

**XXXI edición de los Premios Francisco Giner de los Ríos a la mejora de la  
calidad educativa**

## **El Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y la Fundación BBVA premian ocho proyectos que mejoran la calidad educativa estimulando la participación activa de los alumnos**

- El Premio especial al mejor trabajo se ha otorgado a *Planetario escolar de bajo coste*, realizado por alumnos del IES Cristo del Socorro de Luanco (Asturias)
- Entre los proyectos ganadores, experiencias que aplican el pensamiento creativo a través de la música, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y el estímulo a la autogestión y el trabajo en equipo
- Los galardones, dotados con 129.000 euros en total, se han otorgado a ocho proyectos que abarcan desde la Educación Infantil hasta el Bachillerato y la Formación Profesional

**Madrid, 3 de noviembre de 2016.-** Los profesores que han ideado los ocho proyectos ganadores de la trigésima primera edición de los Premios Francisco Giner de los Ríos a la Mejora de la Calidad Educativa, otorgados por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y la Fundación BBVA, han logrado no solo implementar una forma innovadora de enseñar, sino fomentar y lograr la participación activa de sus alumnos.

Los proyectos reconocidos han estimulado la creatividad, el trabajo en equipo o la autogestión como vías para adquirir y asimilar el conocimiento impartido en las aulas.

Los Premios Francisco Giner de los Ríos a la Mejora de la Calidad Educativa reconocen la labor del profesor, figura cuya importancia ha sido reconocida durante la ceremonia, que se ha celebrado hoy, en las palabras del presidente de la Fundación BBVA, Francisco González: "La sensación de

gratitud del alumno hacia su maestro perdura más allá de la infancia y la juventud y es, probablemente, universal. La colaboración de la Fundación BBVA en estos galardones", ha continuado González, "es en cierto modo una manera de hacer patente esta gratitud".

El presidente de la Fundación BBVA ha subrayado que las mentes de quienes hoy reciben los estímulos de sus maestros son "las que buscarán las soluciones, crearán los retos y generarán los estímulos de mañana. Las ideas de los niños de hoy darán forma a la sociedad de la próxima década. Quienes aceptan tanta responsabilidad tienen toda nuestra admiración".

Desde hace más de tres décadas, estos premios reconocen experiencias de enseñanza innovadoras que combinan la transmisión de conocimientos con el estímulo en el alumno de habilidades y competencias fundamentales en su desarrollo personal y profesional, inspirados en la figura de Francisco Giner de los Ríos, filósofo, innovador pedagógico y cofundador de la Institución Libre de Enseñanza.

En su trigésima primera edición, se han otorgado un total de ocho premios, en otras tantas categorías, con una dotación total de 129.000 euros (24.000 euros para el premio especial y 15.000 euros para cada galardón de las restantes categorías). El legado de estas tres décadas se traduce en más de 270 proyectos procedentes de toda la geografía española y que se han convertido en referente de la innovación educativa.

### Ocho ejemplos de cómo innovar en la enseñanza

*Planetario escolar de bajo coste*, un proyecto en el que han participado alumnos de ESO y Bachillerato del IES Cristo del Socorro, en Luanco (Asturias) se ha alzado con **el Premio Especial al Mejor Trabajo** de la XXXI edición de los Premios Francisco Giner de los Ríos a la mejora de la calidad educativa, convocados por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y la Fundación BBVA.

Con el trabajo ganador de esta categoría -dotado con 24.000 euros- los profesores del Departamento de Tecnología **Estrella Pellitero** y **José Manuel Rocés** han conseguido poner a disposición de su centro -y de cualquier otro que quiera aprovechar esta experiencia- un planetario donde observar recreaciones del cielo nocturno bajo una cúpula de 4 metros de diámetro con capacidad para 20 personas y por un coste ínfimo: 350 euros si se dispone de ordenador y proyector de vídeo o 1.400 si es necesario adquirir ambos equipos.

La construcción de la cúpula la realizaron los alumnos de Tecnología Industrial (TIN) de 1º de Bachillerato, ayudados por los de 4º de ESO de Fabricación Mecánica Básica y la participación de Informática de 4º de ESO, Tecnologías de la Información y la Comunicación de 1º de Bachillerato y de TIN de 2º de

Bachillerato. El proyecto abarca desde el diseño de los planos y construcción de la cúpula, que actúa como pantalla de proyección, hasta la configuración del software libre empleado (*Stellarium*) para adaptarlo al ordenador, el proyector, los espejos y la cúpula, así como la personalización de paisajes de *Stellarium* utilizando software, también libre, de edición fotográfica. Hoy, los alumnos, padres y profesores del instituto de este pueblo de pescadores de Asturias pueden presumir de ser el único centro educativo de España que cuenta con un planetario propio.

