

PREMIOS “FRANCISCO GINER DE LOS RÍOS” A LA MEJORA DE LA CALIDAD EDUCATIVA

Inspirados en Francisco Giner de los Ríos (Ronda, Málaga, 1839 - Madrid, 1915 pedagogo, filósofo y ensayista español, creador y director de la Institución Libre de Enseñanza, un ideal racionalista de armonía social basado en la reforma ética del individuo a través de la educación) se crean los “Premios Francisco Giner de los Ríos”, a través de la Resolución de 18 de Marzo de 1983 (B.O.E. de 26) de la Dirección General de Enseñanzas Medias del Ministerio de Educación y Ciencia, y dotados económicamente por la entonces Fundación Banco Exterior y actualmente por la Fundación BBVA, responsable de la dotación económica de los premios.

Uno de los objetivos primordiales del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte es la consecución de la calidad y mejora de la educación, así como el desarrollo de las competencias que se consideran imprescindibles en la sociedad del conocimiento. Para ello es preciso disponer de propuestas pedagógicas y materiales innovadoras que sirvan de estímulo a los docentes y den respuesta a estos objetivos. Estos premios pretenden reconocer la labor y el esfuerzo que realizan diariamente los centros educativos en la búsqueda de la motivación, el aprendizaje y el enriquecimiento personal del alumnado así como alentar al profesorado para la realización de trabajos de investigación pedagógica.

En esta convocatoria se valoran especialmente, siguiendo los objetivos citados en el punto anterior, aquellos trabajos que faciliten el desarrollo de las competencias clave, la enseñanza personalizada, la creatividad y un espíritu emprendedor para contribuir a la inserción social y profesional del alumnado.

Este año se han presentado 168 trabajos o experiencias pedagógicas diseñadas e implementadas por docentes o equipos de docentes que se encuentran en activo dando clase en centros educativos españoles o de titularidad mixta, que imparten las enseñanzas del sistema educativo español autorizados por las administraciones educativas en alguna de las siguientes enseñanzas: segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional, Enseñanzas Artísticas Profesionales, Enseñanza e Idiomas en Escuelas Oficiales y Enseñanzas Deportivas. Los participantes deberán elaborar un trabajo que, habiendo sido aplicados sus resultados en el aula, contribuya a la mejora de la calidad educativa.

Los premios se estructuran en las cuatro categorías siguientes:

1. Un premio especial, común a todas las categorías al mejor trabajo, (dotado con 24.000 euros).
2. En el segundo ciclo de Educación Infantil, se convoca un premio, dotado con 15.000 euros, para un trabajo que contribuya a desarrollar las capacidades individuales y sociales del alumno que posibilitan el conocimiento personal, social y del entorno; el desarrollo de su autonomía y la adquisición de valores de convivencia y habilidades que redunden en el desarrollo de los aprendizajes instrumentales.
3. En Educación Primaria, se convocan dos premios, dotados con 15.000 euros cada uno, para trabajos que incidan en la innovación y mejora de los aprendizajes instrumentales y la práctica docente y de forma especial en el desarrollo de las competencias clave.

4. En el resto de las enseñanzas no universitarias se convocan cuatro premios, dotados con 15.000 euros cada uno, correspondientes a las siguientes áreas: Científico-tecnológica, Humanidades y de Ciencias Sociales, otras materias y áreas curriculares, y trabajos que han potenciado la aplicación y desarrollo de las habilidades que faciliten la incorporación al mundo profesional y social.

Los Criterios de valoración establecidos en la convocatoria son los que se detallan a continuación:

- Contenido innovador y aportación de nuevas posibilidades educativas que redunden en la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. - Repercusión del contenido y la metodología en la mejora de los resultados de la práctica educativa.
- Contribución al aprendizaje del trabajo cooperativo y a la adquisición y desarrollo de las competencias básicas establecidas en el sistema educativo español, tomando como referente las fijadas por la Unión Europea.
- Carácter global e interdisciplinar, aplicabilidad, continuidad y posibilidades de generalización del trabajo.
- Participación e implicación del alumnado y de otros miembros de la comunidad educativa.
- Desarrollo de las competencias básicas a través de la aplicación de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Fomento en el alumnado de la creatividad y sentido de iniciativa.

