

Consortio

8 socios de 4 países europeos participan en el proyecto:

Universidad de León (España) 

Universidad de Salamanca (España) 

CEE NTRA. SRA. del Sagrado Corazón (España) 

Instituto Politécnico de Bragança (Portugal) 

University of Eastern Finland (Finlandia) 

Colégio Internato dos Carvalhos (Portugal) 

Pixel Associazione (Italia) 

Scoala Primara EuroEd (Rumanía) 



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

El presente proyecto ha sido cofinanciado con el apoyo de la Comisión Europea. Este folleto refleja únicamente las opiniones de su autor, y la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

PARA MÁS INFORMACIÓN, CONTACTE CON

Miguel Angel Conde Gonzalez

Universidad de León
León, España

e-mail: mcong@unileon.es

Andrea Anzanello

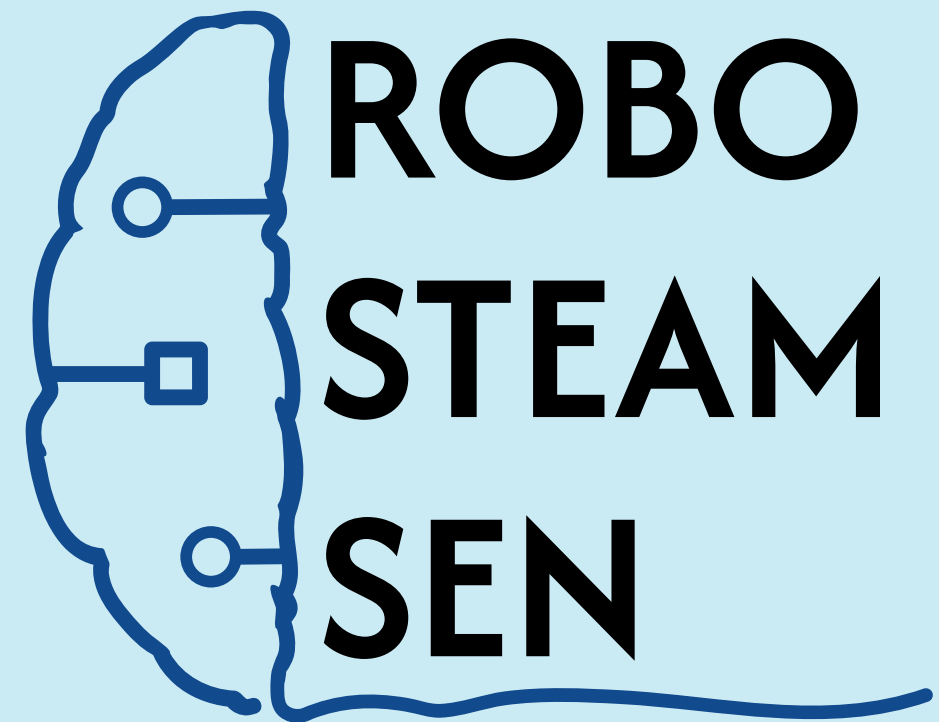
Pixel Associazione
Firenze, Italia

e-mail: andrea.anzanello@pixel-online.net



Número de proyecto:

2023-1-ES01-KA220-SCH-000155379



**Training SEN teachers to
use ROBOTICS for fostering
STEAM and develop
computational thinking**

<https://roboteamsen.eu/>

CONTEXTO

01.

Nuestra sociedad actual demanda profesionales con competencias del siglo XXI. Las disciplinas STEAM han demostrado ser especialmente relevantes para facilitar su adquisición. Sin embargo en dichas disciplinas la inclusión de alumnado con discapacidad intelectual o del desarrollo (DID) es muy difícil. RoboSTEAMSEN tiene como objetivo apoyar los procesos educativos proporcionando al profesorado de alumnado con DID, metodologías y herramientas para el fomento STEAM mediante el uso de la Robótica y Metodologías de Aprendizaje Activo.

OBJETIVOS

02.

Los objetivos específicos del proyecto son:

- Comprender las necesidades del estudiantado discapacitado y adaptar la robótica y las metodologías de aprendizaje activo a sus diferentes discapacidades.
- Definir programas de formación para que el profesorado pueda realizar adaptaciones para personalizar el aprendizaje del alumnado con IDD.
- Desarrollar una comunidad de práctica para proporcionar un punto de encuentro para profesorado y responsables de la toma de decisiones sobre cómo tener éxito

GRUPOS OBJETIVO

03.

El proyecto va dirigido a:

- Profesorado
- Estudiantado con IDD
- Responsables de la toma de decisiones
- Cuidadores y progenitores

RESULTADOS DEL PROYECTO

04.

El principal resultado del proyecto debe ser mejorar la educación STEAM para estudiantado con IDD. Para lograrlo, produciremos varios resultados:

- Una taxonomía diseñada para clasificar los recursos para estudiantado con IDD
- Un modelo de usuario destinado a personalizar las experiencias de aprendizaje del estudiantado con IDD
- Guías, recursos y cursos adaptados al profesorado que trabaja con alumnado con IDD
- Modelos de talleres diseñados para difundir eficazmente los resultados de los proyectos
- Un ecosistema tecnológico establecido para apoyar una comunidad de práctica centrada en el tema