

Información complementaria

M^aLuz Guenaga

Facultad de Ingeniería, Universidad de Deusto.

Directora del LearningLab, equipo multidisciplinar (ingeniería informática, psicología, pedagogía, etc.) cuyas líneas de actividad son las siguientes (generalmente entremezcladas en un mismo proyecto): enseñanza-aprendizaje de las áreas STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) en primaria y secundaria, enfoque de género en estas áreas, desarrollo del pensamiento computacional, desarrollo de recursos educativos (juegos online y offline, objetos digitales interactivos), inquiry-based learning, experimentación remota, learning analytics, open schooling...

Más información en <http://learninglab.deusto.es/>

El objetivo de la presentación se centrará en actividad desarrollada desde el DeustoLab y de los proyectos que están llevando a cabo. En especial, hablará de los proyectos coordinados por la U. de Deusto INSPIRA y OSOS

INSPIRA. Su objetivo es el fomento de la vocación científico-tecnológica entre las niñas, basado en acciones de sensibilización y orientación, que imparten mujeres profesionales del mundo de la investigación, la ciencia y la tecnología. Se trata de la primera vez que se utiliza la técnica del **mentoring grupal** en un proyecto de fomento de las **STEAM** (Science, Technology, Engineering, Arts and Maths) entre estudiantes de primaria.

OSOS (*Open Schoolsfor Open Societies*) Una **escuela abierta** es un entorno abierto, que se plantea preguntas y retos, y que apoya el desarrollo de proyectos y actividades educativas de carácter innovador y creativo. Nuestras escuelas deberían ser incubadoras para explorar e inventar, deberían de ser aceleradores de la innovación promoviendo el Open Schooling.

Público objetivo: principalmente profesores de la Facultad de Educación y profesores de primaria y secundaria, pero abierto también a restos de disciplinas. Es eminentemente práctico. Se recomienda a los asistentes que dispongan de un PC para poder seguir mejor las explicaciones.

Catia Sofía Martins y Conceição Ribeiro.

Instituto Superior de Engenharia.
Universidade do Algarve

Hablarán del proyecto Erasmus + KA2 **MILAGE** Interactive Mathematics by implementing a Blended-Learning model with Augmented Reality and Game books

Proyecto MILAGE busca mejorar el nivel de rendimiento y de logro en matemáticas para todos los estudiantes, incluyendo estudiantes con bajos logros y/o alto rendimiento. No sólo matemáticas, sino también otras asignaturas.

Tiene el objetivo de ampliar el espacio de aprendizaje tradicional a entornos virtuales de aprendizaje con el fin de mantener conectados a los estudiantes en el aprendizaje de las matemáticas. Para llevar a cabo este proyecto se utilizará herramientas, materiales y aplicaciones matemáticas motivadoras que permitirán a los estudiantes practicar más actividades y ejercicios fuera de clase. Este año se implementa la enseñanza del portugués para extranjeros. En el futuro se podrá utilizar para otras asignaturas.

Más información en <http://milage.ualg.pt/>