El **Premio para el segundo ciclo de Educación Infantil**, dotado con 15.000 euros, ha recaído en *Estímulo del pensamiento creativo a través de la música*, proyecto desarrollado por **Paloma Rocafull** y **Arantxa García Mangas** en el CEIP Emilio Díaz (Alcañiz, Teruel) cuyo objetivo es emplear el juego, la imaginación, la expresión corporal, la sensibilidad y la belleza que transmite la música para impulsar el aprendizaje.

“Nos apoyamos en los descubrimientos más recientes de la neurociencia, gracias a la cual sabemos dos cosas clave: que la manera más eficaz de aprender es en la que se combinan la escucha, la visualización y el movimiento; y que sin emoción no se aprende”, explica Paloma Rocafull. Por eso, los talleres que llevan a cabo se integran en los contenidos formativos programados para incorporar audiciones que se articulan con juegos y actividades plásticas. El conjunto estimula la capacidad de asombro y el pensamiento creativo de cada alumno para anclar mejor la adquisición de los conocimientos. Se logra así una interacción enriquecedora entre los elementos más afines al hemisferio derecho -risas, cuentos, metáforas, imaginación, creatividad- y los del hemisferio izquierdo -aprendizaje y memoria- para fomentar la resolución creativa de problemas, el pensamiento divergente, la detección de nuevos horizontes y el desarrollo de capacidades adicionales. “Es una manera de llevar la metodología de desarrollo de capacidades para niños de alto rendimiento al mayor número de alumnos posible”, añade Rocafull.

La manera de vincular música y contenidos curriculares varía. Si la clase está trabajando el proyecto “El astronauta” se utilizará la composición *Los planetas*, del inglés Gustav Holst, que se combina con un juego de espejos humanos para estimular la comunicación por parejas, la cooperación, la creatividad dramática y la expresión emocional y corporal. Si se trata de “La vuelta al mundo”, se abordarán músicas e instrumentos de los distintos continentes o países. La conexión entre el descubrimiento de los animales y *El carnaval de los animales*, del compositor y niño prodigio francés Camille Saint Saëns, permite desde la creación de un móvil de un pez hasta actividades de psicomotricidad a través de la imitación del movimiento de tortugas y elefantes. Otra actividad mezcla dos tipos de música de la Edad Media -gregoriano y la popular interpretada por juglares- con disfraces.

Dos son los **premios dedicados a Educación Primaria**, dotados con 15.000 euros cada uno. El primero de ellos ha recaído en *Proyecto Guillén*. Guillén es un alumno del Colegio Minte, en Monzón (Huesca), que no pudo reincorporarse a clase en cuarto de Educación Primaria porque estaba recibiendo quimioterapia. Dado que su ausencia estaba prevista al menos durante siete meses, su profesor, **Javier Mur**, planteó un proyecto para que sus compañeros de clase mantuviesen el contacto y le ayudasen con las explicaciones de los contenidos que se iban impartiendo en el aula. Para llevarlo a cabo, los jóvenes elaboraron pósteres y ejercicios sobre los contenidos explicados y realizaron grabaciones de vídeo donde eran ellos los que explicaban a su compañero las lecciones. Por su parte, Guillén respondió con vídeos grabados desde su casa en los que resolvía los ejercicios que le habían preparado.

Además de mantener el contacto emocional con Guillén y ayudarle así a atravesar un momento difícil, la explicación de materias que se iban impartiendo en clase supuso que el alumnado se esmerase más en aprenderlas para tratar de explicarlas posteriormente. De esta forma, se reforzó considerablemente el proceso de aprendizaje, pasando de recordar y comprender a sintetizar y crear ellos los contenidos que luego le iban a explicar a Guillén.

Guillén volvió a clase en el mes de abril, tras siete meses alejado de sus compañeros, pero se consiguió crear un ambiente de integración y contacto constante que favoreció su normal reincorporación al aula. Javier Mur lo tiene claro: "Cada año se detectan 1.400 casos de cáncer infantil en España y se dan otras muchas situaciones por las que un alumno debe permanecer hospitalizado y alejado de sus compañeros por un tiempo prolongado. Iniciativas similares pueden ayudar a gestionar mejor este tipo de situaciones".

A alumnos de 5º y 6º de Primaria está destinado el segundo proyecto galardonado en esta categoría: *Héroes TIC. Aprendizaje basado en retos, uso de las TIC y el trabajo cooperativo*. Desarrollado por **Javier Ramos** y **Julián Sanz** con ochenta alumnos de la Sección Bilingüe del Colegio San Gregorio – La Compasión, en Aguilar de Campoo (Palencia), une el uso del inglés con el de las TIC en diversas asignaturas, en un contexto docente donde cada alumno dispone de un ordenador portátil.

