

Recursos



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

Contenido

Introducción.....	2
Paso 1 – Formular una pregunta orientativa	3
Figura 1 – Cartas MOM.....	3
Actividad:	4
Paso 2 – Respuestas de la lluvia de ideas.....	5
1. Rondas rápidas (para una clase/grupo más grande).....	5
2. Slightly less quickfire round (for a class/larger group).....	Error! Bookmark not defined.
3. Acotar a una preguntar interesante (individualmente o en grupo)	5
Paso 3 - Creación de prototipos	9
Una introducción a Micro:Bits	9
Paso 4 – Iteración.....	11
Pilotos presenciales:.....	11
Pilotos Online:.....	12
Paso 5 - Presentación y documentación	14
Descripción de la metodología Mind over Matter	15

Introducción

El objetivo del proyecto Mind Over Matter (MOM) es aumentar la motivación de los jóvenes (de 13 a 18 años) para que continúen su formación en el campo STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) mediante la creación y aplicación de una metodología innovadora, práctica y basada en la investigación que desmitifique la ciencia y los procesos científicos. Al integrar las artes en el proyecto (STEAM,) la creatividad y la imaginación se convierten en el centro del proceso de diseño e introduce las prácticas científicas a los estudiantes con inclinaciones creativas. Integra el pensamiento artístico con el científico, eliminando la barrera artificial entre ambos.

Este paquete de recursos explicará cómo utilizar las tarjetas MOM para organizar una actividad educativa utilizando la metodología STEAM como proyecto corto, medio o extenso.

Las cartas MOM y una versión online de las mismas se pueden conseguir en:
<https://steamproject.eu/cards/>

Las **cartas MOM** son una forma divertida de gamificar el proceso de diseño y crear muchas posibilidades y proyectos en poco tiempo. Las actividades pueden adaptarse a tus circunstancias, y los pasos que aquí se describen son más una guía que un conjunto estricto de reglas a seguir.

Puedes elegir en qué versión del proyecto quieres trabajar, según tus circunstancias. Comenzamos cada versión con las cartas MOM y las utilizamos para **crear una pregunta**. Esta pregunta es la que guía el resto del proyecto. Cada versión del proyecto debe terminar con una breve presentación de los participantes sobre sus ideas y su respuesta a la pregunta que han creado.

Versión corta (medio día)	Pregunta orientadora	Lluvia de ideas	Presentación		
Versión media (2 días)	Pregunta orientadora	Lluvia de ideas	Prototipado	Presentación	
Versión larga (4 a 5 días)	Pregunta orientadora	Lluvia de ideas	Prototipado	Mejora	Presentación

Tabla 1. Versión del juego de cartas MOM



Paso 1 – Formular una pregunta orientativa

Una pregunta orientadora es una forma útil de crear una nueva área de investigación y pensamiento de diseño. Al fusionar cuatro de las tarjetas MOM, podemos crear miles de preguntas diferentes para guiar nuestro proyecto.

There are 4 types of cards to pick from:



Arte



ODSs



Carreras STEAM



Concepto

Figura 1 – Cartas MOM

Arte	Una amplia gama de prácticas artísticas diferentes.
ODSs	Cada uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las NU
Carreras STEAM	Una serie de carreras que incluyen STEAM
Concept	Una lista de palabras para impulsar las ideas

Para **crear una pregunta orientadora**, tienes que elegir una carta de cada tipo. Podrías terminar con:

Músico – Hambre cero - Botánico - Crear

Una pregunta orientadora de estas 4 cartas podría ser:

¿Cómo podrían un **músico** y un **Botánico** trabajar junto para **crear** algo que ayude al Objetivo de Desarrollo Sostenible de **Hambre cero**?

O puede que te toque

Artista – Fin de la pobreza – Ingeniero Civil - Mejorar

¿Cómo podría un **Ingeniero civil** trabajar con un **artista** para **mejorar** las condiciones que ayuden a mejorar el Objetivo de Desarrollo Sostenible **Fin de la pobreza**?

