



PREMIO ESPIRAL 2022

CON ÁNIMO DE TRANSFORMAR

Empezamos la XVI edición. 16 años en los que el Premio Espiral asume, con cada nueva edición, el reto de destacar y apuntar hacia el futuro de la transformación educativa. La peonza espiral, vuestra peonza, aspira a ser símbolo de giro hacia propuestas educativas que planteen un impacto real y significativo en el alumno y el desarrollo de su potencial y fortalezas.

En espiral entendemos la tecnología como un elemento clave y necesario que apoya al docente en su labor de diferenciar y retar al alumno a descubrir el mundo que le rodea y potenciar sus intereses y curiosidad, implicándolos en su aprendizaje, permitiendo que cada alumno decida y elija el enfoque, profundidad y complejidad con que quiere abordar el contenido, retado a ir siempre un paso más lejos, por la acción y guía del docente, el estímulo del reto de aprendizaje y las sinergias e interacción con sus compañeros.

Por eso ponemos un foco especial en aquellas tendencias y propuestas más atrevidas que buscan, a través de la tecnología, la creación de un entorno de aprendizaje flexible y participativo, que responde a las necesidades personales de sus alumnos. Pero también un entorno consciente de los retos, oportunidades y amenazas que nuestros alumnos tendrán que enfrentar en su cercano futuro personal y profesional.

Definir los objetivos

Siempre, concretar los objetivos, permite desarrollar las estrategias con coherencia y cohesión. Así que nuestro primer paso fue pensar ¿Qué queremos? ¿A qué aspira este premio? ¿Hacia donde entendemos nosotros -docentes de distintas etapas y tipos de centro, desde nuestra experiencia, formación, desde los contextos desde los que nos nutrimos, publicaciones, investigaciones, congresos, formaciones, premios y redes- que debe avanzar la educación? Y esta reflexión, nos llevó a plantear los objetivos del premio:

Premiar iniciativas y experiencias educativas que

- a) ponen el centro en el aprendizaje y desarrollo del alumnado
- b) se sirven de la tecnología y diferentes metodologías como instrumentos para favorecer la diferenciación del aprendizaje respondiendo a los distintos perfiles el alumnado



c) invocan, inspiran, promueven, son motor de cambio y transformación en su entorno (físico o virtual) o pueden serlo de forma potencial

d) apuestan por un aprendizaje significativo, relacionado, comprensivo, global e interdisciplinar, que implica activamente el pensamiento crítico, deductivo, analítico y creativo del alumnado, que da sentido al contenido curricular y lo relaciona con el entorno próximo o futuro del alumnado.

Definir los ítems

Después fue preciso definir qué ítems nos iban a llevar hacia estos objetivos y rescatamos muchos de los utilizados en ediciones anteriores, pero también reordenamos, reorganizamos, agrupamos e incorporamos otros nuevos, para orientar el premio hacia donde queríamos ir. Y entendimos que teníamos 3 bloques diferenciados:

- **Aspectos de formato y estructura:** Buscamos proyectos que presenten un **título** relevante con la experiencia educativa, un **formato** no sólo claro y bien estructurado, sino llamativo y destacado que impacte en su difusión, porque tenemos un objetivo claro de que los proyectos premiados sean un faro para otros docentes y finalmente y debe además definir de forma explícita y clara los **objetivos** de aprendizaje tanto a nivel curricular como competencial.
- **Aspectos pedagógicos:** En este bloque empezamos a valorar la calidad del proyecto. Buscamos que tenga **viabilidad práctica**, que ofrezca evidencias de ser un proyecto real, llevado a cabo en las aulas, y replicable o que haya sido replicado, en otras etapas, centros o aulas. Que además ofrezca evidencias evaluables de su **impacto en el alumnado**. Buscamos valorar, no la creatividad del autor o autores, ni de los recursos o herramientas utilizados, sino en qué modo reta las competencias del alumnado y lo convierte en un actor activo de su aprendizaje. Que muestre una correcta aplicación de la **metodología** de acuerdo a las bases pedagógicas que ésta propone.

En especial, metodologías activas adaptadas a los objetivos de aprendizaje que favorecen una actitud reflexiva y crítica en el alumnado, trabajan la metacognición, conecta espacios de aprendizaje formales e informales y fomenta el trabajo cooperativo. Valoramos los enfoques de **evaluación** formativa, como herramienta de aprendizaje en sí misma, así como el uso de distintas herramientas de evaluación y la presentación de evidencias claras. Y por supuesto, un enfoque **inclusivo**, no tanto como adaptaciones específicas o la mera presencia del alumnado, sino como proyectos educativos que nacen desde el principio con un diseño flexible y universal capaz de responder a los distintos perfiles en el aula.



- Aspectos de **innovación educativa**: En este bloque buscamos destacar las experiencias más reveladoras y diferenciales, puntuando la **originalidad** de la propuesta. Se valora que la experiencia sea un proyecto que incorpora alguna novedad en relación al reto, el enfoque curricular, la participación del alumnado, los recursos o plataformas utilizados, la metodología, o cualquier otro punto a destacar y que nos lleve a reflexionar sobre nuevos enfoques o formas de trabajar en favor del aprendizaje del alumnado. Se valora también que la experiencia incorpore de forma coherente el uso de la **tecnología**, poniendo ésta al servicio del desarrollo cognitivo, crítico y creativo del alumnado y una herramienta para diferenciar el aprendizaje. La tecnología como herramienta que permite elevar la experiencia de aprendizaje hacia la comprensión, la interacción, la relación, el pensamiento complejo y la creación, más allá de un intento de hacer más atractivo el trabajo rutinario.

