

BOLETIN INFORMATIVO NR.3

ERASMUS+. KA2
Asociación Estratégica
para la Educación Escolar
Cooperación para la innovación
y el intercambio de buenas
prácticas.

ROBOGENIUS

*Aprendizaje ROBOtico para
potenciar las nuevas
GENeraciones de
Innovadores de la UE*

2018-1-FR01-KA201-047798

Sitio web del proyecto

robogenius.mysch.gr



[Enlace a la página de Facebook](#)

SEGUNDA REUNIÓN TRANSNACIONAL DE PROYECTOS EN GRECIA

El 3 y 4 de septiembre de 2019, 10 Epaggelmatiko Lykeio Peramatos organizó en Atenas, Grecia, la segunda reunión de socios transnacionales del proyecto ROBOGENIUS. La reunión fue una oportunidad para que las organizaciones socias en el consorcio del Proyecto, presentaran ejemplos de buenas prácticas de actividades educativas de robótica y planificaran los próximos pasos para la implementación del proyecto.

Los socios de Francia, los Países Bajos, Rumania, Grecia y España han estado cooperando desde septiembre de 2018 para un método didáctico interdisciplinario innovador que combinará, de una manera gamificada, la robótica con otras materias escolares como matemáticas, historia, literatura e idiomas extranjeros.



El tema central de la agenda fue el intercambio de buenas prácticas sobre robótica educativa. El socio anfitrión presentó tres ejemplos de buenas prácticas que cultivan múltiples habilidades en los estudiantes en el contexto de la gamificación. Como respuesta a los ejemplos de buenas prácticas, seguidos por todos los socios, definieron los siguientes pasos para la implementación del proyecto.

CONSORCIO DEL PROYECTO

Boreal Innovation (Francia)
boreal-innovation.com



Quarter Mediation (Países Bajos)
www.quartermediation.eu



Asociatia de Studii Socio-Economice
(Rumanía)
asse.ro/ind.ro



Colegiul National Fratii Buzesti
(Rumanía)
www.cnfb.ro



1o Epaggelmatiko Lykeio Peramatos
(Grecia)
1epal-peram.att.sch.gr



Cookie Box (España)
cookiebox.es



La reunión en Atenas fue una oportunidad para que los socios del consorcio debatieran cuestiones relacionadas con la gestión del proyecto, así como con los procesos de evaluación, difusión y comunicación. Se discutieron las recomendaciones para un impacto más exitoso del proyecto por parte de la Agencia Nacional Francesa para Erasmus + y se asignaron y acordaron los objetivos, así como las tareas relevantes hasta la próxima reunión del proyecto en abril de 2020.



RESULTADOS DEL PROYECTO

Dado que la educación obligatoria está representada en el proyecto, uno de los resultados del proyecto es una metodología competitiva dedicada a la educación preuniversitaria general y profesional. La metodología competitiva creada por Quarter Mediation, con la contribución de 10 Epaggelmatiko Lykeio Peramatos, está dirigida a actividades desafiantes con el uso del Kit Lego Mindstorms-Education EV3. La metodología competitiva está diseñada en la forma en que los estudiantes tienen la oportunidad de usar sus conocimientos en un entorno educativo exigente y alegre, así como desarrollar sus habilidades más frecuentes, como comunicación, gestión del tiempo y cooperación.

Los resultados del proyecto se resumirán en el libro electrónico "Learning by empowering the new generations of innovators" que se entregará en inglés, antes de finales de agosto de 2020.