NOTA: ¡Todavía no es necesario responder a esto!

Es una buena idea practicar la formación de preguntas antes de pasar a la lluvia de ideas.

Actividad:

Un juego que puede llevarse a cabo consiste en que los participantes **compitan entre sí** para ver quién es capaz de idear el mayor número de preguntas diferentes en un tiempo determinado, sustituyendo una tarjeta cada vez que hayan creado una pregunta.

Paso 2 – Respuestas de la lluvia de ideas

Una vez que te acostumbres a crear preguntas, tienes que pasar a hacer **una lluvia de ideas para responder a esas preguntas guía**. Cuando estés haciendo una lluvia de ideas, es importante que no descartes ninguna idea que se te ocurra. Incluso si parece poco práctica, aparentemente imposible o totalmente ridícula.

Aquí tienes algunos juegos para practicar con las cartas:

1. Rondas rápidas (para una clase/grupo más grande)

- En grupos o parejas, se saca 1 carta de cada baraja y se crea una pregunta. Si alguien no entiende una de las profesiones o uno de los objetivos de desarrollo sostenible puede devolver la carta a su baraja correspondiente y sacar otra.
- La primera persona que cree una solución a dicha pregunta gana un punto.
- En las rondas rápidas, podemos ignorar las leyes de la física y las limitaciones de presupuesto. Lo que estamos buscando son **ideas rápidas para que siga fluyendo la creatividad**.
- Seguir así hasta que se hayan usado todas las cartas.

2. Ronda un poco menos rápida (para una clase/grupo más grande)

- En grupos o parejas, coger 1 carta de cada mazo de cartas y crear una pregunta.
- Asigne algún tiempo para que los estudiantes investiguen más sobre la carrera UNSDG o STEAM que se ha elegido.
- Haciendo uso de los nuevos conocimientos, proceder a hacer una lluvia de ideas con ideas que podrían responder a la pregunta inicial. Podemos seguir ignorando las leyes de la física y el presupuesto.
- Una vez que los grupos tengan una idea, hacer una ronda de presentación:
 - Las 4 cartas que han escogido
 - La pregunta que formularon
 - El potencial para responder a esa pregunta.
- Si tienes tiempo, otros grupos pueden realizar preguntas sobre las ideas presentadas.

3. Acotar a una preguntar interesante (individualmente o en grupo)

- Coge el montón de cartas de **Artes** y dale la vuelta a la carta superior. Si esa carta te parece interesante, quédatala. Si no, ponla en el fondo del montón y vuelve a intentarlo. Sigue dándole la vuelta hasta que encuentres una carta que te parezca interesante.
- Deja esta tarjeta a un lado y repite el proceso para las cartas de **ODSs, Carreras STEM** y las cartas de **Concepto**.



- Los alumnos utilizan estas 4 tarjetas para **crear una pregunta**. Lo más probable es que ésta sea la pregunta para la que querrán hacer una lluvia de ideas con respuestas más realistas y factibles. Los estudiantes pueden cambiar sus tarjetas en cualquier momento y modificar su pregunta si creen que debe ser modificada.
- Asigne tiempo para que los estudiantes aprendan más sobre los ODS y las profesiones elegidas. A medida que aprenden más sobre cada carta, pueden tener ideas que se ajusten a una palabra conceptual diferente o a una disciplina artística distinta. Pueden optar por cambiar esas partes de su pregunta para centrarse en algo que les interese.
- Los estudiantes escriben cualquier idea que responda a la pregunta en la que han pensado.
- Los alumnos pueden utilizar dibujos, bocetos, diagramas de flujo o cualquier otro método para comunicar sus ideas.

Si se lleva a cabo la versión corta del juego (Tabla 1), los alumnos pueden presentar sus ideas y bocetos en una breve presentación como respuesta a las preguntas orientativas que han formulado.

