

El CEIP de Barouta gana el quinto concurso InspiraTICs con su proyecto de colegio inteligente

El segundo clasificado es el CEIP Balaídos y el tercero la Compañía de María de A Coruña, pero todos los finalistas tendrán premio

■ Ganar el quinto concurso Proyecta Innovación, el certamen de ideas para el aula que organiza la Plataforma Proyecta, el espacio educativo de la Fundación Amancio Ortega y la Fundación Santiago Rey Fernández-Latorre, es muy difícil. Y es que destacar entre la gran cantidad de propuestas, cada cual más interesante y ambiciosa, llegadas de todos los rincones de Galicia es una tarea complicada. Tras la defensa de las inspiradoras iniciativas en los encuentros InspiraTICs, toda una lección de trabajo en equipo, originalidad y ganas de innovar en el aula, quedaron seis finalistas: un festival de cortometrajes con medio colegio movilizado, un huerto que sirva «para cambiar la metodología del centro», un nudo sostenible con el que dar el salto al ciberespacio, una forma virtual de entender los libros, un espacio en línea para el debate y el trabajo conjunto, y un Instagram de la educación.

El concurso InspiraTICs, que sirve de punto de encuentro para maestros con ganas de ofrecer a sus alumnos un aprendizaje significativo y que tenga en las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) un punto de apoyo (que no finalidad) fundamental, solo puede tener, pese a la calidad de todas las propuestas presentadas, un ganador, y el de esta quinta edición es el proyecto EmBarouta-T: Nó Sostible. El CEIP de Barouta (Ames) presentó un proyecto educativo sostenible, apoyado por el Concello y la AMPA, que servirá para que los alumnos usen la robótica en proyectos medioambientales. Reciclar los plásticos es el pretexto de un plan que involucra a todo el centro.

El proyecto del segundo clasificado se llama Hortus Cultus 3.0. Lo presenta el CEIP Balaídos, de Vigo, y con él pretende convertir su pequeño huerto urbano en «la semilla para cambiar la metodología del centro», por ejemplo con una cámara que pueda captar el proceso de crecimiento de una planta, y colgar todo en una web y en Twitter.

Hay un tercer premiado, el colegio Compañía de María de A Coruña, por su proyecto Realiz-Arte. Los adolescentes están hartos de no ser escuchados y de que sus ideas nunca se tomen en serio; por eso quieren crear un espacio virtual en el que debatir con estudiantes de otros centros (IES As Barxas, de Moaña; las Compañías de Ferrol y Santiago; el Fogar de Santa Margarita coruñés y también en la ciudad el IES Agra do Orzán) y acordar entre todos los centros participantes realizar una obra artística o emprender un proyecto social en común.

Un trabajo concienzudo

Pero el mérito de todos los concursantes es digno de señalar, y por eso los otros tres finalistas también tendrán premio. Son otro instituto vigués, el IES do Castro, con su Plataforma #Educagram, para enseñar a los alumnos a crear su identidad digital; el CPR La Inmaculada La



1.º PREMIO

EmBarouta-T: nó Sostible CEIP de Barouta (Ames)

El centro ganador llevó al Proyecta Innovación una iniciativa sostenible a dos años vista. Su candidatura fue la más multitudinaria, con cuatro alumnos (Carla Figueira, Nicol González, Marcos Gutiérrez y Nadir Moreira) y dos profesores, Alonso Barreiro y Rosa María Blanco. Se presentaron como un pequeño colegio rural pero que hoy tiene tres veces más niños de lo esperado. Los docentes quieren aprovechar este impulso para convertirse en una «smartschool», un colegio inteligente, conectado y vinculado a cualquier parte del mundo. Su proyecto se basa en el reciclaje de los plásticos y nació de la fusión de la ecología y la alimentación. Prevénci clasificar los residuos con un robot y aprender a partir de problemas reales que surjan. La robótica será trascendental, pero a la pregunta de qué áreas van a trabajar, Alonso y Rosa no lo dudaron: «Todas las competencias», y por ejemplo explicaron que grabarán un videoclip con música y bailes realizados por los alumnos.



2.º PREMIO

Hortus Cultus 3.0 CEIP Balaídos

Un proyecto clásico, el huerto, en versión TIC. Rubén Molinero, que presentó la idea junto a Conchi Orellana, explicaba que este espacio verde podría ser «la semilla para cambiar la metodología del centro». Ambos se reconocían cien por cien urbanitas, como sus alumnos, y creen que enseñar a los niños a cuidar la naturaleza, a la vez que la observan y analizan, es la excusa para tener una visión de conjunto, además de permitirles entrar en la cultura. Su proyecto supone, entre otras cosas, que los niños creen contenidos (vídeos, códigos QR y realidad aumentada) como proceso de aprendizaje, y así, por ejemplo, podrán ver el proceso de crecimiento de una planta (si tienen una cámara apropiada para grabarlo).

