



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



APERTURA DEL PLAZO PARA ENVIAR EXPERIENCIAS

EDUTINKER Conferencia Internacional

Tecnología, Innovación y Nuevas Claves para los Recursos Educativos

29 de mayo de 2017, Universidad de Deusto, Bilbao

¡Abierto el plazo para enviar experiencias
en educación STEAMⁱ en primaria y secundaria!

La Universidad de Deusto, como coordinadora del proyecto “**MissToHit, from Misconceptions to Learning Insights Through Inquiry with Playful Physical Objects**”ⁱⁱ acogerá la conferencia internacional “EDUTINKER: Tecnología, Innovación y Nuevas Claves para los Recursos Educativos”. El objetivo es reunir a líderes y educadores de toda Europa para tratar temas que impactan en la educación STEAM en primaria y secundaria. También se presentarán los resultados del proyecto MissToHit, incluyendo la experiencia durante su pilotaje, los datos obtenidos por los investigadores, etc.

Temas

- Educación STEAM en primaria y secundaria
- STEAM a través del pensamiento computacional y viceversa
- Innovación educativa
- Fomentar el interés y la participación de las mujeres en las disciplinas STEAM
- Evaluación en la educación STEAM
- Educación formal, no formal e informal
- ... y otros temas relacionados.

Cuota

La asistencia a la conferencia es GRATUITA para todos los asistentes, pero se requiere inscripción.

<https://goo.gl/forms/mIY3EPwfw2YxcX723>

Envío de resúmenes

Todos los trabajos presentados deben:

- estar escritos en inglés o español
- contener el nombre del autor/a, afiliación y dirección de correo electrónico
- estar escrito con un tamaño de fuente no inferior a 9pt, y no exceder las dos páginas
- estar en formato PDF
- ser enviados a: dtlearning@deusto.es



UNIVERSITY OF TWENTE.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Fechas importantes

- Plazo para presentar el resumen de su experiencia: 1 de marzo
- Notificación: 15 de marzo
- Apertura de registro: 15 de marzo
- Conferencia: 29 de mayo

Talleres EDUTINKER

Durante la conferencia se celebrarán tres talleres prácticos.

**MissToHit: from
Misconceptions to Learning
Insights Through Inquiry with
Playful Physical Objects**
(Miembros del proyecto
MissToHit)

MissToHit proporciona actividades educativas que abordan errores de concepto en áreas STEAM. La actividad se basa en el enfoque estructurado de Aprendizaje Basado en Indagación y utiliza objetos físicos para realizar experimentos. Además, los objetos físicos también se pueden usar para más de una actividad de aprendizaje. En este taller el participante podrá jugar con varias de estas actividades.

Idioma: inglés Más información en: <http://misstohit.deusto.es/>

**Instròniks: construye un
instrumento electrónico
con Arduino**
(Marc Sibila)

En este taller montaremos un instrumento electrónico que funciona con una placa Arduino. Seguiremos todos los pasos, desde el ensamblaje de los componentes, hasta su conexión con Arduino y la programación. A partir de este instrumento, veremos distintos ejemplos de cómo utilizarlo y llegar a los estudiantes con este proyecto ¡que es STEAM en todos los sentidos! Está dirigido a docentes de secundaria, y a cualquier persona interesada con ganas de divertirse.

Idioma: español Más información en: <http://www.instroniks.com/es/>

**Introducción a la
programación con
Arduino y leds de colores**
(Interzonas)

Aunque la idea final del taller es controlar este tipo de LEDs, el taller se convierte en una herramienta ideal para entender los conceptos básicos de la programación: variable, array, bucle o loop, etc. Es mucho más fácil comprender viéndolo y eso lo hace a la perfección la tira de LED.

Idioma: español Más información en: <https://goo.gl/26J1Np>

Más información en:



<http://misstohit.deusto.es/>
<http://dtlearning.deusto.es/>

ⁱSTEAM, siglas en inglés de Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas

ⁱⁱDesde los errores de concepto hasta el aprendizaje a través de la indagación con objetos físicos lúdicos.