

ASOCIACIÓN



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

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect 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. [Project Number: 2019-1-DE03-KA201-060127]

CONTÁCTANOS

info@emysteries.eu



[@emysterieseu](https://www.instagram.com/emysterieseu)



www.emysteries.eu



Aprender a utilizar tecnologías digitales en los colegios

¿QUÉ?

El proyecto eMysteries ofrece un entorno interactivo apoyado por un dispositivo móvil y medios ricos que puede utilizarse con fines educativos entre estudiantes de enseñanza secundaria superior (15 a 18 años de edad) con el fin de mejorar sus aptitudes de lectura y escritura mediante la participación activa en actividades de lectura significativa. Al utilizar el entorno interactivo, los estudiantes tendrán la oportunidad de crear sus propias historias de detectives que pueden ser adaptadas a varios personajes y tramas. El proyecto también ofrece una caja de herramientas para el profesorado y un MOOC dedicado a mejorar la capacidad de los maestros y profesionalidad en el uso del entorno de eMysteries y recursos en sus prácticas diarias.

¿POR QUÉ?

Cuando los jóvenes de la Unión Europea dejan la enseñanza obligatoria, la mayoría de ellos han utilizado regularmente los ordenadores e Internet para diversas actividades. Si bien las actividades más comunes de los jóvenes que utilizan teléfonos móviles son la escritura a través de mensajes de texto ("chatear") y la lectura con fines de búsqueda de información y entretenimiento, los resultados del Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) de 2015 mostraron que uno de cada cinco alumnos de la Unión Europea tiene un dominio insuficiente de la lectura.

El proyecto eMysteries tiene por objetivo desarrollar la capacidad de los maestros de la escuela secundaria superior que trabajan con estudiantes (de 15 a 18 años de edad) en la utilización de instrumentos digitales para abordar los objetivos de alfabetización. Sin embargo, otros miembros del personal de las escuelas, los dirigentes escolares, varios encargados de la adopción de decisiones políticas, investigadores, académicos, personas que trabajan en programas extraescolares y otros interesados pertinentes pueden beneficiarse de las perspectivas educativas innovadoras sobre la mejora de la alfabetización del proyecto eMysteries.

¿CÓMO?

Los profesores de la escuela secundaria superior participarán directamente en el proyecto produciendo una serie de resultados significativos, mejorando así sus conocimientos, aptitudes y actitudes sobre la enseñanza de la alfabetización mediante actividades de lectura significativa. Los estudiantes de la escuela secundaria superior tendrán la oportunidad de utilizar el entorno interactivo durante las actividades escolares a fin de practicar la escritura creativa y componer sus propias historias de detectives; en este respecto, podrán mejorar sus aptitudes de alfabetización, desarrollar su confianza en sí mismos y así participar plenamente en la sociedad digital.

¿QUIÉN?

