



## Actividades

Actividad de entrenamiento a corto plazo en España

## Producciones

- Plataforma en línea con distintas funcionalidades interactivas
- Conjunto de herramientas de entrenamiento
- Guía de buenas prácticas
- Metodología del concurso
- eBook “Aprendizaje a través del empoderamiento de las nuevas generaciones de innovadores”

Para más información usted puede contactar con:

Julien Tornior - [contact@boreal-innovation.com](mailto:contact@boreal-innovation.com)

## Colaboradores del Proyecto :

**Boreal Innovation-Coopérative pour le Développement de la Créativité et de l'Innovation (Francia)**

[www.boreal-innovation.com](http://www.boreal-innovation.com)

**Quarter Mediation (Holanda)**

[www.quartermediation.eu](http://www.quartermediation.eu)

**Asociatia de Studii Socio- Economice (Rumania)**

[asse.rotind.ro](http://asse.rotind.ro)

**Colegiul National Fratii Buzeti (Rumania)**

[www.cnfb.ro](http://www.cnfb.ro)

**10 Epaggelmatiko Lykeio Peramatos (Grecia)**

[1epa-l-peram.att.sc.h.gr](http://1epa-l-peram.att.sc.h.gr)

**Cookie Box (España)**

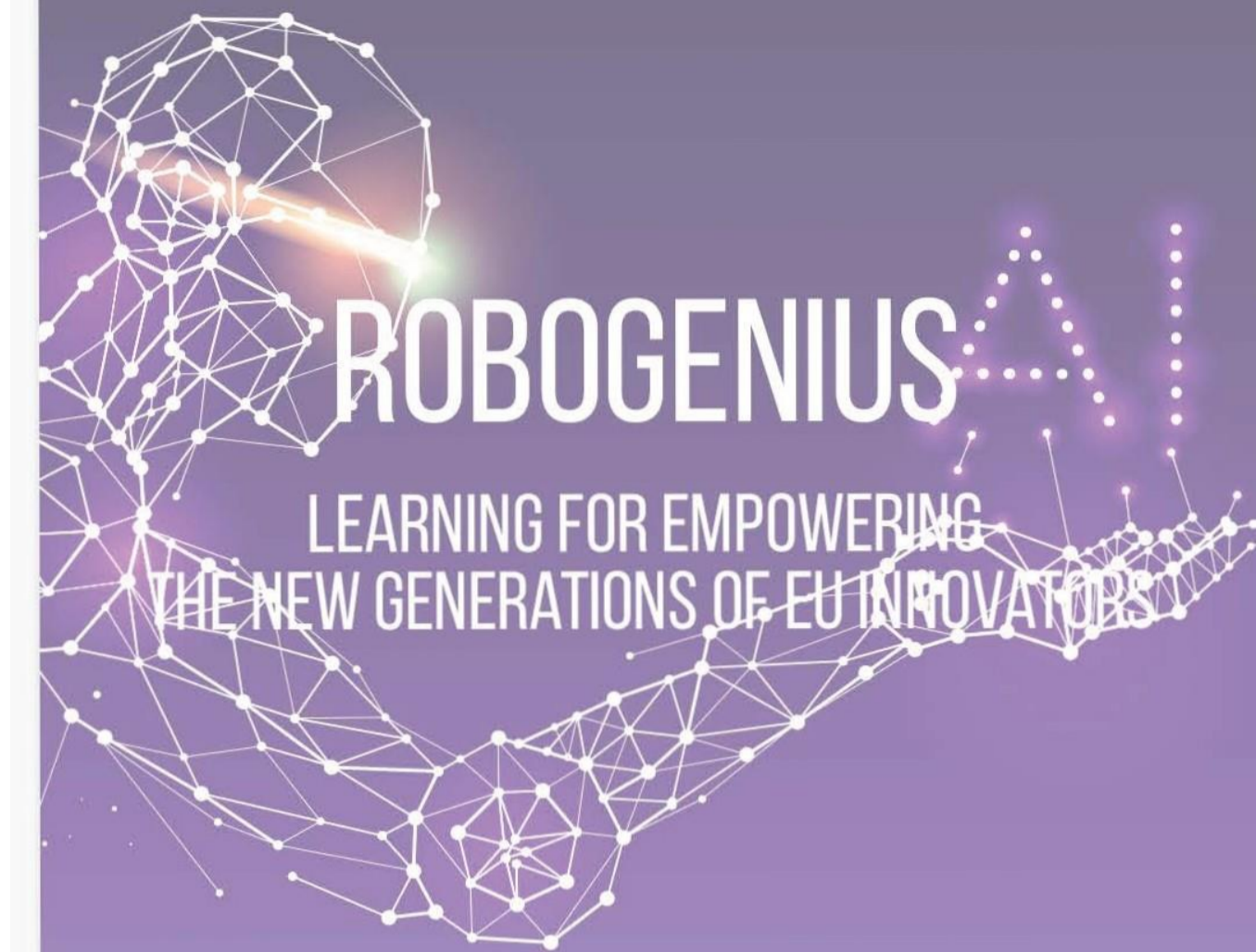
[cookiebox.es](http://cookiebox.es)



