

SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

TÍTULO

EXPOSICIÓN VIRTUAL TEATRALIZADA: LA MUJER INNOVADORA EN LA MATEMÁTICA

AUTOR/ES

Nombre del autor/es de la situación

Mariano Real Pérez

REALIZADO EN UN CENTRO DE:

☐	Infantil
☐	Primaria
☒	Secundaria (ESO)
☐	Secundaria (Bachillerato)
☐	Formación profesional
☐	Otros:



TENDENCIA/S PERTINENTE/S

Escriba la tendencia o el escenario de tendencias al que se pretende responder. Por ejemplo con el informe Horizon disponible [aquí](#).

☒	Aprendizaje Basado en Proyectos
☐	Aprendizaje a lo largo de la vida
☒	Aprendizaje colaborativo
☒	Aprendizaje inclusivo
☐	Aprendizaje personalizado
☐	BYOD
☐	Evaluación
☐	Emprendimiento
☒	Flipped Classroom
☐	Gamificación
☐	Makerspace
☐	Programación y robótica
☒	Realidad Aumentada/ Realidad Virtual
☒	STEAM
☐	Otros:



NIVEL DE MADUREZ

¿Qué nivel de madurez se pretende alcanzar con la situación? Escriba nivel actual a la izquierda y describa el nivel deseado a la derecha.

DESDE: NIVEL ACTUAL DE MADUREZ

- Alumnado (nivel 2): utilizan regularmente tecnología según las indicaciones del profesor, pero pocas veces en actividades en grupo o personalizadas.
- Profesorado (nivel 1): predominan las pedagogías dirigidas por los profesores; la enseñanza y el aprendizaje están aislados y la innovación se limita a los profesores
- La evaluación (nivel 1): el profesor establece los objetivos pedagógicos respecto a las partes específicas del contenido de la asignatura o de las capacidades. La tecnología se utiliza de vez en cuando en alguna evaluación que lleve a cabo el profesor
- Capacidad para innovar (nivel 1): el apoyo de la dirección de la escuela a la innovación o al aprendizaje digital es de baja prioridad, lo que da lugar a una escasa formación o apoyo a los profesores
- Recursos (nivel 2): el equipo, las herramientas y los servicios tecnológicos están presentes, pero de forma restringida, y pueden ser inadecuados, escasean y no son fiables.

HASTA: NIVEL DESEADO DE MADUREZ

- Alumnado (nivel 3): desarrollan competencias digitales, creatividad, colaboración, comunicación y espíritu empresarial, usando de manera frecuente tecnología a. también entran en juego la resiliencia, la resolución de problemas y la iniciativa.
- Profesorado (nivel 2): la enseñanza se enriquece gracias al uso de varias tecnologías, pero los profesores no se sienten muy cómodos cuando se introducen herramientas nuevas en clase.
- La evaluación (nivel 2): los objetivos didácticos, las actividades y la evaluación fomentan diferentes tipos de aprendizaje activo
- Capacidad para innovar (nivel 2): la formación de la escuela y la asistencia a los profesores tienden a no estar planificadas
- Recursos (nivel 3).



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE, CAPACIDADES Y COMPETENCIAS PARA LA TRANSFORMACIÓN

¿Cuáles con los objetivos principales? ¿Qué capacidades desarrollará y demostrará el estudiante en la situación de aprendizaje? (por ejemplo, capacidades del siglo XXI). Máximo recomendado 4 objetivos.

OBJETIVOS

- Utilizar internet como recurso para la búsqueda de información sobre diferentes mujeres que destacaron en las Matemáticas.
- Seleccionar y contrastar información y organizarla de forma conveniente.
- Elaborar textos escritos sobre las mujeres seleccionadas.
- Diseñar y elaborar una imagen tamaño A3 para cada una de las mujeres seleccionadas.



