

La ULE lidera un proyecto para facilitar el acceso a las ciencias de estudiantes con discapacidad

Por **L7D** - 1 marzo, 2024



??

📊 Visitas 563

La Universidad de León (ULE) lidera un proyecto europeo Erasmus+ denominado 'RoboSTEAMSEN', que tiene el objetivo de formar docentes en educación especial para el uso de la robótica como herramienta de enseñanza en las disciplinas STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas).



Este proyecto pionero busca desarrollar el pensamiento computacional y fomentar la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual o del desarrollo (IDD) en estas áreas cruciales para el desarrollo de competencias del siglo XXI.

La segunda reunión del proyecto tuvo lugar en Florencia (Italia) los días 30 y 31 de enero de 2024. En ella, se presentaron el proyecto y las actividades que se llevarán a cabo. El encuentro fue una oportunidad para comprobar el trabajo en curso sobre la revisión bibliográfica y la administración de cuestionarios en las escuelas. Además, los socios tuvieron la oportunidad de presentar las próximas tareas relacionadas con el desarrollo de una taxonomía y un Modelo de Usuario basados en la investigación realizada hasta el momento.

SOCIOS COLABORADORES Y ALCANCE INTERNACIONAL

El proyecto RoboSTEAMSEN que coordina la ULE se beneficia de una red de colaboración internacional, que incluye socios de renombre como la Universidad de Salamanca y CEE Ntra Sra del Sagrado Corazón (España), el Instituto Politécnico de Bragança y el MCPF – Colégio Internato dos Carvalhos (Portugal), Itä-Suomen Yliopisto (Finlandia), PIXEL – Associazione Culturale (Italia) y la Scoala Primara EuroEd (Rumania). Esta diversa coalición permite un enfoque multidisciplinario y multicultural para la inclusión educativa.

En una sociedad que demanda cada vez más profesionales capacitados en competencias del siglo XXI, las disciplinas STEAM juegan un papel fundamental. No obstante, la inclusión de estudiantes con IDD en estas áreas representa un desafío significativo. RoboSTEAMSEN se propone superar estas barreras, equipando a los docentes con metodologías y herramientas específicas para adaptar la enseñanza de STEAM a través de la robótica y metodologías de aprendizaje activo.

El proyecto aborda sus objetivos mediante estrategias clave como la comprensión de las necesidades específicas de los estudiantes con discapacidad, la adaptación de herramientas de robótica y la personalización de metodologías de aprendizaje activo. Además, se desarrollarán programas de formación específicos para docentes, permitiendo una enseñanza personalizada y efectiva para estudiantes con IDD.

RoboSTEAMSEN aspira a marcar una diferencia significativa en la educación STEAM para estudiantes con IDD, mediante la producción de recursos educativos adaptados, tales como una taxonomía de clasificación de recursos, modelos de usuario personalizados, guías, recursos didácticos, y cursos para profesores. Además, se promoverá la difusión de estos hallazgos a través de talleres y un ecosistema tecnológico diseñado para sostener una comunidad de práctica en este ámbito.

La Universidad de León y sus socios están comprometidos con la creación de un entorno educativo más inclusivo, donde cada estudiante tenga la oportunidad de explorar y desarrollar sus habilidades en las disciplinas STEAM, independientemente de sus capacidades. Con RoboSTEAMSEN, avanzamos hacia una sociedad más inclusiva y preparada para los desafíos del futuro.

<https://www.leon7dias.com>