A continuación se presenta una síntesis de los trabajos premiados

Premios especial al mejor trabajo

Proyecto "Planetario Escolar de bajo coste" coordinado por María Estrella Pellitero Espina, del IES Cristo del Socorro (Asturias)

Se trata de una forma innovadora de aprendizaje basada en proyectos que desarrollan los contenidos propios de la materia al mismo tiempo que aboga por la multidisciplinariedad, y mejora la comunidad educativa. Con un presupuesto mínimo, se han realizado los cálculos y se ha construido la pantalla de proyección (cúpula de 5/8 de esfera). Se ha utilizado software libre como Stellarium, así como GIMP para personalizar los paisajes utilizados.



Aunque construyendo el planetario se han trabajado contenidos típicos de la asignatura de tecnología, el planetario ha sido de uso para otras muchas áreas. Con un planetario de estas características se pueden trabajar contenidos curriculares de diferentes niveles y materias.

EL planetario se ha erigido en un elemento de uso común para todo el centro, despertando interés y curiosidad entre toda la comunidad educativa.

Premio de segundo ciclo de Educación Infantil

Proyecto "Estímulo del pensamiento creativo a través de la música" coordinado por Paloma Rocafull Vallés, del CEIP Emilio Díaz (Alcañiz)

En este proyecto se presenta una propuesta extracurricular pluridimensional, global e integradora. Se trata, en todo caso, de desarrollar procesos de aprendizaje y capacidades estimulando y potenciando las competencias cognitivas, afectivas y sociales de los alumnos.



Los proyectos que diseñan y ponen en práctica están encaminados a desarrollar la creatividad y el pensamiento divergente, las inteligencias múltiples, la lógica, memoria, la inteligencia emocional entre otros muchos aspectos... La idea de trabajar la creatividad, la imaginación, el juego... a través de la música.

Además a través de las audiciones activas y las actividades propuestas se ha pretendido lograr trabajar con el cerebro pleno uniendo ambos hemisferios cerebrales. La base de este trabajo ha sido emplear el juego, la imaginación, la expresión corporal, la sensibilidad y belleza que transmite la música para lograr los aprendizajes.

El tratamiento de los contenidos, a través de la metodología seguida aporta nuevas posibilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollando múltiples aspectos a través de la neurociencia.

Premios de Educación Primaria:

Proyecto "Guillén" coordinado por Javier Enrique Mur Isaiz, del Colegio Minte (Huesca)

La experiencia es muy novedosa en cuanto que supone el mantenimiento de relación afectiva y escolar con los compañeros y el centro educativo a pesar de la hospitalización. El proyecto ha servido tanto para los compañeros de la clase, que tuvieron un cambio en la percepción de la enfermedad y unas expectativas positivas para el compañero, como para el propio alumno enfermo que mantiene relación emocional y escolar con su clase.

Cuando este alumno se incorporó después de siete meses, lo hizo de una forma normalizada, sin grandes lagunas de contenidos ni de situaciones sociales.



Los compañeros de Guillén grabando un video. S.E.

Con el objetivo de que tuviese un enfoque global que ayudase a reforzar el aspecto emocional y el formativo, se inició el proyecto sin tener un guion preestablecido, ya que deberían adaptarlo en función a su propio desarrollo.

El aprendizaje se ve potenciado en el aula porque los alumnos tienen un papel fundamental en la educación de su compañero. Es decir, se esfuerzan en adquirir los conocimientos para trasladárselos de la mejor manera posible. Por otro lado, para el alumno hospitalizado, el aprendizaje es más atractivo porque supone una manera de contacto con sus compañeros. El interés por aprender se multiplica porque trasciende la mera adquisición de conocimientos.