CAPACIDADES Y COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

CAPACIDADES DE APRENDIZAJE	Aprender a aprender	☒
	Aprendizaje a lo largo de la vida	☐
	Pensamiento crítico y resolución de problemas	☒
	Pensamiento computacional	☐
	Creatividad e innovación	☒
CAPACIDADES LABORALES	Comunicación	☒
	Colaboración	☒
	Iniciativa y espíritu empresarial	☐
	Alfabetización mediática	☒
	Capacidades digitales	☒
CAPACIDADES PARA LA VIDA	Ciudadanía	☐
	Vida y Carrera	☐
	Responsabilidad social y personal	☒
	Conciencia cultural	☒
	Desarrollo sostenible	☐



MISIÓN DEL ALUMNO

¿Qué tipo de actividades realizará el alumno? Haga clic para editar.

- a) Actividades de investigación: - Búsqueda de información sobre mujeres matemáticas. - Búsqueda de información sobre la contribución a la matemática. - Búsqueda de imágenes. - Búsqueda de vestimenta. - Selección adecuada de la información. - Búsqueda de curiosidades.
- b) Actividades de generación: - Elaboración de textos coherentes y contrastados. - Generación de textos teatrales. - Diseño de vestimenta apropiada. - Grabación de videos teatralizados. - Generación de códigos QR. - Generación de imágenes de la exposición.
- c) Otras actividades: - Colocación de videos en Youtube. - Colocación de exposición y códigos QR. - Organización de visitas para el alumnado de primero de ESO.



HERRAMIENTAS Y RECURSOS

¿Qué recursos, con especial atención a los medios tecnológicos y analógicos, se necesitan? Haga clic para editar.

Tecnológicos	Analógicos
- Ordenadores - Teléfono móvil - Google - Drive - GIMP - Write - Youtube - Panel digital	Aguja e hilo



ESPACIOS DE APRENDIZAJE

¿Dónde tendrá lugar el aprendizaje? Por ejemplo: zona/s del Aula del Futuro, aulas específicas/grupo, biblioteca, espacios externos al centro (museo, espacios exteriores, online, etc. Haga clic para editar.

Zonas de AdF	Espacio Real
Investiga (Analiza, Averigua, Cuestiona, Examina)	Aula
Presenta (Comparte, Escucha, Informa, Muestra)	Aula
Crea (Edita, Imagina, Manipula)	Aula
Desarrolla (Diseña, Inventa, Planifica)	
Interactúa (Colabora, Debate, Pregunta)	
Intercambia (Busca, Descubre, Indaga)	Aula

NARRATIVA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

Describe en 10 frases máximo las principales ideas de la situación de aprendizaje.
Haga clic para editar.

La situación de aprendizaje principal está basada en el aprendizaje por proyectos. En este caso, el proyecto consiste en la creación de una exposición interactiva y teatralizada sobre la mujer innovadora en la matemática, lo que contribuye también a poner de relieve el desarrollo STEAM en su conjunto al materializar la exposición interactiva con vídeos en los que el alumnado ha logrado caracterizarse como una de las personas protagonistas de la exposición. La actividad ofrece al mismo tiempo al centro una exposición que pone su acento en la aportación de la mujer a la ciencia y que es utilizada en primero de la ESO. Evidentemente, todo el proceso lleva aparejado el trabajo colaborativo que se debe desarrollar.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS. Si tu situación de aprendizaje lleva actividades de aprendizaje vinculadas escriba el **título** de las mismas. Si todavía no has creado actividades, puedes dejar este apartado en blanco.

◆ Actividad 1

SELECCIÓN DE LAS MUJERES MATEMÁTICAS

◆ Actividad 2

BÚSQUEDA DE IMÁGENES

◆ Actividad 3

GENERACIÓN DEL TEXTO TEATRAL PARA CADA IMAGEN

◆ Actividad 4

GRABACIÓN DEL VÍDEO CON EL TEXTO TEATRAL ANTERIOR Y LA CONVENIENTE CARACTERIZACIÓN

◆ Actividad 5

UTILIZACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS TIC ADECUADAS PARA EL PROCESO ANTERIOR

◆ Actividad 6

GENERACIÓN DE CÓDIGOS QR