



PREMIO MARIA GELI

Convocatoria 2024- 2026

Criterios de evaluación dirigidos a docentes

1. APRENDIZAJE PARA LA VIDA	El proyecto aporta una experiencia de aprendizaje que va más allá de la adquisición de conocimientos o 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 Ausencia 1.	No se contempla el desarrollo de esta competencia.
	NIVEL Bajo 2.	Se plantea alguna actividad de aprendizaje, más allá de la adquisición de conocimientos o habilidades académicas.
	NIVEL Medio 3.	El proyecto se plantea a partir de actividades de aprendizaje basadas en experiencias reales y auténticas.
	NIVEL Alto 4.	Se ofrece a los alumnos una experiencia vital de aprendizaje orientada a lograr una mejora real en sus vidas.
2. ALUMNO/A PROTAGONISTA	El proyecto pone en práctica metodologías activas de aprendizaje centradas principalmente en los alumnos y en la fomentación de las relaciones de grupo y sociales en su entorno más cercano.	
El/la alumno/a protagonista de su propio aprendizaje.	NIVEL Ausencia 1.	Predominan las metodologías de aprendizaje transmisoras, en las que el papel de los alumnos es ser receptores, no agentes activos de su propio proceso de aprendizaje.
	NIVEL Bajo 2.	Se incorporan metodologías en las que el docente ofrece a los alumnos algunas oportunidades de aprendizaje autónomo.
	NIVEL Medio 3.	Se fomenta que los alumnos experimenten actividades de aprendizaje autónomo, con el docente actuando como facilitador del proceso.
	NIVEL Alto 4.	El aprendizaje práctico y experiencial (aprender haciendo) de los alumnos es fundamental. Aprendizaje autónomo y en grupo, donde el docente actúa como facilitador del proceso.

3. APRENDIZAJE PARA UNA COMUNICACIÓN EFECTIVA	El proyecto ofrece al alumno/a la posibilidad de desarrollar la competencia comunicativa utilizando diferentes tipos de lenguajes, priorizando el dominio plurilingüe de las lenguas presentes en las escuelas de Andorra.	
	NIVEL 1. Ausencia	No contempla actividades para el desarrollo de la competencia comunicativa / No se incluye ninguno de los idiomas presente en las escuelas de Andorra.
	NIVEL 2. Bajo	Se plantean algunas actividades de aprendizaje de idiomas/lenguajes, pero no se tiene en cuenta un enfoque competencial para una comunicación efectiva.
	NIVEL 3. Medio	Propone un proyecto que potencia el aprendizaje de una competencia comunicativa efectiva, al menos en uno de los idiomas presentes en las escuelas de Andorra.
	NIVEL 4. Alto	Fomenta el aprendizaje plurilingüe para una comunicación eficaz, maximizando el uso del lenguaje empleado y teniendo en cuenta las exigencias de la situación comunicativa. Se valora que este aprendizaje se realice en más de uno de los idiomas en las escuelas de Andorra.

4. APRENDIZAJE COLABORATIVO	El proyecto fomenta situaciones de aprendizaje colaborativo mediante el uso de métodos de trabajo en equipo cooperativo, promoviendo la interacción y la contribución de todos en la construcción y 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.

<p>5. APRENDER APRENDER</p> <p style="text-align: right;">A</p>	<p>El proyecto fomenta el desarrollo de la competencia de aprender a aprender, dirigiendo a los alumnos gestionar su propio aprendizaje de manera cada vez más eficaz y autónoma, de acuerdo con sus propios objetivos y necesidades.</p>	
<p>Alumno/a competente en dirigir su propio proceso de aprendizaje.</p>	<p>NIVEL 1. Ausencia</p>	<p>No se plantea ninguna actividad relacionada con el desarrollo de la competencia "aprender a aprender".</p>
	<p>NIVEL 2. Bajo</p>	<p>Se plantea alguna actividad relacionada con el desarrollo de la competencia "aprender a aprender".</p>
	<p>NIVEL 3. Medio</p>	<p>Se plantea el desarrollo de la competencia "aprender a aprender" como esencial para el crecimiento personal a lo largo de la vida.</p>
	<p>NIVEL 4. Alto</p>	<p>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.</p>