Por ejemplo, en Natural Science deberán plasmar todo su aprendizaje a través de un mapa conceptual desarrollado con la herramienta Popplet, que trasladarán a un vídeo utilizando Screencast-O-Matic, una plataforma que graba lo que sucede en la pantalla o en la webcam. En esta misma asignatura llevan a cabo el proyecto "I want to be a good mycologist", donde realizan trabajo científico sobre setas que se traduce en una web - creada en plataformas gratuitas- con recursos variados generados por los

alumnos: desde un diagrama digital sobre clasificación de los seres vivos hasta un Power Point con los diferentes tipos de setas, pasando por grabación de un programa de radio sobre la importancia ecológica de los hongos.

En la asignatura de Inglés los alumnos abren una web conjunta con sus homólogos de la Holy Trinity School, en Guildford (Inglaterra) para compartir experiencias mediante entrevistas por parejas sobre "mi libro favorito", grabación en vídeo de obras de teatro sobre historias tradicionales de cada país, creación de un cómic en inglés sobre cómo se vive la Navidad en las respectivas culturas...

En Educación Artística se recurre a la gamificación -las tareas planteadas a los alumnos emulan los retos de un videojuego, que inciden en competencias clave- para cubrir las sucesivas etapas de creación de un corto -idea, storyboard, guion- con Stopmotion. Este proyecto permite que los padres acudan a trabajar al aula, como un alumno más.

"Adaptamos las actividades al currículo de inglés de 5º y 6º, pero también formamos a los alumnos para el mundo en el que van a vivir, para las destrezas y herramientas tecnológicas que van a necesitar en la universidad y en el mundo laboral", indica Javier Ramos.

En el apartado **Premios para la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional, Enseñanzas Artísticas Profesionales, Enseñanzas de Idiomas en Escuelas Oficiales y Enseñanzas Deportivas** se han reconocido cuatro proyectos.

**Fernando Prada**, profesor de Física en el IES Las Lagunas (Madrid), cuenta que un día estaba en el Parque de Atracciones y se dijo: "Sería estupendo que los jóvenes lo pasaran igual de bien aprendiendo Física. Y entonces me di cuenta de que una montaña rusa, una atracción giratoria o una de caída libre son un laboratorio al aire libre". Así nació *La física se va de feria*, el proyecto del Área Científico-Tecnológica premiado en esta modalidad.

En clase los alumnos estudian cinemática, dinámica y energía mediante conceptos que adquieren vida en las atracciones: el movimiento rectilíneo uniforme, la caída libre, el movimiento circular, el efecto de las fuerzas, la conservación de la energía mecánica... A continuación levantan maquetas para comprender las leyes de la física y comprobar que se cumplen a cualquier escala; y construyen instrumentos de medida (acelerómetros vertical y horizontal) para aprender a manejarlos correctamente y utilizarlos en situaciones simuladas (laboratorio) y reales (feria). También realizan sesiones de ejercicios y problemas que servirán para aprovechar al máximo la visita al parque.

El programa culmina con la visita al Parque de Atracciones de Madrid, donde se convierten en científicos y realizan una serie de actividades propias del

trabajo diario de un investigador: observan, experimentan, miden y toman datos, resuelven problemas y cuestiones aplicadas a situaciones reales, y obtienen sus propias conclusiones. Porque la física, a bordo de una montaña rusa, adquiere una perspectiva mucho más atractiva.

**Isaac Buzo**, del IES San Roque, en Badajoz, **Javier Velilla**, del IES El Portillo (Zaragoza) y **Carlos Guallart**, del Colegio Santa María del Pilar (Zaragoza) tienen en común ser miembros activos de la Asociación de Geógrafos Españoles. Su interés por facilitar a los alumnos herramientas TIC que ayuden a estudiar fenómenos complejos en el espacio se ha traducido en el proyecto premiado en el Área de Humanidades y Ciencias Sociales: *Las SIGWebs en la Geografía de Secundaria para la mejora del pensamiento espacial*. Lo que empezó como un trabajo independiente en cada centro ha conducido a la realización de un proyecto común: el Atlas Digital Escolar (ADE).

El ADE ofrece tres tipos de herramientas, según explica Buzo. "En primer lugar, mapas elaborados por nosotros y dos profesores universitarios que llevan actividades que guían al alumno para, por ejemplo, relacionar las distintas capas de información del mapa con información procedente de instituciones nacionales e internacionales. En segundo término, quien se registre puede descargar esos mapas y editarlos, construyendo nuevos materiales docentes. Finalmente, se recogen mapas desarrollados por los propios alumnos, desde uno sobre áreas de influencia de las estaciones de bicicletas en Zaragoza hasta rutas de educación física donde el mapa de un parque en Badajoz muestra diez puntos de interés con vídeos e imágenes de los alumnos, que se puede descargar a una tableta para seguirlo y hacer el recorrido entero".

