

PREMIOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA PRINCIPADO DE ANDORRA

Criterios de evaluación del Premio *Maria Geli* dirigido a docentes

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, puesto que ofrece oportunidades reales de cambio para la formación del alumnado 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, donde el rol de los alumnos es ser receptores, no agentes activos de su proceso de aprendizaje.
	NIVEL 2. Bajo	Se incorporan metodologías donde 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 (aprendiendo haciendo) de los alumnos es esencial. Aprendizaje autónomo y en grupo, en el cual 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	Se contemplan solo 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 a quien aprende que 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 para 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 donde 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 manera 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 manera 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 encaminar el propio aprendizaje de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo con los propios objetivos y necesidades.	
Alumnado competente en encaminar 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 fundamental 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 a quien aprende estrategias y/o rutinas de pensamiento que lo formen en procesos prácticos de metacognición.

6. APRENDIZAJE EMOCIONAL	El proyecto propone al alumnado 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 la finalidad de aumentar el bienestar personal y social.	
--------------------------------	---	--

Alumnado 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 todo el alumnado, sobre todo de aquel en situación más vulnerable.	
«La inclusión entendida como un proceso sin fin que busca maneras más eficaces de responder	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 mayor riesgo de

a la diversidad presente en el alumnado» Ainscow.		exclusión.
	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 todo el alumnado y refleja un compromiso activo de la comunidad educativa para minimizar los obstáculos que dificultan la participación y el aprendizaje del alumnado.

9. APRENDIZAJE PARA EL USO Y DOMINIO DE LAS TIC	El proyecto aporta a los alumnos capacidad para analizar, utilizar, producir y compartir información con medios de comunicación digitales. Los alumnos hacen uso crítico de las TIC como conocimiento transversal o para desarrollarse adecuadamente en una cultura y 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 cual el alumno crea, a partir de unas pautas previas, 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, usando una herramienta digital, pero también incorporando alguna actividad que conciencie de su uso responsable.
	NIVEL 4. Alto	Las actividades de aprendizaje se focalizan en la creación de producciones originales, individuales o colectivas, con el uso de herramientas digitales, previamente seleccionadas según su idoneidad e incorporando al mismo tiempo un uso responsable de estas y un análisis crítico de algún producto presente en los diferentes medios o redes.

10. INNOVACIÓN EDUCATIVA	El proyecto identifica elementos de mejora de la propia práctica educativa, desarrolla herramientas que la transforman y prevé procedimientos que fomentan la innovación continuada.	
Innovación educativa que deriva en práctica sistemática.	NIVEL 1. Ausencia	No existen los elementos de mejora ni los procedimientos para fomentar la innovación.
	NIVEL 2. Bajo	Se identifican elementos de mejora pero las aportaciones no son significativas.
	NIVEL 3. Medio	Se identifican elementos de mejora pero no se contemplan mecanismos de innovación continua.
	NIVEL 4. Alto	El proyecto identifica elementos de mejora y de gran calidad que mejoran la innovación continuada.