí, desde el año y medio.	Antes estudiaba en el dormitorio Tenía como que un poquito de dificultad conforme era un poquito nervioso. Ah bueno, eh con los primos un poco excluido porque es el más pequeño.	El niño ha ido acorde a lo, a las planificaciones establecidas Juegan cosas diferentes, pero trata de integrarse.	Realmente el niño lleva buenas relaciones sociales entre sus iguales. Él se relaciona super bien, no tiene dificultad Todos son iguales para él. No se ha visto en el niño ningún... síntoma de... violencia ni tampoco desprotección en casa
Presentó una especie de principios de tartamudeo, pero fue debido a los nervios que fue debidamente controlado y lo logró superar.		Que se lleva muy bien, que le gusta cómo le enseña y (...) Sí, él va contento a la escuela ahora. Él, él tiene sus propias regletas (...) Cada uno trabaja con su material para llevar las sumas, restas y lograr este las cuentas cada niño trabaja con su material. Y nosotros pues trabajamos con la regleta madre.	Si, sí totalmente la colaboración ha sido (...) nos han ayudado un 100% Si si. Nosotros estee.... utilizamos material que viene procedente de Alemania, ya que trabajamos con la metodología Montessori.			
M el niño tiene el material necesario ahora en tiempos de pandemia, en la casa de pronto. M: Sí, todo. Todo, la escuela nos dio.			Eso es un niño muy cuidado muy atento por parte de los padres familia, en casa de sus abuelitos también este muy cuidado, muy esté aseado			
Para los niños de inclusión se hace las adaptaciones curriculares.			Él es un niño que se adapta muy bien con sus compañeros, participa total y absolutamente			
Trabajamos junto con una psicóloga						

Anexo 2

Primera propuesta basada en el enriquecimiento tipo 3 según el modelo de Renzulli

Fecha	Descripción del proyecto	Destrezas desarrolladas	Producto esperado	Actividades	Habilidades, recursos y materiales
02/09/2020	Formación del planeta tierra Eones, eras y periodos	Monitorear la comprensión de los estudiantes considerando permanentemente la necesidad de que requieran información adicional Disfrutar de la participación activa en el acto de aprender.	Adquirir un nivel avanzado en la comprensión del conocimiento del contenido Desarrollar productos auténticos Utilizar recursos, gestionar el tiempo, desarrollar toma de decisiones y autoevaluación Generar y desarrollar compromiso con un problema o área de estudio autoseleccionada Desarrollar habilidades de aprendizaje autodirigido en las áreas de planificación y organización	Explicación de la tabla de puntajes Visualizar video de introducción a la Era Mesozoica Recorrido y explicación sobre la utilización de la plataforma classcraft Presentación del tiempo geológico (eón, era y periodo) Completar maqueta de eones, eras y periodos	Tabla de puntajes Video introductorio Classcraft Diapositivas Maqueta 3D de periodos con fauna, flora y descripción de cada una
03/09/2020	Tectónica Ambiente marino	Disfrutar de la participación activa en el acto de aprender. Aplicar conocimientos y estrategias de solución de problemas a hechos y situaciones del mundo real Resolver problemas de forma creativa y producir nuevas ideas	Adquirir un nivel avanzado en la comprensión del conocimiento del contenido Desarrollar habilidades de aprendizaje autodirigido en las áreas de planificación y organización Desarrollar productos auténticos Promover el compromiso con la tarea, la confianza en uno mismo y los sentimientos de creatividad y logro	Presentación de placas tectónicas y actividad tectónica durante las distintas eras Manipulación de la maqueta de tectónicas (Pangea, Laurasia y Godwana) Presentación de ambiente marino en las diferentes eras Elaboración de un ecosistema marino de la era mesozoica	Diapositivas Maqueta en bolas de espuma flex de Pangea, Laurasia y Godwana Diapositivas y videos Imágenes emplastizadas de animales marinos de la era mesozoica, recipiente, agua, colorante azul y algas
04/09/2020	Duración de la era mesozoica Clima Flora y fauna Actividad tectónica Actividad volcánica	Disfrutar de la participación activa en el acto de aprender. Aplicar conocimientos y estrategias de solución de problemas a hechos y situaciones del mundo real Resolver problemas de forma creativa y producir nuevas ideas	Adquirir un nivel avanzado en la comprensión del conocimiento del contenido Desarrollar habilidades de aprendizaje autodirigido en las áreas de planificación y organización Brindar oportunidades para aplicar intereses, conocimientos, ideas creativas y tareas	Presentación de la era mesozoica Visualización de fauna en la era mesozoica de nuestro libro pop up Exploración de fauna y flora en Minecraft Armar dinosaurios de lego e identificar sus nombres Video y maqueta de las partes de un volcán	Diapositivas Libro pop up de animales de la era mesozoica Mundo creado en Minecraft con flora y fauna Dinosaurios de legos Video explicativo y

