

# EDUTINKER

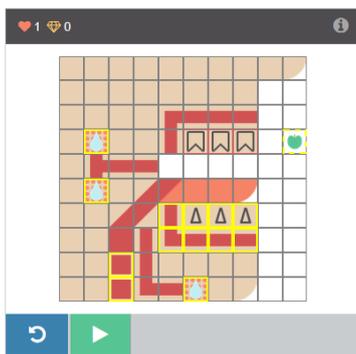
## Tecnología, Innovación y Nuevas Claves para Recursos Educativos



**El pasado 5 de Julio se celebró en la Universidad de Deusto la conferencia internacional Edutinker.**

**Un encuentro para profesionales del ámbito educativo interesados en innovar, descubrir nuevos retos y compartir inquietudes y buenas prácticas.**

Edutinker ha conseguido reunir a educadores, investigadores y expertos multidisciplinares del ámbito internacional para reflexionar sobre las aportaciones de la enseñanza del pensamiento computacional en la educación.



Hemos contado con testimonios inspiradores como el de David Cuartielles, cofundador de Arduino; Agueda Gras-Velázquez, Responsable de proyecto Scientix y del Programa de Ciencias de European Schoolnet; Nati de la Puerta, fundadora y directora A

Fortiori Editorial; o Estibaliz León de Innobasque, entre otros.

Se han debatido cuestiones como las vocaciones científico-tecnológicas de nuestros jóvenes, la enseñanza de la programación entre los más pequeños, incluso en educación infantil, la resolución de problemas, el pensamiento algorítmico, la conexión entre arte, música y tecnología en el currículo académico o la comprensión de la informática a través de objetos de uso cotidiano como una baraja de cartas.

Además de todas estas contribuciones, en Edutinker se han presentado los resultados del proyecto europeo Make World ([www.makeworld.eu](http://www.makeworld.eu)). Se trata de un proyecto liderado por la Universidad de Deusto en colaboración con organizaciones y centros educativos de Grecia y Polonia.

Make World proporciona una plataforma abierta y gratuita, diseñada para la didáctica de las áreas científico-tecnológicas en la etapa de educación primaria. La plataforma Make World propone una nueva metodología basada en

la superación de pequeños retos de programación que facilitan el desarrollo de las competencias relacionadas con STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) y del pensamiento computacional.

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

Una plataforma social, gamificada, con recursos educativos listos para ser utilizados y remezclados. Estos son los ingredientes principales para que Make World sea una realidad presente en las aulas y para que su comunidad de usuarios y creadores siga aumentando.

*Learning – Facultad de Ingeniería  
Julio 2016*