



GUIA **CTRL+** **CIENCIA**

Esta iniciativa nace en el marco del proyecto **Función de Onda**, impulsado por la empresa cultural **Morfema T, SLU**, especializada en artes escénicas, comunicación y formación. Función de Onda articula una serie de propuestas que exploran la relación entre ciencia, arte y pensamiento crítico, y ha sido diseñado como una plataforma de creación, experimentación y transferencia educativa en el contexto de las Islas Canarias.

Proyecto educativo de divulgación científica a través del área de Matemáticas

PRESENTACIÓN

CTRL+CIENCIA tiene como finalidad fomentar la divulgación científica escolar a través del área de Matemáticas en la educación secundaria, ofreciendo a docentes y alumnado herramientas para transformar los contenidos del aula en relatos comprensibles, creativos y con impacto social. A través de una metodología basada en la comunicación, la narración y la producción audiovisual, se promueve una comprensión más profunda y motivadora de las matemáticas, conectándolas con la vida cotidiana y la cultura científica pública.

Se concibe como un taller formativo y experiencial para el profesorado, que incluye una fase de implementación directa en el aula y una posterior selección y mejora de los proyectos divulgativos generados por el alumnado. De este modo, el programa se orienta tanto a la capacitación docente como al empoderamiento del estudiantado como comunicador de conocimiento científico.

El presente documento constituye una guía para el profesorado participante, y recoge los objetivos, estructura, fases, recursos y calendario del programa durante el curso escolar 2025/2026, en el que se desarrollará su primera edición.





OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Formar al profesorado en divulgación científica aplicada al área de matemáticas.
- Promover la competencia comunicativa del alumnado en contextos científicos.
- Desarrollar materiales didácticos innovadores y reutilizables.
- Estimular la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo.
- Visibilizar el trabajo escolar mediante productos audiovisuales.
- Conectar el aprendizaje matemático con la cultura científica y la vida cotidiana.

PARTICIPANTES

- Centros escolares de educación secundaria de la isla de Tenerife.
- Profesorado de Matemáticas, alumnado y equipos docentes interesados en vincular las competencias matemáticas con habilidades comunicativas, creatividad y pensamiento crítico.

REQUISITOS

- Impartir enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en la isla de Tenerife.
- Contar con profesorado de Matemáticas participante en el proyecto.
- Desarrollar el proyecto con grupos de al menos un curso completo.
- Disponer de aulas con proyector y altavoces, así como del siguiente equipamiento básico para grabación:
- Teléfono móvil con cámara.
- Micrófono de solapa compatible con móvil.
- Trípode sencillo o soporte estable para grabación.



FASES DEL PROYECTO

Fase 1: presentación y formación docente.

Actividad 1. Sesión inaugural:

El proyecto **CTRL+CIENCIA** dará comienzo con una sesión inaugural en formato online, dirigida tanto al profesorado participante como al equipo responsable de su desarrollo.

Este primer encuentro se llevará a cabo a través de videoconferencia y servirá como espacio de bienvenida, contextualización y arranque conjunto del programa.

Durante la sesión, se presentarán los fundamentos del proyecto, se explicarán sus fases y objetivos, y se detallará el papel activo que se espera del profesorado implicado. Asimismo, se compartirán las expectativas generales sobre los resultados del programa y se resolverán posibles dudas iniciales.

Actividad 2: Formación docente

La primera fase del proyecto consiste en una sesión de formación presencial dirigida al profesorado participante. Esta formación se desarrollará en grupos reducidos de hasta 12 docentes por grupo, lo que permitirá un enfoque personalizado y práctico.

La duración de la sesión será de 6 horas, en las que se abordarán las claves de la divulgación científica aplicada a las matemáticas, incluyendo estrategias narrativas, recursos visuales y habilidades expresivas para comunicar ciencia con claridad, creatividad e impacto.

Durante esta jornada, trabajarán con materiales específicos del proyecto (manual docente, cuaderno de aula y ejemplos de presentaciones), realizarán ejercicios prácticos y recibirán acompañamiento directo por parte del equipo formador.

Esta sesión presencial constituye la base metodológica sobre la que se desarrollarán las siguientes fases del programa en el aula.

Fase 2: Aplicación en el aula

- » Cada docente aplica lo aprendido con su grupo clase.
- » El alumnado trabaja en presentaciones científicas de 3 a 5 minutos.
- » Enfoque por proyectos: cada estudiante realiza su propio vídeo divulgativo con apoyo grupal.
- » Estilo libre: monólogo, entrevista, dramatización, animación, etc.

Fase 3: Selección y mejora de proyectos

- » Se recogen todas las producciones enviadas.
- » Un equipo selecciona 10 propuestas destacadas.
- » Estas serán mejoradas, regrabadas y difundidas públicamente.

TEMPORALIZACIÓN

- » Diciembre: Formación del profesorado.
- » Diciembre-enero: Aplicación en aula.
- » Enero: Selección, mejora y difusión de vídeos.

RECURSOS NECESARIOS

- » Aula diáfana para formación del profesorado.
- » Plataforma online para formación.
- » Manuales y cuadernos impresos o digitales.
- » Equipos de grabación básica (móvil, trípode).
- » Equipo técnico para edición y difusión.

EVALUACIÓN DEL PROYECTO

- » Encuestas de satisfacción al profesorado.
- » Rúbricas de evaluación de presentaciones.
- » Análisis de impacto en el aprendizaje del alumnado.
- » Indicadores de visibilidad y calidad de los productos finales.

RESULTADOS ESPERADOS

- » Equipos docentes formados en comunicación científica.
- » Presentaciones escolares con valor didáctico.
- » Selección de 10 vídeos de alta calidad para difusión institucional.
- » Mayor motivación y autoestima del alumnado en matemáticas.
- » Reutilización del modelo en cursos y centros futuros.



Contacto

Ricardo del Castillo
Director de Proyecto

677414800
info@morfema.net

 www.funciondeonda.com

 @funciondeonda

 @FunciondOnda

 @funciondeonda

 Funcion de ONDA