Salle, con su tercer festival de cortometrajes para estudiantes de cuarto a sexto de primaria; y el CEIP Ponte dos Brozos, de Arteixo (A Coruña), posiblemente el centro público de primaria con más proyectos TIC de Galicia, con su idea de utilizar la realidad aumentada para entender y vivir un libro, una idea pensada desde la activa biblioteca del colegio.

La dotación económica prevista, se repartirá, pues, entre los seis finalistas (no a partes iguales) para que todos ellos puedan desarrollar sus proyectos pedagógicos. Fue una decisión del jurado, formado por cuatro expertos en educación, que valoraron en los proyectos que se enfocan hacia aspectos fundamentales en la educación, como el fomento

de la lectura y la expresión, el cuidado responsable del medio ambiente o la creación de una identidad digital segura, y el hecho de que los alumnos tengan un protagonismo importante en su propia educación, además de implicar a más agentes educativos.

> Sara Carreira

3.º PREMIO

Realiz-Arte. Compañía de María de A Coruña

Realiz-Arte es un espacio pensado por y para los jóvenes de ESO: «Sentíamos que no nos escuchaban —decían los alumnos Alejandro Rodríguez y Cristina Nieto, ponentes del proyecto— y que no tenían en cuenta nuestra opinión». Después de darle vueltas, crearon una web donde poder opinar y ya han movilizad a otros cinco centros: el IES As Barxas, de Moaña; las Compañías de María de Ferrol y Santiago; el Fogar de Santa Margarita coruñés y el IES Agra do Orzán. La idea es que cada uno cree equipos de alumnos para debatir sobre preguntas propuestas. «No se trata de compartir ideas y opiniones, sino de ofrecer argumentos». El siguiente paso será hacer un resumen de las intervenciones y «sacar conclusiones». Las profesoras Ana Díaz y María Quintas explicaron que esta actividad se incluye en el currículo movilizad a los diferentes departamentos para que elaboren material que les sirva para incluirlo.



ACCÉSIT

Plataforma #EDUCAGRAM. IES do Castro

Luis Pérez, profesor de Biología y Geología, acompañó a los cuatro alumnos (José Loureiro, Sandra Gómez, Ashling Ocampo y Jaime Irisarri) que presentaron el proyecto en castellano, pero también en inglés y gallego. La idea es crear un espacio para la educación en Instagram y a la vez ayudar a los adolescentes a crear una imagen digital sana y equilibrada. Luis Pérez hizo una radiografía de la generación de este milenio muy acertada: son impacientes, se relacionan en línea y están acostumbrados desde siempre a compartir su vida con desconocidos.



ACCÉSIT

Curtas Inma. CPR La Inmaculada La Salle

Este proyecto es un festival de cortometrajes que nació de la idea de los alumnos de cuarto el año pasado y que tuvo tal éxito (reunieron a 120 personas en el salón de actos) que «este año cuando empezó el curso los de cuarto era lo primero que preguntaban a los tutores», decía con humor Javier Mur, el profesor artífice de la idea. Lo cierto es que Noa Ramos y Jorge Seijo, hoy alumnos de quinto, explicaron con gran claridad y pasión su proyecto: los alumnos deciden qué cortos grabar y cómo, pero no solo eso, también analizan si cobrar o no entrada y si poner o no una cantina; de cara al futuro ya se plantean si invitar a otros colegios a su festival.



ACCÉSIT

Mastigar e dixerir un libro: A Fraga Milmañas CEIP Ponte dos Brozos

En un concurso Proyecta Innovación no podían faltar Fernando Moreno y Mónica Sanjurjo, representantes del centro público de primaria con más proyectos TIC de Galicia. Su propuesta es que los niños aúnen TIC y libros de forma muy original. Los estudiantes se enfrentan a un juego (con tablero y todo) en el que tienen que ir superando retos mientras se acercan a la lectura a través de las «apps» (hacen especial hincapié en el aprendizaje móvil) y la realidad aumentada, pero también gracias a un paseo por un bosque cercano al centro. Cuentan con el apoyo de Mar de Fábula (autores de la obra), así como del propio Concello de Arteixo.