

PREMIOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA PRINCIPADO DE ANDORRA

Criterios de evaluación del Premio Maria Geli dirigido a docentes.

1. APRENDIZAJE PARA LA VIDA	El proyecto aportará una experiencia de aprendizaje que va más allá de la adquisición de conocimientos o de habilidades académicas, puesto que ofrecerá 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 al alumnado una experiencia vital de aprendizaje orientada a conseguir una mejora real en sus vidas.
2. ALUMNO/A PROTAGONISTA	El proyecto pondrá en práctica metodologías activas de aprendizaje centradas principalmente en el alumnado y en la potenciación de las relaciones de grupo y sociales de su entorno más cercano.	
El/la alumno/a es protagonista de su propio aprendizaje.	NIVEL 1. Ausencia	Predominan las metodologías de aprendizaje transmisoras, en las que el rol del alumnado es ser receptor, no agente activo de su proceso de aprendizaje.
	NIVEL 2. Bajo	Se incorporan metodologías en las que el docente propone al alumnado algunas oportunidades de aprendizaje autónomo.
	NIVEL 3. Medio	Se potencia que el alumnado experimente actividades de aprendizaje autónomo. El/la docente será el/la facilitador/a del proceso.
	NIVEL 4. Alto	El aprendizaje práctico y experiencial (aprendiendo haciendo) del alumnado es primordial. Aprendizaje autónomo y en grupo en el que el/la docente es el/la facilitador/a del proceso.

3. APRENDIZAJE PARA UNA COMUNICACIÓN EFECTIVA	El proyecto aporta la posibilidad al alumnado de desarrollar la competencia comunicativa utilizando distintos 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 hay ninguna lengua presente en las escuelas de Andorra.
	NIVEL 2. Bajo	Se plantean algunas actividades de aprendizaje de lengua/lenguajes, pero no 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 como mínimo de una de las lenguas presentes en las escuelas de Andorra.
	NIVEL 4. Alto	Potencia el aprendizaje plurilingüe de una comunicación eficaz que saca el máximo provecho del lenguaje empleado teniendo en cuenta las exigencias de la situación comunicativa, y se valora que sea en más de una lengua presente en las escuelas de Andorra.

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 en la que el alumnado tiene que 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/a 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 / a la aprendiz/a estrategias o rutinas de pensamiento que lo/la 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 el fin de aumentar el bienestar personal y social.	
Alumno/a competente en diferentes aspectos para la vida.	NIVEL 1. Ausencia	No hay actividades formativas relacionadas con la gestión de la competencia emocional del alumnado.
	NIVEL 2. Bajo	Se incorpora alguna actividad aislada relacionada con la gestión de la competencia emocional del alumnado.
	NIVEL 3. Medio	El proyecto incorpora, intencionadamente, actividades y prácticas educativas sobre la gestión de la competencia emocional del alumnado.
	NIVEL 4. Alto	El alumnado se forma 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, 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 del alumnado con más riesgo de exclusión.
	NIVEL 3. Medio	El proyecto incorpora prácticas inclusivas dirigidas a todo el alumnado 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 EL DOMINIO CRÍTICO DE LAS TIC	El proyecto aporta al alumnado capacidad para analizar, utilizar, producir y compartir información con los medios de comunicación digitales. El alumnado hace 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 así mismo 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. 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 que fomentan 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 los mecanismos de innovación continuada no se prevén.
	NIVEL 4. Alto	El proyecto identifica elementos de mejora y de gran calidad que mejoran la innovación continuada.