Proyecto "HÉROES TIC. Aprendizaje basado en retos, uso de las TC y el trabajo cooperativo" coordinado por Julián Sanz Mamolar, del Colegio San Gregorio-La Compasión (Palencia)

El proyecto HÉROES TIC se basa en la implementación de un tipo de programación llamada SECUENCIAS DIDÁCTICAS TIC. Tiene como objetivo principal acercar a la vida real del alumno los contenidos trabajados en el aula, haciéndolos palpables y reales, trabajando las competencias clave. Esta manera de trabajar supone la interiorización de los contenidos para su uso posterior en la resolución de retos.



Otro de los objetivos que persiguen con esta estrategia es el desarrollo de la autonomía y el protagonismo del alumno a la hora de su proceso de aprendizaje, así como colocar la creatividad en el centro y como punto de partida.

En la estrategia metodológica HÉROES TIC se encuentra una mezcla de diferentes metodologías activas e innovadoras, como: Flipped Classroom, Visual Thinking, Evaluación Compartida y Rúbrica de evaluación.

Premios de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional, Enseñanzas Artísticas Profesionales, Enseñanzas de Idiomas en Escuelas Oficiales de Idiomas y Enseñanzas Deportivas:

Área Científico-Tecnológica.

Proyecto "La física se va a feria" coordinado por Fernando Ignacio Prada Pérez de Azpeitia, del IES las Lagunas (Madrid)

Este proyecto está encaminado a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de física, concretamente en los temas de energía, dinámica y cinemática. Se ha aplicado en alumnos de 4º de ESO y propone actividades innovadoras tomando como referencia las atracciones de feria, que motivan y estimulan al alumnado, favoreciendo el desarrollo de vocaciones científicas.



El trabajo consta de 6 unidades didácticas que incluyen contenidos que se ajustan a los correspondientes planes vigentes de la Física y Química de 3º y 4º de ESO, y de Física y Química de 1º de Bachillerato. Durante el proceso los alumnos simulan ciertas atracciones de feria en el laboratorio, aprendiendo y poniendo en prácticas algunas leyes físicas. Como broche final del proyecto, van al parque de atracciones para poner en práctica lo que han ido trabajando anteriormente.

En resumen, es una manera de innovar las prácticas de física que habitualmente se hacen en los centros.

Área de Humanidades y Ciencias Sociales.

Proyecto “Las SIGWebs en Geografía de Secundaria para la mejora del pensamiento espacial” coordinado por Isaac José Buzo Sánchez, del IES San Roque (Badajoz)

Desde los centros IES San Roque de Badajoz, Colegio Santa María de Pilar de Zaragoza e IES El Portillo de Zaragoza, han introducido progresivamente y en distintos niveles la utilización de SIGWeb para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. Se ha utilizado una metodología común, el aprendizaje por descubrimiento basado en SIG y una misma tecnología, la aportada por ArcGIS Online, de la empresa ESRI.

El trabajo, que de manera independiente y en el aula ha llevado a cabo, les ha conducido a la realización de un proyecto común, el Atlas Digital Escolar (ADE). Se trata de una herramienta que permite una forma innovadora de aprender Geografía en la Nube a través de la navegación por los mapas, partiendo de una cartografía de referencia y añadiendo y combinando nuevas capas de información geográfica que la enriquecen. El ADE está abierto a la utilización de todo el profesorado y permite la reutilización de los mapas dentro de la plataforma ArcGIS Online.



Otras materias y áreas.