Además, importa que sea una experiencia que procura **personalizar**, es flexible y abierta, tiene en cuenta las diferencias de los alumnos en cuanto a su punto de partida, intereses, desarrollo madurativo y cognitivo, herramientas y estrategias de aprendizaje que requiere, y propone un aprendizaje multinivel, diverso, enriquecido y sin límites y que sean propuestas que ponen el foco en el desarrollo del **pensamiento crítico y creativo** del alumnado, su capacidad para deducir, extrapolar y transferir aprendizajes, reflexionar, analizar los errores y procesos de pensamiento y favorecer la metacognición y la relación de ideas, así como el uso explícito de técnicas como visual thinking, design thinking, mapas visuales, resolución de problemas complejos, toma de decisiones, análisis de causas y consecuencias, etc...y por último valoramos iniciativas que estén a la **vanguardia**, especialmente relevantes o innovadoras en el uso de alguna tecnología poco habitual como realidad virtual, escape room, RRSS, plataformas y recursos de docencia online, original enfoque en formación blended, flipped o cualquier otra.

Definidos los items, entendimos que no todos ellos eran igual de relevantes, por lo que su ponderación en la puntuación del premio no podría ser igual. Los aspectos de formato y estructura ponderan x 1. Los aspectos pedagógicos x 2 y los aspectos relacionados con la innovación educativa x 3. Así si, la puntuación de los premios refleja una clara tendencia y vocación a premiar aquello que más impacto tiene en el aprendizaje y desarrollo del alumno.

Hacia el futuro y la transformación

Pero este es un premio que busca la vanguardia, premia la innovación, apuesta por lo diferente. Y por eso no podíamos dejar de puntuar de forma adicional, cada uno de los proyectos dentro de la categoría a la que se presentan. ¿Cuánto de relevante se puede considerar una experiencia para ser mencionada como un ejemplo a seguir, una propuesta de reflexión, cambio y transformación?



Así hemos definido las siguientes puntuaciones:

- **Entornos virtuales y Metaverso:** Se valorarán estas experiencias en la medida en que el uso de este contexto virtual haya servido de impulsor de procesos creativos originados en el alumno, como respuesta a un reto significativo y complejo.
- **Seguridad y Responsabilidad Digital:** Se valorarán estas experiencias en la medida en que el trabajo de investigación, debate o aprendizaje en el aula implique el desarrollo de destrezas de pensamiento crítico del alumno, que expone su propia perspectiva, conclusiones o soluciones.
- **Fusión:** Se valorarán estas experiencias en la medida en que la fusión de distintas metodologías o enfoques pedagógicos sea original y significativa para el aprendizaje de los alumnos, especialmente en relación a su desarrollo competencial

El jurado

Una rúbrica exigente requiere de un equipo de jurado exigente y que comparte nuestra visión y enfoque, capaz de debatir y aplicar las valoraciones para cada ítem con rigor y neutralidad. Investigadores, docentes destacados por los reconocimientos obtenidos, profesores de universidad en el ámbito de la formación online o de facultades de educación, docentes de todas las etapas que muchos de nosotros reconocemos por su labor divulgadora y por ofrecernos siempre una propuesta renovadora de nuestras prácticas habituales, para cambiar, porque la sociedad y las necesidades de nuestros alumnos cambian.

El proceso

El proceso de valoración impacta también sin duda en la calidad de las propuestas premiadas. Retomamos una propuesta que en la pasada edición resultó exitosa en términos de ecuanimidad y garantía en la elección de finalistas y premiado.

- Cada proyecto es valorado de acuerdo a la rúbrica por 3 miembros del jurado, de forma individual y ciega. El equipo de validación asigna cada propuesta a estos miembros del jurado teniendo en cuenta su nivel de experiencia y especialización en la categoría, etapa y propuesta concreta de cada experiencia, asegurando así un juicio especializado.
- El jurado además, incluye una valoración o comentario general sobre el proyecto que valora y marca lo más destacado de cada experiencia recibida, de cara a una posible mención especial.



- Las puntuaciones numéricas de la rúbrica se ponderan y suman, pero sin perder de vista la referencia de las puntuaciones parciales y los comentarios individuales, para tener una visión de conjunto que nos permita realizar un primer filtrado.
- Después, el jurado debatirá y revisará los proyectos propuestos individualmente, para finalizar con un dictamen debatido, argumentado y de consenso, asegurando la imparcialidad, la neutralidad y equilibrio en las valoraciones y, en consecuencia, la calidad de los proyectos ganadores.
- Los premios podrán quedar desiertos, si la calidad de las experiencias no fuera suficiente.

Premio Espiral da un paso más para servir de impulso, guía y reflexión sobre lo que de verdad importa en educación, qué mueven los que se mueven, cómo seguir sorprendiendo desde el impacto en el alumno y como usar la tecnología a favor del aprendizaje, el pensamiento, la autonomía, la metacognición y la personalización del aprendizaje.

¡PARTICIPAR ES UNA EXPERIENCIA!

¿Tienes dudas? Escríbenos a: premioespiral@ciberespiral.org