					maqueta tipo rompecabezas de un volcán
				Explosión de un volcán	Volcán, bicarbonato, vinagre y colorante rojo
				Video de movimiento de placas	Video explicativo
				Visualización y construcción de rompecabezas de placas tectónicas en la actualidad	Rompecabezas de la tectónica actual
				Visualización de libro y explicación de las actividades a realizar	Libro creado y enviado
09/09/2020	Movimientos telúricos	Disfrutar de la participación activa en el acto de aprender.	Adquirir un nivel avanzado en la comprensión del conocimiento del contenido	Presentación de movimientos telúricos	Diapositivas
	Características de los huevos de dinosaurios	Formular preguntas significativas	Desarrollar productos auténticos	Maqueta sobre los movimientos con arena sintética	Caja de plástico, arenas de colores
			Desarrollar habilidades de aprendizaje autodirigido en las áreas de planificación y organización	Presentación de características de los huevos	Diapositivas
				Video de la travesía del huevo	Video explicativo
				Visualización de libro y explicación de las actividades a realizar	Libro creado y enviado
				Visualizar nacimiento de un huevo de dinosaurio ficticio	Huevo de dinosaurio ficticio y agua
				Ver videos de realidad virtual sobre los temas vistos en la clase	Gafas de realidad virtual, códigos QR y celular
				Revisar tareas de la plataforma de Classcraft	Classcraft
11/09/2020	Características de los huevos	Disfrutar de la participación activa en el acto de aprender.	Adquirir un nivel avanzado en la comprensión del conocimiento del contenido	Presentación de huevos de dinosaurios	Diapositivas
	Tipos de dinosaurios	Formular preguntas significativas	Desarrollar habilidades de aprendizaje autodirigido en las áreas de planificación y organización	Elaboración de un huevo de dinosaurio	Globo, papel higiénico, goma blanca, agua y pintura
		Aplicar conocimientos y estrategias de solución de problemas a hechos y situaciones del mundo real	Brindar oportunidades para aplicar intereses, conocimientos, ideas creativas y tareas	Video explicativo de los tipos de dinosaurios	Video explicativo
				Presentación de tipos de dinosaurios	Diapositivas

