

CRITERIOS DE EVALUACION PREMIO MARIA GELI

1. APRENDIZAJE PARA LA VIDA	El proyecto aporta una experiencia de aprendizaje que va más allá de la adquisición de conocimientos o de habilidades académicas, ya que ofrece oportunidades reales de cambio para la formación de los alumnos y para su vida futura.	
Oportunidades reales de cambio para la vida.	NIVEL 1. Ausencia	No se contempla el desarrollo de esta competencia.
	NIVEL 2. Bajo	Se plantea alguna actividad de aprendizaje, más allá de la adquisición de conocimientos o de habilidades académicas.
	NIVEL 3. Medio	Se plantea el proyecto a partir de actividades de aprendizaje basadas en experiencias reales y auténticas.
	NIVEL 4. Alto	Se ofrece a los alumnos una experiencia vital de aprendizaje orientada a conseguir una mejora real en sus vidas.

2. ALUMNO PROTAGONISTA	El proyecto pone en práctica metodologías activas de aprendizaje centradas principalmente en los alumnos y en la potenciación de las relaciones de grupo y sociales de su entorno más cercano.	
El alumno, protagonista de su propio aprendizaje.	NIVEL 1. Ausencia	Predominan las metodologías de aprendizaje transmisoras en las que el rol de los alumnos es ser receptor, no agente activo de su proceso de aprendizaje.
	NIVEL 2. Bajo	Se incorporan metodologías en las que el docente propone a los alumnos algunas oportunidades de aprendizaje autónomo.
	NIVEL 3. Medio	Se potencia que los alumnos experimenten actividades de aprendizaje autónomo. El docente será el facilitador del proceso.
	NIVEL 4. Alto	El aprendizaje práctico y experiencial (se aprende haciendo) de los alumnos es capital. Aprendizaje autónomo y en grupo en el que el docente es el facilitador del proceso.

3. APRENDIZAJE MÁS ALLÁ DEL AULA	El proyecto supera los límites físicos y organizativos del aula (un contexto formales e informales) a partir de un enfoque globalizador que potencia la configuración de espacios de aprendizaje propios, singulares y creativos.	
Conexión de contextos formales e informales de aprendizaje.	NIVEL 1. Ausencia	Solo se contemplan los aprendizajes curriculares formales previstos en el centro educativo.
	NIVEL 2. Bajo	Se desarrolla alguna actividad formativa externa al currículum formal.
	NIVEL 3. Medio	Se plantean actividades formativas que conectan los aprendizajes formales e informales, curriculares y

		extracurriculares así como espacios de aprendizaje que rompen los límites del aula y el centro educativo.
	NIVEL 4. Alto	Se plantea una propuesta que posibilita que el aprendiz construya su propio espacio de aprendizaje conectando contextos formales e informales, curriculares y extracurriculares.

4. APRENDIZAJE COLABORATIVO	El proyecto fomenta situaciones para el aprendizaje colaborativo a través del uso de métodos de trabajo en equipo cooperativo por la interacción y la aportación de todos en la construcción y la socialización del conocimiento.	
Construcción de conocimiento compartido.	NIVEL 1. Ausencia	No se contempla ninguna actividad de aprendizaje que fomente el trabajo colaborativo.
	NIVEL 2. Bajo	Se plantea alguna actividad de aprendizaje en la que los alumnos deben trabajar en equipo cooperativo.
	NIVEL 3. Medio	La metodología fundamental se centra en el desarrollo de dinámicas relacionadas con el trabajo en equipo cooperativo y la gestión de tareas de forma colaborativa.
	NIVEL 4. Alto	La metodología fundamental se centra en el desarrollo de dinámicas relacionadas con el trabajo en equipo cooperativo y la gestión de tareas de forma colaborativa con agentes internos y externos al grupo.

5. APRENDER A APRENDER	El proyecto fomenta el desarrollo de la competencia de aprender a aprender para conducir el propio aprendizaje de un modo cada vez más eficaz y autónomo de acuerdo con los propios objetivos y necesidades.	
Alumno competente al conducir su propio proceso de aprendizaje.	NIVEL 1. Ausencia	No se plantea ninguna actividad relacionada con el desarrollo de la competencia «aprender a aprender».
	NIVEL 2. Bajo	Se plantea alguna actividad relacionada con el desarrollo de la competencia «aprender a aprender».
	NIVEL 3. Medio	Se plantea el desarrollo de la competencia «aprender a aprender» como esencial en el crecimiento personal para la vida.
	NIVEL 4. Alto	El aprendizaje tiene como eje central el desarrollo de la competencia «aprender a aprender» facilitando al aprendiz estrategias y/o rutinas de pensamiento que lo formen en procesos prácticos de metacognición.

