

ENTIDADES COLABORADORAS DEL PRÁCTICUM

Curso 2024/2025

Tabla 1.- Listado de entidades colaboradoras del prácticum con la especificación de las tareas de innovación docente asignadas a cada estudiante.

Nombre	Tipo	Plzas	Tareas del alumnado
Arqueología y Didáctica para la difusión del patrimonio, S.L.	Empresa arqueológica y educativa que realiza talleres e itinerarios didácticos en contextos escolares	1	Participación en el desarrollo de talleres didácticos en torno a contextos históricos que se llevan a cabo en colegios, institutos y museos principalmente. Introducción en dichos talleres de iniciativas innovadoras diseñados por el alumnado.
Asociación Diviértete con las mates	Asociación que difunde en contextos escolares el aprendizaje de las matemáticas desde experiencias innovadoras	2	Investigación y diseño innovador de experiencias matemáticas y pensamiento computacional que se trasladan a las aulas de colegios empleando actividades como la magia.
CEIP Miguel Delibes	Institución educativa pública	1	Participación en el proyecto de centro con robots, True true, o los Talebot, desde las áreas de Matemáticas y Ciencias. Entre ellos se trabajan muchos contenidos STEAM y pensamiento computacional. Incorporación del área musical en el marco de las actividades STEAM.
CEIP Pintor Eduardo Rosales	Institución educativa pública	1	Participación en el programa de Matemáticas Conecta 4.0; y de Naturales y Sociales en el programa 360.
CEIP Trabenco	Institución educativa pública	1	Seguimiento y análisis de las actividades que desarrolla el alumnado del centro en el ámbito de las Matemáticas en Educación Infantil. Colaboración con las tutoras en el diseño y desarrollo de actividades y situaciones de aprendizaje relacionadas con el ámbito matemático; y diseño de actividades de innovación usando las TIC en contextos de aprendizaje matemático.
Centro cultural de China en Madrid	Centro para la difusión de la cultura y la educación china en Madrid	1	Participación en el diseño de actividades culturales para difundir la cultura china en Madrid. Algunas de estas actividades están relacionadas con el deporte, el idioma chino y el arte o la gastronomía. Colaboración en el diseño de la programación cultural para el año 25-26. La propia organización y gestión de la programación cultural y educativa atiende a un método de aprendizaje que sigue la metodología skrull. Diseño e implementación de un taller de pintura.

Máster Universitario de Investigación e Innovación en La Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias Experimentales, Sociales y Matemáticas (UCM-UPM)

Complutum Montessori School	Institución educativa privada innovadora en educación Montessori	1	Participación en los talleres y actividades educativas del centro en la etapa de Primaria, partiendo de metodologías innovadoras Montessori.
GREFA (Grupo de Rehabilitación de la Fauna Autóctona y su Hábitat)	Grupo de rehabilitación de fauna especializada en la recuperación de aves y pequeños mamíferos. Realizan una labor de difusión con alumnado escolar en sus instalaciones: talleres innovadores e itinerarios didácticos para conocer las labores de recuperación de fauna	2	Apoyo en visitas guiadas al centro de Naturaleza Viva de GREFA para escolares, asociaciones y público general. Apoyo en el diseño de actividades educativas realizando tareas como: planificación didáctica, preparación de material didáctico, revisión y adaptación de materiales a la etapa madurativa del alumnado, etc. Propuestas innovadoras de actividades didácticas.
IES Isabel la Católica	Institución educativa pública	1	Elaboración y diseño de una unidad didáctica del ámbito del Álgebra para alumnos de 4º ESO e implementación en el aula. Aplicación de metodologías innovadoras que incorporan el aprendizaje cooperativo combinado con otras técnicas como las flipped classroom, calculadora, concursos, etc.
Museo de las matemáticas (Universidad Politécnica de Madrid)	Organismo dependiente de la Universidad Politécnica de Madrid, dedicado a la difusión por métodos innovadores del aprendizaje de las matemáticas a contextos escolares	2	Participación en la realización, diseño y ejecución de actividades matemáticas en el Museo con diferentes etapas escolar desde Infantil hasta Bachillerato. Creación de un escape room virtual para el público visitante del Museo con fines vinculados a las ciencias y las matemáticas.
Paleorama S.L. Arqueopinto	Parque arqueológico que realiza una actividad didáctica innovadora para promover la difusión y aprendizaje de las Ciencias Sociales	1	Participación en la realización de talleres didácticos en torno a diferentes épocas históricas. Introducción de elementos innovadores en actividades y evaluación de las mismas. Investigación en torno a los contenidos disciplinares trabajados en las sesiones.
SMARTICK (Sistemas virtuales de aprendizaje S.L.)	Empresa que ha desarrollado un sistema tecnológico innovador de aprendizaje de las matemáticas que permite apreciar la evolución de aprendizaje individual de cada estudiante	3	Estudio e investigación del sistema de aprendizaje matemático impulsado por la plataforma creada por Smartick que permite un aprendizaje autónomo que va atendiendo de manera dirigida por la IA en función de la evaluación del alumnado. Revisión, propuesta de mejoras, investigación en torno al uso de la IA en contextos de aprendizaje matemático, realización de presentaciones a grandes grupos avanzando los estudios e interpretaciones derivadas del análisis del alumnado. Participación en talleres innovadores.