				Visualización de libro en donde está la clasificación de los dinosaurios	Libro creado y enviado
				Libros pop up divididos en los dos tipos de dinosaurios	Dos libros pop up
16/09/2020	Clasificación de los dinosaurios según su tipo de alimentación	Comunicarse de manera eficaz en diferentes géneros, idiomas y formatos Ampliar el pensamiento de manera que vaya más allá de la información ofrecida Generar argumentos, explicaciones, hipótesis e ideas razonables utilizando fuentes de información, vocabulario y conceptos adecuados Resolver problemas de forma creativa y producir nuevas ideas	Adquirir un nivel avanzado en la comprensión del conocimiento del contenido Desarrollar habilidades de aprendizaje autodirigido en las áreas de planificación y organización Brindar oportunidades para aplicar intereses, conocimientos, ideas creativas y tareas	Exposición te un tema de elección del niño Visualización de libro en donde está la clasificación de los dinosaurios Clasificación de los dinosaurios Búsqueda y reconocimiento de los dinosaurios según su tipo de alimentación Videos de realidad virtual de los dinosaurios en movimiento y alimentándose	Tiranosaurio rex y maqueta de los periodos Libro creado y enviado Diapositivas Dos libros pop up Celular y videos
21/09/2020	Extinción de los dinosaurios Diferencia entre meteorito y cometa Datos específicos del meteorito que provocó la extinción de los dinosaurios	Identificar patrones, relaciones y discrepancias en la información que se ofrece. Acceder rápida y eficientemente a información justo a tiempo y extraer selectivamente el significado de esa información Hacer comparaciones y analogías con otros problemas Disfrutar de la participación activa en el acto de aprender.	Adquirir un nivel avanzado en la comprensión del conocimiento del contenido Desarrollar habilidades de aprendizaje autodirigido en las áreas de planificación y organización	Preguntas sobre la extinción de los dinosaurios Presentación de las causas de la extinción de los dinosaurios Presentación de diferencias entre un cometa y un meteorito Video simulador sobre la teoría de la extinción de los dinosaurios Explicación sobre datos específicos del meteorito Visualizar el lugar donde cayó el meteorito en la actualidad Video informativo sobre el museo y centro de investigación del cráter que dejó el impacto del meteorito Videos de realidad virtual sobre el impacto y la visualización actual	Diapositivas Diapositivas Video informativo Presentación Google maps Video informativo Videos y celular

23/09/2020	Fósil Paleontólogo	Disfrutar de la participación activa en el acto de aprender.	Adquirir un nivel avanzado en la comprensión del conocimiento del contenido	Preguntas sobre fósiles	
		Formular preguntas significativas	Desarrollar habilidades de aprendizaje autodirigido en las áreas de planificación y organización	Presentación sobre que es un fósil y los tipos que existen	Dispositivas
		Resolver problemas de forma creativa y producir nuevas ideas		Video de realidad virtual de museo que tiene fósiles de dinosaurios	Video y celular
				Visita al mundo de minecraft sobre la forma en la que encontramos fósiles de dinosaurios	Minecraft
				Presentación de los paleontólogos	Diapositivas
				Video sobre los fósiles y paleontólogos	Video informativo
25/09/2020	Paleontología Materiales que utilizan los paleontólogos Convertirnos en un paleontólogo	Disfrutar de la participación activa en el acto de aprender.	Adquirir un nivel avanzado en la comprensión del conocimiento del contenido	Visita al mundo de Minecraft observando los fósiles que estaban enterrados	Minecraft
		Monitorear la comprensión de los estudiantes	Desarrollar productos auténticos	Batalla en la plataforma Classcraft	Clascraft
		considerando la necesidad de que requieran información adicional	Utilizar recursos, gestionar el tiempo, desarrollar toma de decisiones y autoevaluación	Presentación sobre la paleontología	Diapositivas
		Aplicar conocimientos y estrategias de solución de problemas a hechos y situaciones del mundo real	Desarrollar habilidades de aprendizaje autodirigido en las áreas de planificación y organización	Video sobre la vivencia que tienen los paleontólogos durante la excavación	Video informativo
				Video sobre el kit de los paleontólogos y medidas de seguridad	Video informativo
				Excavación y búsqueda de nuestro fósil	Caja con fósil enterrado y herramientas de paleontólogo
30/09/2020	Hábitat de los dinosaurios Construcción de un hábitat	Formular preguntas significativas	Desarrollar productos auténticos	Preguntas sobre el hábitat y como cree que era el lugar donde vivían los dinosaurios	
		Acceder rápida y eficientemente a	Promover el compromiso con la tarea, la confianza en uno		Rompecabezas de fósil de dinosaurio en 3D

