

### Parceiros

8 parceiros de 4 países europeus diferentes estão envolvidos no projeto:

Universidad de León (Spain) 

Universidad de Salamanca (Spain) 

CEE NTRA. SRA. del Sagrado Corazón (Spain) 

Instituto Politécnico de Bragança (Portugal) 

University of Eastern Finland (Finland) 

Colégio Internato dos Carvalhos (Portugal) 

Pixel Associazione (Italy) 

Scoala Primara EuroEd (Romania) 



**Co-funded by  
the European Union**

Projeto cofinanciado com o apoio da Comissão Europeia.

A informação contida neste folheto vincula exclusivamente o autor, não sendo a Comissão responsável pela utilização que dela possa ser feita.

#### PARA INFORMAÇÕES ENTRE EM CONTACTO

**Miguel Angel Conde Gonzalez**

Universidad de León

Leon, Spain

e-mail: mcong@unileon.es

**Andrea Anzanello**

Pixel Associazione

Florence, Italy

e-mail: andrea.anzanello@pixel-online.net

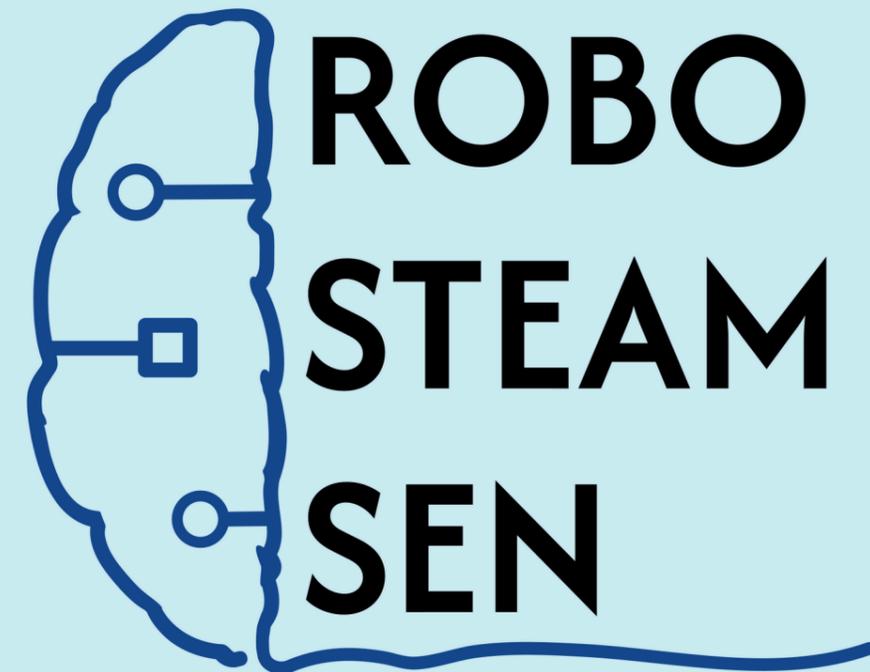


universidad  
de león



Projeto Número:

2023-1-ES01-KA220-SCH-000155379



**Training SEN teachers to  
use ROBOTICS for fostering  
STEAM and develop  
computational thinking**

<https://robosteamsen.eu/>

## CONTEXTO

01.

A sociedade atual exige profissionais com competências do século XXI. As disciplinas STEAM têm-se mostrado especialmente relevantes para facilitar a sua aquisição. Contudo, nessas disciplinas, a inclusão de alunos com deficiência intelectual ou de desenvolvimento (DID) é muito difícil.

O RoboSTEAMSEN pretende apoiar os processos educativos, dotando os professores dos alunos com DID de metodologias e ferramentas para a promoção do STEAM através da utilização da Robótica e de Metodologias Ativas de Aprendizagem.

## OBJETIVOS

02.

### Os objetivos específicos do projeto são:

- Compreender as necessidades dos alunos com deficiência e adaptar a robótica e metodologias ativas de aprendizagem para as suas diferentes deficiências;
- Definir programas de formação para professores para que possam fazer adaptações para personalizar as aprendizagens de alunos com DID;
- Desenvolver uma comunidade de prática para fornecer um ponto de encontro para professores e tomadores de decisão sobre como ter sucesso na educação STEAM para alunos DID.

## GRUPOS-ALVO

03.

### O projeto é dirigido a:

- Professores;
- Estudantes com DID;
- Tomadores de decisão;
- Cuidadores e pais.

## RESULTADOS DO PROJETO

04.

O principal resultado do projeto é melhorar a Educação STEAM para alunos com DID. Para conseguir isto, produziremos os seguintes resultados:

- Uma taxonomia projetada para classificar recursos para alunos com DID;
- Um modelo de utilizador que visa personalizar experiências de aprendizagem para alunos com DID;
- Guias, recursos e cursos personalizados para professores que trabalham com alunos que têm DID;
- Modelos de oficinas destinadas a divulgar os resultados do projeto de forma eficaz;
- Um ecossistema tecnológico estabelecido para apoiar uma comunidade de prática focada no tema.