[HTTP://ROBOGENIUS.MYSCH.GR/EN/HOME/](http://ROBOGENIUS.MYSCH.GR/EN/HOME/)



**Robogenius.**

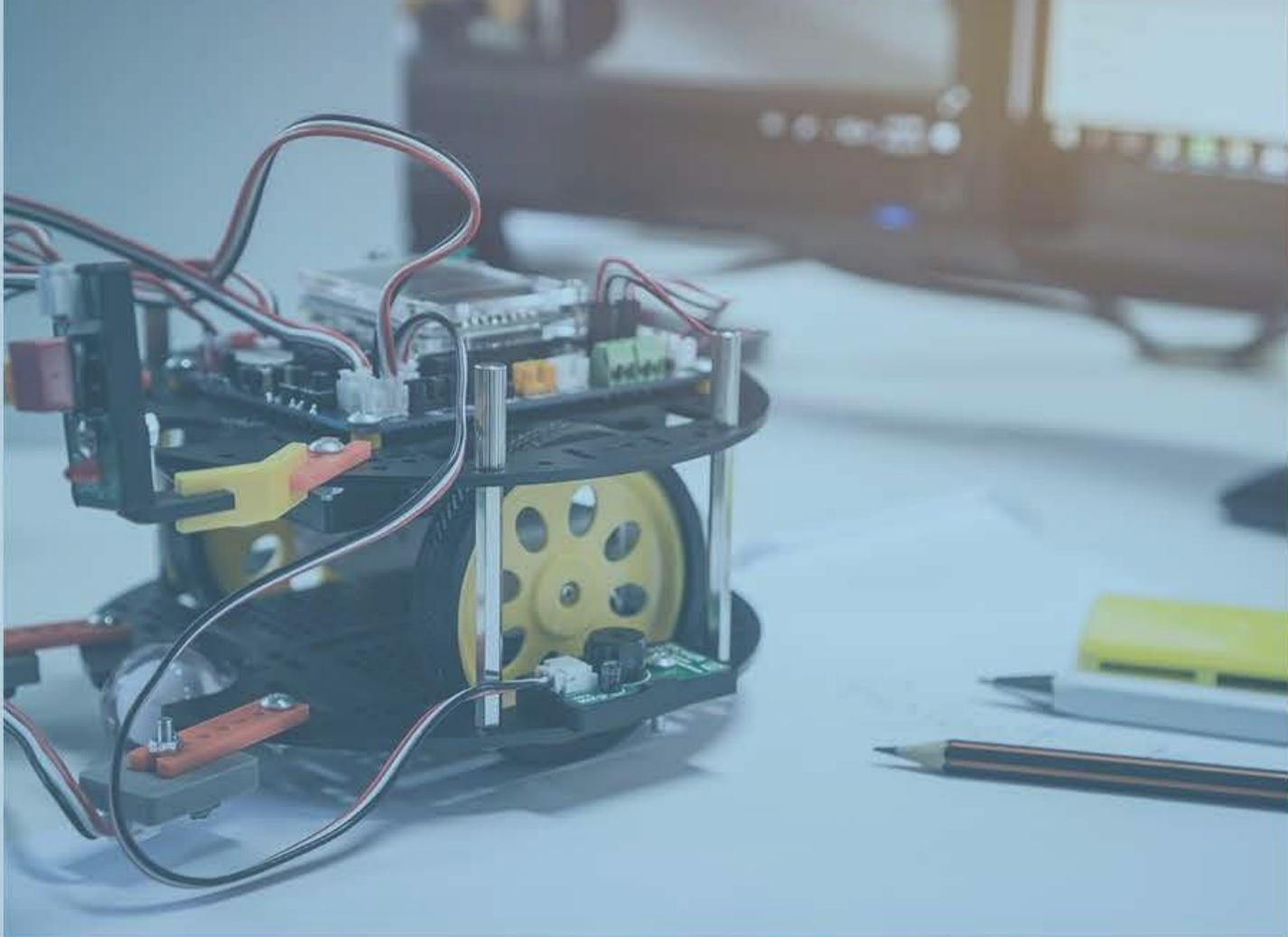


**Erasmus+**

This project has been funded with the support of the European Commission

This publication is the sole responsibility of the author and the Commission is not responsible for any use that may be made of the information contained therein