		información justo a tiempo y extraer selectivamente el significado de esa información	mismo y los sentimientos de creatividad y logro	Presentación sobre el hábitat de los dinosaurios	Diapositivas
		Detectar sesgos, hacer comparaciones, sacar conclusiones y predecir resultados	Desarrollar habilidades de aprendizaje autodirigido en las áreas de planificación y organización	Construcción de hábitat	Caja grande, arenas claras y oscuras, piedras pequeñas, dinosaurios, plantas y árboles sintéticos
			Brindar oportunidades para aplicar intereses, conocimientos, ideas creativas y tareas		
09/10/2020	Exposición final	Comunicarse de manera eficaz en diferentes géneros, idiomas y formatos	Generar un impacto deseado en una audiencia específica	Presentación de los temas vistos y estudiados frente a una audiencia	Diapositivas
		Planificar tareas y considerar alternativas	Promover el compromiso con la tarea, la confianza en uno mismo y los sentimientos de creatividad y logro		
		Aplicar y transformar los hechos o la información que se obtiene de estos en conocimiento utilizable	Generar y desarrollar compromiso con un problema o área de estudio autoseleccionada		
		Detectar sesgos, hacer comparaciones, sacar conclusiones y predecir resultados			

Anexo 3

Segunda propuesta basada en el enriquecimiento tipo 3 según el modelo de Renzulli

Fecha	Descripción del proyecto	Destrezas desarrolladas	Producto esperado	Actividades	Habilidades, recursos y materiales
06/11/2020	Eones Fórmula Química (H ₂ O)	Identificar patrones, relaciones y discrepancias en la información que se ofrece. Disfrutar de la participación activa en el acto de aprender. Ampliar el pensamiento de manera que vaya más allá de la información ofrecida.	Adquirir un nivel avanzado en el conocimiento de cómo llegó el agua en los diferentes Eones. Desarrollar habilidades de aprendizaje autodirigido en las áreas de planificación y organización.	Explicación de la tabla de puntajes y Classcraft Presentación sobre los 4 Eones y el origen del agua en cada uno El agua y su adaptación. Explicación de la tabla periódica y la fórmula Química H ₂ O	Tabla de puntajes Classcraft Diapositivas Dos vasos con agua y un trozo de lana Maqueta con bolas de espuma flex de la molécula del agua. Tabla Periódica. Videos.
11/11/2020	Características del agua (inodora, insabora e incolora)	Identificar patrones, relaciones y discrepancias en la	Brindar oportunidades para aplicar intereses, conocimientos,	Presentación sobre las características del agua.	Diapositivas

	Vida acuática.	información que se ofrece. Formular preguntas significativas. Disfrutar en la participación activa en el acto de aprender.	ideas creativas y tareas. Generar y desarrollar compromiso con un problema o área de estudio auto seleccionada.	Reconocer por medio de los sentidos en qué recipiente contiene agua. Presentación sobre el mundo marino. Elaboración de maqueta de la vida marina.	3 vasos con: agua, jugo y cola. Venda de ojos. Diapositivas Frasco transparente, piedras, animales marinos de plástico y plantas de plástico.
13/11/2020	Porcentaje de Agua en el Cuerpo Humano. Propiedades térmicas del agua. Fuerza de adhesión y cohesión.	Monitorear la comprensión de los estudiantes considerando permanentemente la necesidad de que requieran información adicional. Disfrutar en la participación activa en el acto de aprender. Acceder rápida y eficazmente a información que se obtiene en estos en conocimiento utilizable.	Desarrollar productos auténticos. Utilizar recursos, gestionar el tiempo, desarrollar la toma de decisiones y autoevaluación. Generar y desarrollar compromiso con un problema o área de estudio auto seleccionada.	Presentación de los datos curiosos del agua. Experimento del porcentaje de agua que hay en el cuerpo humano siendo un bebé, un hombre y una mujer. Polaridad. Capacidad calorífica. Fuerza de adhesión y cohesión. Experimento de Sólido y también de Sólido a Líquido. Presentación sobre la evaporación y recolección. Juego ciclo del agua Videos 2D Experimento Evaporación	Diapositivas Cartón, pinturas, fundas y agua Vasos de plástico, globo, suéter de lana, objeto de plástico, agua Vela encendida, 2 globos, agua. Vasos de vidrio, lana, agua. Maizena, 2 recipientes de vidrio, agua, cuchara, hielo, sal, hilo. Diapositivas https://www.cerebriti.com/juegos-de-ciencias/ciclo-del-agua-5-basico Pozuelo grande y pequeño, piedras, animales marinos de plástico, papel film de plástico, piedra, arcilla blanca, agua. Termómetro, envase, agua
18/11/2020	Ciclo del agua: Evaporación, Recolección.	Organizar el tiempo, horario y recursos. Generar argumentos, explicaciones, hipótesis e ideas razonables utilizando fuente de información vocabulario y conceptos adecuados.	Desarrollar habilidades de aprendizaje autodirigido en las áreas de planificación y organización.	Presentación de la evaporación y recolección. Experimento de Evaporación	Diapositivas https://www.cerebriti.com/juegos-de-ciencias/ciclo-del-agua-5-basico Pozuelo grande y pequeño, piedras, animales marinos de plástico, papel film de plástico, piedra, arcilla blanca, agua. Termómetro, envase, agua
25/11/2020	Ciclo del agua: Condensación y Precipitación.	Planificar tareas y considerar alternativas. Generar argumentos, explicaciones, hipótesis e ideas razonables utilizando fuente de información vocabulario y conceptos adecuados	Desarrollar habilidades de aprendizaje autodirigido en las áreas de planificación y organización.	Presentación de condensación y precipitación. Experimento espejo. Presentación de ¿qué pasa si el ciclo del agua se altera? Experimento Condensación.	Diapositivas Espejo Diapositivas Dos frascos (grande y pequeño), agua,

