



EL MODELO DE TRIPLE ENRIQUECIMIENTO

El Modelo de Triple Enriquecimiento fue desarrollado en la década de 1970 por Joseph Renzulli con la intención de favorecer el talento creativo y productivo de niños y niñas. De acuerdo con Renzulli, los aprendizajes de alto nivel siguen 4 principios:

- a) Cada aprendiz es diferente por lo cual la experiencia de aprendizaje debe centrarse y dirigirse hacia las habilidades, intereses y estilos de aprendizaje del estudiante.
- b) El aprendizaje es más efectivo cuando el estudiante lo disfruta.
- c) El aprendizaje es más significativo y disfrutable cuando los contenidos y procesos de aprenden en un contexto de problemas reales que llevan a la generación de productos creativos.
- d) Se puede utilizar la instrucción formal, pero la meta última del modelo es desarrollar las habilidades de pensamiento y la capacidad para utilizar el conocimiento que les permita manifestarlo en productos creativos.

El Modelo Triple Enriquecimiento comenzó a desarrollarse a principios de la década del 70 como una alternativa a los modelos de educación de talentos existentes a la fecha, volviéndose paulatinamente el modelo de enriquecimiento más utilizado en Estados Unidos y Canadá.

Renzulli considera que existen muchos tipos de inteligencia y que esta no es una entidad unitaria. Él señala que las personas que han logrado ser reconocidas por sus desempeños poseen tres características relacionadas y entrelazadas entre sí: habilidad por sobre el promedio, compromiso con la tarea y creatividad. El autor denomina esta concepción como la "Teoría de los 3 Anillos". Por tanto, de este modelo se desprende que el talento no es "esencial" o "inherente" a la persona, sino que surgirá en ciertos contextos y de acuerdo a ciertas oportunidades o condiciones del ambiente del sujeto. Más que buscar el talento, se debe procurar ofrecer las oportunidades para que cada estudiante pueda desarrollar sus potencialidades y lograr desempeños destacados.

A partir de este modelo, surgen 3 tipos de enriquecimiento:

Enriquecimiento Tipo I: Consiste en actividades exploratorias, en las cuales se les presenta a los estudiantes una amplia gama de disciplinas y conocimientos que no son abordadas en el curriculum regular. Ejemplos de esto son pequeños cursos, demostraciones, semanas temáticas, ponencias con expertos en temas, actividades de exploración, etc.

Enriquecimiento Tipo II: Los estudiantes asumen el rol de investigadores, pensando, sintiendo y actuando como lo haría un profesional del área. El diseño de materiales y las metodologías favorecen el desarrollo de competencias cognitivas y emocionales mediante actividades de entrenamiento en grupos pequeños.



Los objetivos de este tipo de enriquecimiento son:

- a) Desarrollar habilidades generales de pensamiento crítico, creativo y de resolución de problemas, así como también procesos afectivos (inteligencia inter e intrapersonal).
- b) Desarrollar habilidades específicas de recolección, clasificación y análisis de información.
- c) Desarrollar habilidades en el uso de materiales de consulta en niveles avanzados.
- d) Desarrollar habilidades comunicativas orales, escritas y no verbales.

Enriquecimiento Tipo III: Está dirigido a estudiantes que han trabajado previamente los enriquecimientos I y II y que se involucran en la adquisición de un conocimiento más profundo en un área de interés, recibiendo la orientación de parte de expertos para la investigación de problemas o situaciones reales. Los expertos trabajan como mentores ayudando con metodologías específicas y propias de su área de dominio, orientando a los estudiantes para que elaboren un producto final que sea mostrado a una audiencia real.