Las posibilidades de los mapas digitales son casi ilimitadas: placas tectónicas y volcanes, fenómenos afectados por la globalización, distribución de la industria o del paro femenino en España, consecuencias demográficas del crecimiento difuso de determinadas ciudades, factores que determinan las peculiaridades de la vegetación en la ribera de los ríos... En definitiva, comenta Isaac Buzo, "se trata de facilitar a los alumnos un sistema para relacionar procesos que de otra forma no pondrían en un mismo plano".

**Javier Medina**, profesor de Ciencias Naturales, y **Julio Martínez Maganto**, de Geografía e Historia, ambos en el IES Alpajés, en Aranjuez (Madrid), tienen en común la afición por el mar y el interés por instruir a los alumnos de segundo de Bachillerato en la investigación interdisciplinar con experiencias reales de trabajo de campo centradas en el patrimonio sumergido.

"Nos parecía bastante provocador proponer el mar como tema de estudio nada menos que desde Aranjuez", comenta Javier Medina. La confluencia de estas dos asignaturas permite que los alumnos, en equipos de dos o tres, aborden cuestiones que comprenden desde la historia de la navegación a la prospección arqueológica marina, pasando por la aportación del mar a la medicina, la acuicultura, la conservación del medio marino, la fisiología del

buceo o la industria de las salazones. El resultado se resume en el *Nautilus: Un proyecto interdisciplinar para fomentar la investigación y la divulgación en Bachillerato*.

El progreso de la investigación de cada grupo es fácil de seguir porque cada uno dispone de un blog que se une a un blog nodriza coordinado por los profesores. El trabajo de campo se realiza en cuatro días de intenso viaje a Murcia donde se visitan centros de investigación, laboratorios, empresas, museos, parques naturales y centros tecnológicos ligados a las distintas vertientes del proyecto y en el que cada grupo lleva la voz cantante según cuál sea la proximidad de su tema de investigación al lugar visitado. Además, realizan un bautismo de buceo en el que el contacto con el mar y su entorno se convierte en una vivencia única.

“Tratamos de aportarles instrumentos intelectuales útiles para su inminente futuro universitario, evitar que el curso derive a la preparación exclusiva de la Prueba de Acceso a la Universidad, embarcarles en un proyecto que quite un poco de presión al curso que pone fin a este ciclo educativo y aportarles una experiencia de investigación, divulgación de resultados y convivencia entre ellos que les deje huella”, concluye Julio Martínez.

**Lorenzo González Gascón** llegó al Centro Integrado Público de Formación Profesional Mislata, en la localidad valenciana del mismo nombre, con varios años de experiencia como programador informático en la empresa. “Me llamó la atención la baja tasa de empleabilidad de los estudiantes”, comenta, “y pensé que quizá no les estábamos enseñando a trabajar como demanda el sector privado”.

Por este motivo puso en marcha, con **Salvador del Toro** y **María Cruz**, el proyecto *Scrum: replicando entornos productivos en las aulas de Formación Profesional. Nuevos modelos educativos para favorecer la empleabilidad*, dirigido a alumnos del último curso de Técnico Superior de Desarrollo de aplicaciones web, que pasarán el último trimestre en empresas.

“*Scrum* es una metodología propia de las empresas de desarrollo web, que obliga a dividir el trabajo en etapas y presentar resultados en plazos sucesivos. Usamos plazos de dos semanas porque es el tiempo mínimo para obtener avances y, a la vez, impide a los grupos -porque se trabaja en régimen colaborativo- relajarse”, añade.

En la presentación de resultados intervienen alumnos de primero, que hacen preguntas sobre las soluciones adoptadas, ya se trate de una tienda online o de una plataforma de pago con tarjeta bancaria. “Así reproducimos, de un modo amable pero eficaz, la exigencia que los alumnos se encontrarán cuando empiecen a trabajar en un entorno empresarial real”, indica Lorenzo González.

Los resultados no se han hecho esperar: "Tenemos una tasa de empleabilidad del 67%, frente al 20% de otros centros educativos con características similares al nuestro. De hecho, las estancias en empresas del tercer trimestre sirven, en su formato original, para que los estudiantes vean cómo funciona un entorno laboral. Pero los nuestros se ponen a trabajar directamente porque ya saben hacerlo. Y muchos se quedan luego: les contratan tras superar ese periodo de prácticas".

## Fundación **BBVA**

---

Para más información, póngase en contacto con el Dpto. de Comunicación y Relaciones Institucionales de la Fundación BBVA (91 374 52 10, 91 374 81 73) o [comunicacion@bbva.es](mailto:comunicacion@bbva.es) o consultar en la web [www.fbbva.es](http://www.fbbva.es)