					Experimento Precipitación.	pedras, ambiente marino, plástico de cocina Vaso, agua, espuma de afeitar, colorante
27/11/2020	Contaminación del agua.	Aplicar conocimientos y estrategias de soluciones de problemas o hechos, situaciones del mundo real. Planificar tareas y considerar alternativas.	Promover el compromiso con la tarea, la confianza en uno mismo y los sentimientos de creatividad y logro. Desarrollar habilidades de aprendizaje autodirigido en las áreas de planificación y organización.	Presentaciones y videos de la contaminación del agua 2D y 3D, isla de plástico y contaminación de petróleo. Experimento de contaminación del agua.	Diapositivas Gafas de realidad virtual, Celular. videos. Agua, aceite, colorante y cuchara.	
04/12/2020	Filtro Purificador de agua. Maqueta contaminación marina	Hacer comparaciones y analogías con otros problemas. Detectar sesgos, hacer comparaciones, sacar conclusiones y producir resultados.	Desarrollar productos auténticos. Desarrollar habilidades de aprendizaje autodirigido en las áreas de planificación y organización.	Presentación sobre la purificación del agua. Purificador del agua 3 filtros Videos en 3D y 2D Experimento de recolección de basura.	Diapositivas 3 partes superiores de botellas, piedras de diferentes tamaños, carbón, algodón y gasas. Gafas de realidad virtual, celular. 2 tablillas de espuma flex, recolección de las fundas de snacks que come en 5 días y colocarlas en la maqueta.	
09/12/2020	Represa Hidroeléctrica Diferenciación de los países más y menos contaminantes del mundo. Inicio de maqueta del agua.	Aplicar y transformar los hechos a la información que se obtiene en estos en conocimiento utilizable. Detectar sesgos, hacer comparaciones, sacar conclusiones y predecir resultados.	Utilizar recursos, gestionar el tiempo, desarrollar la toma de decisiones y autoevaluación. Brindar oportunidades para aplicar intereses, conocimientos, ideas creativas y tareas.	Presentación y charla de un experto sobre la explicación de cómo funciona una represa hidroeléctrica. Videos en 2D y 3D de los países más y menos contaminados del mundo. Presentación del país más contaminado del mundo. Inicio de la maqueta del agua.	Diapositivas Videos. Diapositivas Esponja Flex, Pintar todo para dejar secar.	
11/12/2020	Maqueta ciclo del agua.	Resolver problemas de forma creativa y producir nuevas ideas.	Desarrollar habilidades de aprendizaje autodirigido en las áreas de planificación y organización.	Realización de la maqueta del agua mostrándole al niño el ciclo del agua.	Algodón, cartón, vela de agua, animales, casa pequeña, incienso, agua.	