Proyecto “Nautilus. Un proyecto interdisciplinar para fomentar la investigación y la divulgación en Bachillerato” coordinado por Julio Martínez Maganto, del IES Alpañés (Madrid)



Surge como un proyecto didáctico multidisciplinar y transversal que busca introducir a los alumnos de 2º de Bachillerato en las técnicas de investigación y de comunicación científica. El Proyecto Nautilus aúna la Arqueología Submarina, la Historia de España y la Biología– trabajando de modo simultáneo sobre una temática compartida, utilizando las posibilidades de la red y los recursos TICs como vía de exposición y comunicación entre los alumnos y los profesores.

Este planteamiento está al servicio de una propuesta: convertir a todos los participantes en un equipo de trabajo integrado, inmerso en un Proyecto de investigación científica real; colaborar en la innovación en la enseñanza en Bachillerato a través de una experiencia real de campo, utilizando la dinámica de grupo y destrezas pedagógicas actuales como herramienta esencial.

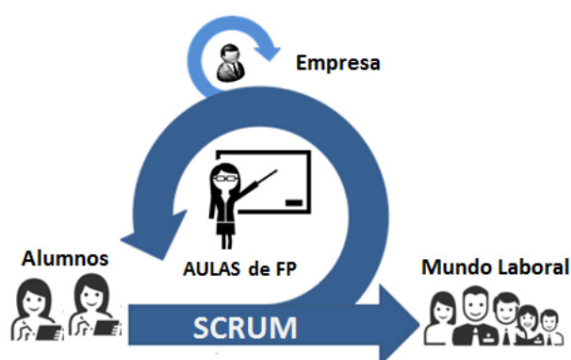
Estas herramientas de investigación pedagógica contribuyen al proceso de autoaprendizaje, a un mayor rendimiento en la calidad del mismo, superando la barrera física que suele imponer el aula como “lugar común” donde se desarrolla el proceso habitual de enseñanza-aprendizaje al uso.

Aplicación y desarrollo de las habilidades que faciliten la incorporación al mundo profesional y social.

Proyecto Scrum Replicando entornos productivos en las aulas de Formación Profesional. Nuevos modelos educativos para favorecer la empleabilidad, coordinado por Lorenzo González Gascón, el Centro Integrado Público de Formación Profesional de Mistala (Valencia)

A través del uso que hoy en día se usa en las empresas del sector informático, se replica un entorno de trabajo real en el centro educativo para que así el alumnado se acostumbre desde el principio a trabajar en un entorno real.

Se trabaja por proyectos que incorporan los contenidos de todos los módulos del curso, evitando así los conocimientos parcelados.



El aula no tiene horarios por asignaturas, exámenes y trabajo individual y se convierte en un espacio abierto, de aprendizaje colaborativo, trabajo por proyectos y autogestión del aprendizaje por parte del alumnado.

Se produce un cambio en el sistema de evaluación. No hay examen escrito ya que se valora el proyecto realizado por el grupo de alumnos. En este proceso se incluye la autovaloración del alumnado.

Los roles en los equipos de trabajo van cambiando. No siempre se tiene el mismo papel en los proyectos, así el alumno puede tener una visión general de la propuesta educativa.

Para el estudio y valoración de los trabajos recibidos y con el fin de que se ajusten a la normativa vigente se ha constituido un jurado de selección nombrado por el Secretario de Estado de Educación, Formación Profesional y Universidades y formado por los siguientes miembros:

Presidente: El Director General de Evaluación y Cooperación Territorial, o persona en quien delegue.

Vicepresidente: El Director de la Fundación BBVA o persona en quien delegue.

Vocales: Personalidades de reconocido prestigio en el ámbito de la educación de las áreas de la Humanidades y Ciencias Sociales y Científico-Tecnológica, en número no inferior a cuatro, designados paritariamente por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y la Fundación BBVA.

Secretario: Un funcionario del Centro Nacional de Innovación Educativa.



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

cniie

Centro Nacional de Innovación e Investigación Educativa

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

C/ Torrelaguna 58, 28027 Madrid. España

CNIIE en Blog: <http://blog.educalab.es/cniie>

CNIIE en Twitter: @educaCNIIE