

EduMat.

Láminas educativas innovadoras

7 socios de 5 países Europeos están involucrados en el proyecto:

- CISL Scuola e Formazione, Italy
- Università degli Studi di Roma La Sapienza, Italy
- Pixel, Italy
- EuroEd, Romania
- Agrupamento de Escolas Miguel Torga, Portuguese
- Esciencnia Eventos Científicos SL, Spain
- Zinev Art Technologies, Bulgaria

Para más información contactar a:



esciencnia
eventos científicos

Esciencnia Eventos Científicos (España)

e-mail: educacion@esciencnia.es

Portal del proyecto: <https://www.edumatproject.eu/>
Número de proyecto: 2023-1-IT02-KA220-SCH-000157934



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las visiones y opiniones recogidas son solo del autor (es) y no necesariamente reflejan las de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se responsabilizan de ello.

CONTEXTO

- La atención internacional se ha centrado en la necesidad de invertir en la implementación de metodología e información sobre las nuevas tecnologías entre la comunidad educativa, comenzando por la enseñanza del personal docente.
- Expertos del campo de la educación afirman que es importante reducir la brecha en el ámbito digital entre alumnado y docente, que a pesar de pertenecer a diferentes generaciones, tienen una relación estrecha.
- Todavía hay una falta de uso de las tecnologías como soporte de enseñanza propedeútica, tanto en la alfabetización digital, como en la estimulación del estudiante para el aprendizaje e implementación de competencias básicas transversales.

PÚBLICO OBJETIVO

- Profesores de educación primaria
- Estudiantes de 8-9 años
- Expertos e investigadores del campo STEAM y codificación

OBJECTIVOS

EDUMAT+ tiene como objetivos:

- Proporcionar herramientas metodológicas educativas a docentes para enseñar codificación y STEAM en ciclos de educación primaria.
- Combinar codificación y STEAM como herramienta innovadora para promover e implementar en la enseñanza de las humanidades.
- Explorar los itinerarios educativos digitales en escuelas primarias, basados en la Agenda 2030 y las humanidades.

RESULTADOS ESPERADOS

Se implementarán las siguientes actividades:

- Una colección de mapas educativos infográficos digitales, destinados para educación primaria basados en temas de sostenibilidad medioambiental e inclusión social.
- Una formación para profesores sobre el uso de las STEAM y la codificación en la enseñanza de humanidades en escuelas primarias.
- Un conjunto de recomendaciones para la aplicación de metodologías de enseñanza innovadoras basadas en las STEAM y codificación para la enseñanza de las humanidades.