

EL PENSAMIENTO DE DISEÑO COMO MODELO DE ENRIQUECIMIENTO PREVIO A LA IDENTIFICACIÓN DE ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTACIÓN

Romina Gissell Rossello Mercadante¹⁵

Este trabajo busca mostrar y dar a conocer la importancia de investigar el mejor contexto posible para llevar a cabo modelos de enriquecimiento previo a la identificación de niños con Altas Habilidades/Superdotación. Teniendo en cuenta la diversidad de estudiantes que tienen las aulas de nuestro país, se considera primordial que los especialistas vean en acción los diferentes rasgos que habilitan un proceso de identificación de estos comportamientos. Un método que muestra varias de las actitudes clave que se presentan en un niño con altas habilidades es el pensamiento de diseño. Este consiste en la creación de un producto final que se realiza durante diferentes etapas con la orientación docente. En cada una de ellas se puede observar no solo el desempeño en los aprendizajes, sino que también actitudes y comportamientos respecto a sí mismo, sus pares y el mundo que lo rodea. Autores como Tim Brown (1978), Tom Kelley (2013), David Kelley (2013) proponen este método para utilizar en el mundo empresarial. La universidad de Stanford propone una adaptación que puede utilizarse como proyecto áulico en el campo educativo. De acuerdo al área de las Altas Habilidades/Superdotación J. Renzulli propone un modelo de enriquecimiento a nivel transversal a todos los grados y cursos de las instituciones, atendiendo a las necesidades de esta población. En Uruguay, no se han presentado estudios que muestren resultados acerca de los modelos de enriquecimiento previos a las identificaciones. Es por esto que se presenta la necesidad de realizar una investigación con una propuesta útil para docentes y especialistas. Este trabajo en concreto se realizó en una institución privada del barrio Buceo, en un primer año, con un rango de edades entre seis y siete años. El objetivo era comprobar y conocer los aportes del método de pensamiento de diseño para la identificación de niños con altas habilidades superdotación. Debido a que esta es una investigación documental y cualitativa, los datos se obtuvieron a partir de la lectura del estado del arte. Por otra parte, la propuesta que se desprende a partir de dicha lectura implicó la planificación progresiva y secuencial de contenidos del grado así como de las etapas del método.

A groso modo, el modelo de enriquecimiento que se realizó muestra que es posible fusionar los proyectos áulicos con las instancias de potenciación de las habilidades, las cuales dejan entrever posibles casos de Altas Habilidades en el contexto escolar. Es imprescindible aclarar que si bien este proyecto se implementó, se necesita continuar investigando cual es la mejor manera de acercarlo al especialista y al docente, para que juntos logren derivar niños a identificar. Dado que el campo de investigación de las Altas Habilidades/Superdotación es tan amplio, esta propuesta es un intento de dar luz a aquellos procedimientos que puedan facilitar la detección de comportamientos superdotados. Los beneficios encontrados en las metodologías que han recorrido el mundo no se presentan por si solas para esta área de investigación, sino que está en aquellos que investigan la responsabilidad de encontrar la relación entre los materiales para proponer una nueva mirada.

Palabras clave: Altas Habilidades, Superdotación, enriquecimiento, diseño.

¹⁵ Especialista en Altas Habilidades/Superdotación, maestra, Colegio Santa Elena y Colegio Santa Rita, rominagissellrossello@gmail.com