I

6. APRENDIZAJE	El proyecto propone a los alumnos el desarrollo de competencias emocionales (habilidades sobre las emociones con el objetivo de capacitar al individuo para afrontar mejor los retos que se plantean en la vida cotidiana) con el fin de aumentar el bienestar	
----------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

EMOCIONAL	personal y social.	
Alumno competente en diferentes aspectos para la vida.	NIVEL 1. Ausencia	No existen actividades formativas relacionadas con la gestión de la competencia emocional de los alumnos.
	NIVEL 2. Bajo	Se incorpora alguna actividad aislada relacionada con la gestión de la competencia emocional de los alumnos.
	NIVEL 3. Medio	El proyecto incorpora, intencionadamente, actividades y prácticas educativas sobre la gestión de la competencia emocional de los alumnos.
	NIVEL 4. Alto	Los alumnos se forman en la gestión de la competencia emocional a partir de la realización de actividades significativas relacionadas con su entorno físico y humano.

7. APRENDIZAJE CREATIVO	El proyecto fomenta el pensamiento creativo, divergente y abierto a todas las personas implicadas.	
Pensamiento creativo, divergente y abierto.	NIVEL 1. Ausencia	No se contempla el desarrollo de esta competencia.
	NIVEL 2. Bajo	Se plantea alguna actividad creativa basada en la resolución de una situación problema.
	NIVEL 3. Medio	La metodología fundamental es la de resolución de una situación problema con la realización de actividades creativas y divergentes.
	NIVEL 4. Alto	Tanto los alumnos como los formadores desarrollan el proyecto desde la creatividad, la divergencia y la apertura a otros contextos.

8. EDUCACIÓN INCLUSIVA	El proyecto constituye un buen ejemplo del compromiso del profesorado, los alumnos y las familias, orientado a promover la presencia, la participación y el éxito de todos los alumnos, sobre todo de aquellos en situación más vulnerable.	
«La inclusión entendida como un proceso sin fin que busca maneras más	NIVEL 1. Ausencia	No se contempla el desarrollo de este eje inclusivo.
	NIVEL 2. Bajo	Se incorporan prácticas educativas que facilitan la integración de los alumnos con más riesgo de exclusión.

eficaces de responder a la diversidad presente en el alumnado» Ainscow.	NIVEL 3. Medio	El proyecto incorpora prácticas inclusivas dirigidas a todos los alumnos y permite avanzar en el camino de la inclusión.
	NIVEL 4. Alto	El proyecto aporta una mejora global del centro para atender a la diversidad de todos los alumnos y refleja un compromiso activo de la comunidad educativa para minimizar los obstáculos que dificultan la participación y el aprendizaje de los alumnos.

9. APRENDIZAJE PARA EL USO Y DOMINIO CRÍTICO DE LAS TIC	El proyecto aporta a los alumnos capacidad para analizar, utilizar, producir y compartir información con los medios de comunicación digitales. Los alumnos hacen un uso crítico de las TIC como conocimiento transversal o para desarrollarse adecuadamente en una cultura y en una sociedad digitales.	
Cultura y competencia digital.	NIVEL 1. Ausencia	No se contempla ninguna actividad de aprendizaje que incorpore las tecnologías de la información y la comunicación.
	NIVEL 2. Bajo	Se plantea alguna actividad de aprendizaje en la que el alumnado crea, a partir de unas pautas dadas, algún producto con el uso de herramientas digitales.
	NIVEL 3. Medio	Se plantean actividades de aprendizaje que potencian la creación de producciones originales, individuales o colectivas, con el uso de una herramienta digital, incorporando lógicamente alguna actividad que conciencia de su uso responsable.
	NIVEL 4. Alto	Las actividades de aprendizaje se centran en la creación de producciones originales, individuales o colectivas, con el uso de herramientas digitales previamente seleccionadas según la idoneidad e incorporando al mismo tiempo un uso responsable de las mismas y un análisis crítico de algún producto presente en los diferentes medios o redes.

10. PRÁCTICAS REPRODUCIBLES, PERDURABLES Y SOSTENIBLES	El proyecto propone procedimientos que permiten su crecimiento y perdurabilidad futuros, permite identificar los logros, la mejora de las prácticas, el conocimiento adquirido y propuestas para su crecimiento y reproducción.	
Innovación educativa	NIVEL 1. Ausencia	No existen procedimientos para el crecimiento, la perdurabilidad y la reproducción futura del proyecto

que deriva en práctica sistemática.		porque solo se contemplan procedimientos para su ejecución.
	NIVEL 2. Bajo	Se han diseñado procedimientos para identificar los logros, la mejora de las prácticas y la gestión del conocimiento generado.
	NIVEL 3. Medio	Se definen procedimientos para el crecimiento perdurable del proyecto a partir de la identificación de los logros y de procesos de gestión del conocimiento.
	NIVEL 4. Alto	Son centrales los procedimientos para el crecimiento, la perdurabilidad y la reproducción del proyecto. Se contempla un plan de comunicación basado en la gestión del conocimiento.