<p>6. APRENDIZAJE EMOCIONAL</p>	<p>El proyecto propone a los alumnos el desarrollo de competencias emocionales (habilidades relacionadas con las emociones con el objetivo de capacitar al individuo para afrontar mejor los retos de la vida cotidiana) con la finalidad de aumentar el bienestar personal y social.</p>	
<p>Alumno/a competente en diferentes aspectos para la vida.</p>	<p>NIVEL 1. Ausencia</p>	<p>No hay actividades formativas relacionadas con la gestión de la competencia emocional de los alumnos.</p>
	<p>NIVEL 2. Bajo</p>	<p>Se incorpora alguna actividad aislada relacionada con la gestión de la competencia emocional de los alumnos.</p>
	<p>NIVEL 3. Medio</p>	<p>El proyecto incorpora, de manera intencionada, actividades y prácticas educativas sobre la gestión de la competencia emocional de los alumnos.</p>
	<p>NIVEL 4. Alto</p>	<p>Los alumnos se forman en la gestión de la competencia emocional mediante la realización de actividades significativas relacionadas con su entorno físico y humano.</p>

7. APRENDIZAJE CREATIVO	El proyecto fomenta el pensamiento creativo, divergente y abierto para 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 resolución de una situación problema mediante la realización de actividades creativas y divergentes.
	NIVEL 4. Alto	Tanto los alumnos como los formadores desarrollan el proyecto desde la creatividad, divergencia y apertura a otros contextos.

8. EDUCACIÓN INCLUSIVA	El proyecto constituye un buen ejemplo del compromiso del profesorado, del alumnado y de las familias, orientado a promover la presencia, la participación y el éxito de todo el alumnado, valorando que se tenga en cuenta la perspectiva de género.	
“La inclusión entendida como un proceso sin fin que busca maneras más eficaces de responder a la diversidad presente en el alumnado” - Ainscow.”	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 exclusión.
	NIVEL 3. Medio	El proyecto incorpora prácticas inclusivas dirigidas a todos los alumnos y permite avanzar en el camino hacia la inclusión.
	NIVEL 4. Alto	El proyecto aporta una mejora global del centro para atender la diversidad de todos los alumnos y refleja un compromiso activo de la comunidad educativa por minimizar los obstáculos que dificultan la participación y el aprendizaje de los alumnos.

<p>9. APRENDIZAJE PARA EL USO Y EL DOMINIO CRÍTICOS DE LAS TIC</p>	<p>El proyecto aporta a los alumnos la capacidad para analizar, utilizar, producir y compartir información a través de los medios de comunicación digitales. Los alumnos hacen un uso crítico de las TIC como conocimiento transversal o para desenvolverse adecuadamente en una cultura y sociedad digitales.</p>	
<p>Cultura y competencia digital.</p>	<p>NIVEL 1. Ausencia</p>	<p>No se contempla ninguna actividad de aprendizaje que incorpore las tecnologías de la información y la comunicación.</p>
	<p>NIVEL 2. Bajo</p>	<p>Se plantea alguna actividad de aprendizaje en la que el alumnado crea, a partir de unas pautas establecidas, algún producto utilizando herramientas digitales.</p>
	<p>NIVEL 3. Medio</p>	<p>Se proponen actividades de aprendizaje que potencian la creación de producciones originales, individuales o colectivas, mediante el uso de una herramienta digital, e incluyen alguna actividad que conciencie sobre el uso responsable de la misma.</p>
	<p>NIVEL 4. Alto</p>	<p>Las actividades de aprendizaje se enfocan en la creación de producciones originales, individuales o colectivas, con el uso de herramientas digitales previamente seleccionadas según su idoneidad. Al mismo tiempo, incluyen el uso responsable de estas y un análisis crítico de algún producto presente en los diferentes medios o redes.</p>

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