

## Asociación

En el proyecto participan 7 socios de 5 países europeos:

- Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU) (España)
- DHBW - Universidad Estatal Cooperativa deBaden-Wuerttemberg (Alemania)
- Pixel (Italia)
- Universidad de Perugia (Italia)
- Universidad Tecnológica de Kaunas (Lituania)
- Fundación para la Formación Técnica en Máquina-Herramienta (España)
- University of Peloponnese (Greece)



### PARA MÁS INFORMACIÓN CONTACTAR:

**Kristina Zuza** -University of the Basque Country  
Donostia - San Sebastián (Spain)  
e-mail: kristina.zuza@ehu.eus



### Lorenzo Martellini

Pixel  
Firenze (Italy)  
e-mail: lorenzo@pixel-online.net

**Project Portal:** <https://steam-active.pixel-online.org/index.php>

# Steam Active



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

## CONTEXTO

La evolución tecnológica genera la necesidad de innovación en las empresas. La educación tiene que producir un aprendizaje significativo, desarrollando competencias que preparen a los estudiantes universitarios para satisfacer necesidades futuras.

Otra necesidad en el ámbito de la ingeniería es la lucha contra la desigualdad de género tanto en la enseñanza superior como en las empresas.

## OBJETIVOS

Los objetivos del proyecto STEAM-Active son:

- Mejorar la capacidad de la oferta educativa de educación superior en ingeniería de nuevos métodos activos de enseñanza y aprendizaje;
- Abordar el bajo rendimiento de los estudiantes de ingeniería y la desigualdad de género;
- Proporcionar a los profesores universitarios enfoques metodológicos y herramientas de enseñanza basados en STEAM;
- Proporcionar a las universidades secuencias de enseñanza-aprendizaje consistentes, reutilizables y ampliables, basadas en la metodología STEAM y estructuradas en torno a la economía circular.

## GRUPOS DESTINATARIOS

El proyecto está dirigido a:

- Profesores universitarios de ingeniería.
- Estudiantes de ingeniería.

## RESULTADOS ESPERADOS

- Un **protocolo para profesores** que ilustrará el marco de la metodología de diseño de proyectos STEAM mediante metodologías activas de enseñanza;
- Un **curso de formación basado en E-Learning** para profesores de ingeniería que incluirá una descripción teórica de los enfoques STEAM y de las metodologías activas para la implementación;
- Una **colección de secuencias de enseñanza-aprendizaje** basadas en STEAM que permita a los profesores guiar a los estudiantes en la aplicación de una metodología de aprendizaje basada en proyectos mediante las cuales solucionar situaciones socio-científico-tecnológicas.