09/10/2020	Exposición final.	Comunicarse de manera eficaz en diferentes géneros, idiomas y formatos.	Promover el compromiso con la tarea, la confianza en uno mismo y los sentimientos de creatividad y logro. Generar un impacto deseado en una audiencia específica.	Exposición final a cargo del niño.	Diapositivas y maquetas anteriormente realizadas.
			Adquirir un nivel avanzado de comprensión del conocimiento (contenido) y la metodología (proceso) que se utilizan dentro de disciplinas particulares, áreas artísticas de expresión y estudios interdisciplinarios.		

Anexo 4

Categorización de entrevista abierta acerca de la evaluación de la propuesta de enriquecimiento

Beneficios encontrados	Barreras presentadas	Facilitadores	Potencializadores de capacidad	Limitaciones encontradas	Intereses y preferencias	Conclusiones
por buscar cosas que no se le enseñan y trata de hacerlo por ser más autónomo a través de este proyecto,	es que es tenía mucha información y se desesperaba por hacer todo entonces	él siente la necesidad de seguir buscando y haciendo más cosas M: el papá es un buen apoyo también porque él conoce mucho también en el tema (...) le refuerza en todo lo que aprende en las clases,	el niño muestra bastante interés por investigar, él está entusiasmado	muy corto el tiempo quizá se debería extender un poco de ser posible no cierto y de hacer las clases un poco más cortas	el talento de su niño me parece que está más por lo naturalista él mostraba interés por conocer los dinosaurios, ahora prácticamente me enseña.	ahora nos tocará prepararse para el final porque tengo que estudiar yo y tiene que estudiar el para poder (...) hacer un mejor trabajo con el hay que trabajar mucho para no perder el potencial de él y que siga hasta grande
adquirido esa capacidad para investigar tiene más necesidad de aprendizaje en ese sentido. le llaman la atención cuando no ponía atención a la clase entonces en la escuela es de todos los niños alzan la mano gritan prenden los micrófonos ya,	osea ser mas más veces por semana hubiese sido lo ideal (...) porque hacíamos mucha información en muy poco tiempo así hayamos estado dos horas, pero era mucha información para el	apoyo también porque él conoce mucho también en el tema (...) le refuerza en todo lo que aprende en las clases,	es muy perseverante y demandante más orden en las cosas que tiene que hacer está un poco más concentrado con la actividad, más atención, son cosas que él	veces es que es tenía mucha información y se desesperaba por hacer todo entonces la extensión de los temas que se les va a enseñar y tratar de planificar mejor para que la información sea bien aceptada y tenga el suficiente tiempo para desarrollar todo el tipo de actividades		

pero él no hace eso el alza la mano,

le pidieron que haga una revisión de 5 minutos y el creo que la terminó en un minuto entonces no sé qué tan productivo (...) D: Si, si ahora estamos probando su talento M

ahí la cota alta para que el niño sea capaz de trepar la escalera y sea capaz de saltar al otro lado (...) entonces de eso se trata en enriquecimiento o que proponen las chicas, de ponerle límites y ver como él nos va si estrés sin presión,

les estamos conociendo e incluso las propias mamás (se ríe), entonces es un conocer, reconocer, validar apoyar este es un proceso lindísimo en donde se trata también de empoderamiento

Se llama currículo compacto que es lo que están haciendo las chicas es decir enseñar menos.

los chicos necesitan una sola instrucción y ellos aprenden entonces en lo que hemos

no quiere hacer una cosa quiere hacer

muchas cosas a la vez.

M: Entonces hay que (...) tratar de yo ser más perseverante

ha conseguido no.

el papá le refuerza en todo lo que aprende en las clases, incluso hay cosas que a él les comenta que yo veo que es información que la obtiene del papá o ven cosas juntos,

que un antes desordenado inquieto, no concentrado y ahora mucho un poco de orden atención que es lo que más me ha llamado la atención de él no

procurado y lo
que están
haciendo las
chicas es evitar
esas
repeticiones que
pueden volverse
innecesarias

dónde está este
potencial
latente, esta
área de interés
porque en su
momento él le
profundizará, lo
que estamos
haciendo en este
primer contacto
es
sintonizándonos
con él para
descubrirnos, es
una etapa de
enseñanza, pero
también de
descubrimiento

tratar de hacer
lo más sencillo
posible, pero a
la vez que el
niño aprenda
más