Numéro de Projet : 2018-1-FR01-KA201-047798



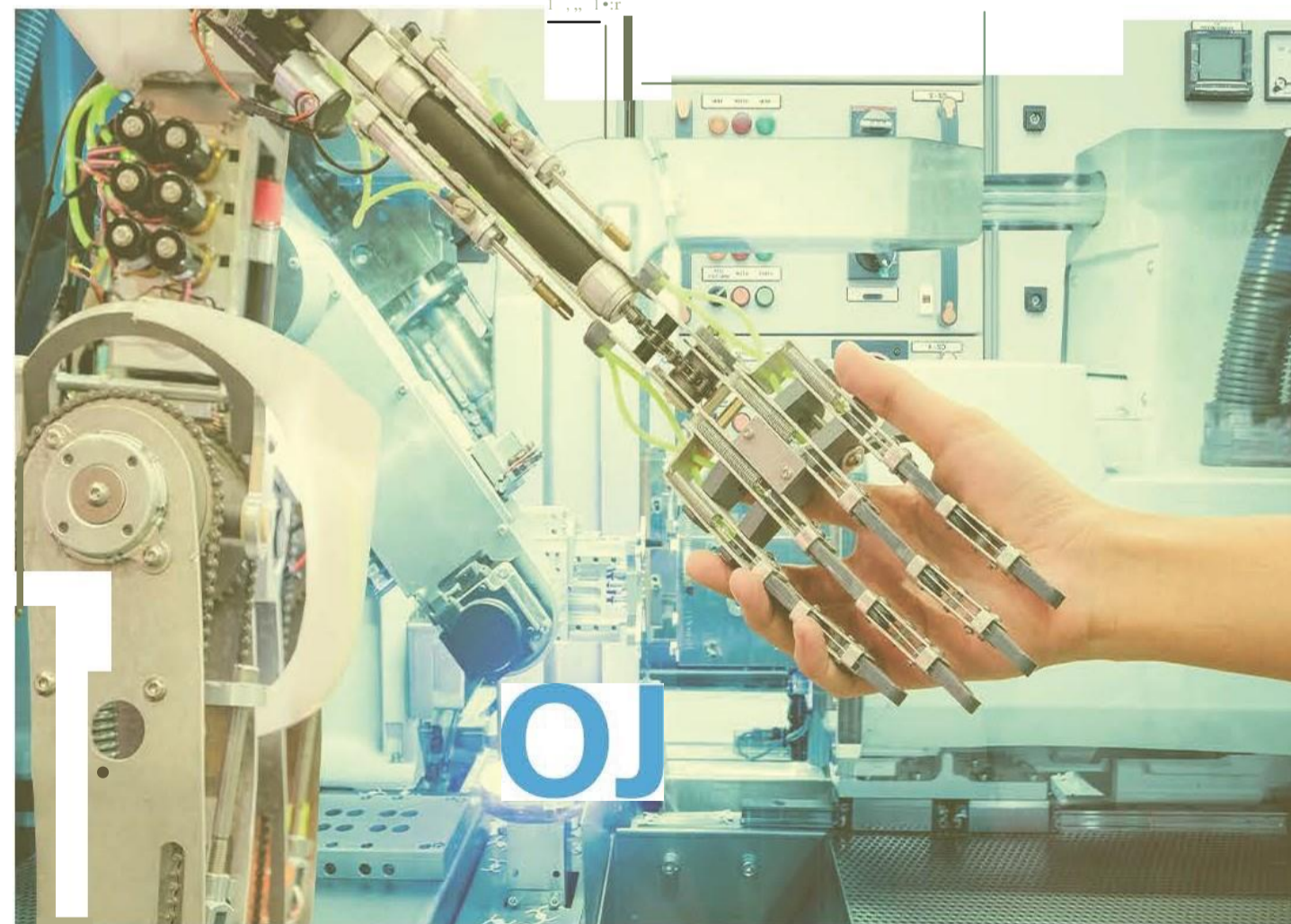
# PROYECTO

Dado que uno de los principales problemas de la educación formal es la elevadísima generalización del proceso educativo, un reto relevante consiste en la dotación a los estudiantes de una gran capacidad de pensamiento flexible además de su concienciación de la necesidad de evitar poner en valor hipótesis irrelevantes o no validadas por la experiencia real en favor de aquellas que si resulten relevantes o viables.

El frenético desarrollo de la tecnología además de los cambios continuos en nuestros entornos naturales y sociales, exigen que nuestras sendas educacionales se inicien en edades bien tempranas para así permitir que las mentalidades de las personas puedan adaptarse a largo plazo y hacerlo frente a esos cambios tecnológicos.

El proyecto ROBOGENIUS se dirige tanto a estudiantes de nivel educativo pre-universitario (educación general y formación continua y profesionalizadora) como a profesorado involucrado en el proceso educativo de los citados estudiantes.

Gracias a su carácter transnacional, el proyecto genera valor añadido para todos los colaboradores involucrados en el consorcio, facilitando así que se desarrolle la innovación a nivel europeo y también que se promueva el intercambio de experiencias en la implantación y adaptación de los resultados en contextos de nivel local/regional/nacional.



## Objetivos

Los objetivos específicos del proyecto Robogenius son:

- Explorar la aproximación innovadora de los distintos caminos que pueden seguir las metodologías de aprendizaje desde la educación y el juego, empleando nuevas metodologías educativas de Lego aplicadas a la enseñanza interdisciplinar y gracias al desarrollo de actividades de robótica en forma de talleres aplicados a audiencias concretas de las que forman parte los miembros asociados del consorcio de este proyecto.
- Identificar los principales obstáculos a nivel europeo/regional/nacional/local en relación a la implementación de esta nueva aproximación educativa en los distintos sistemas educativos de las escuelas involucradas en el proyecto.



- Aportar resultados inspiradores y referentes para las escuelas interesadas en incluir la robótica y el aprendizaje basado en juegos en su currículo, asegurando a la vez que el impacto para los asociados de este proyecto sea a largo plazo.
- Crear una plataforma que de soporte a un foro internacional de robótica y que pueda observarse como un vivero para que todos los centros educacionales que deseen formarse en metodologías educativas interdisciplinares basadas en aprendizaje basado en juegos puedan hacerlo vía tecnologías de última generación, así como gracias a los elementos educacionales de Lego.