Como resultado de los pilotos y de los Makeathons que el equipo de desarrollo del MOM dirigió, y de los comentarios de los estudiantes y de los profesores, los siguientes enfoques de la metodología también se consideraron útiles para la Versión Extendida (4 a 5 días):

1) Introducción

Los participantes comienzan presentándose, diciendo en qué creen que son buenos y pueden contribuir a un grupo y también nombran un tema que les apasione (accesibilidad, clima, bienestar animal, educación musical en las escuelas, etc.)

2) Formación de grupos

A los participantes se les asigna una pertenencia a un grupo mediante una numeración aleatoria para evitar la agrupación de amigos y reforzar la variedad de especialidades e intereses.

3) Roles de grupo

Un participante de cada grupo es designado por el grupo como redactor. Su función es tomar notas y registrar el progreso del grupo. Otro participante es designado como cronometrador. Pueden establecerse actividades y plazos durante el makeathon/clase (por ejemplo, para los próximos 10 minutos, lluvia de ideas... etc.) y el cronometrador es responsable de garantizar que el grupo se mantenga en el camino. Se nombra a un tercer participante del grupo como portavoz. Cuando se hacen presentaciones a toda la sala, esta persona habla en nombre del grupo.

4) Selección de cartas

Cada grupo selecciona una carta al azar para cada categoría y el escriba anota la lista de tarjetas seleccionadas. Los alumnos disponen de 3 minutos para debatir lo que sugieren estas cartas, los tipos de preguntas que pueden surgir y los tipos de proyectos que el grupo puede imaginar que se realizan en respuesta a ese reto. Esta actividad se repite 4 veces, y el redactor debe terminar con una lista de 4 conjuntos de cartas a partir de las cuales se pueden formular retos y preguntas orientativas.

A continuación, se da a los grupos 5 minutos para debatir y se les pide que clasifiquen las combinaciones de la más fácil a la más difícil (numerándolas del 1 al 4) en función de su nivel de dificultad percibido para combinar las cartas y realizar un buen proyecto inspirado en esa selección. Se ponen en común en una pizarra para que toda la sala discuta y reflexione sobre ellas (10 minutos).

A continuación, el animador/profesor les asigna a todos un conjunto determinado de tarjetas clasificadas como reto para trabajar. Nos dimos cuenta de que decir a los alumnos que debían trabajar en el "segundo grupo más difícil" de cartas (clasificación 3) fue aceptado por los alumnos como un reto y también como un alivio de que no se les asignara el conjunto más difícil.

5) Formulación de la pregunta inicial

Se pide a los alumnos que creen una pregunta basada en las cartas que les han salido. Hay que decirles que la pregunta sólo tiene que inspirarse en esas cartas y que las palabras de las cartas no tienen por qué aparecer todas en la pregunta. Las cartas son una herramienta de pensamiento para abrir ideas, no una prisión que deben soportar.

6) Investigación

Se pide a los alumnos que dediquen 30 minutos a investigar las cartas que tienen. Wikipedia, Google, etc. Se pide al grupo que busque información sobre aquellos términos, funciones y ODS que les parezcan especialmente interesantes, sorprendentes o desafiantes. Se pide al grupo que recopile (y al redactor que anote) toda la información posible sobre cada una de las tarjetas asignadas en el tiempo asignado.

7) Asociación de palabras

Se pide a los participantes que dediquen 2 minutos por carta a escribir todas las palabras, conceptos o ideas asociadas que les vengan a la mente cuando piensen en la(s) palabra(s) de la carta. Por ejemplo, si la palabra es "escultura", pueden pensar en arcilla, museo, arte público, pensador, piedra, cincel, construir, cortar, etc. A continuación, se pide a los alumnos que incluyan el tema que dijeron que les apasionaba en la introducción inicial. Se les anima a dedicar otros 2 minutos a cada una de estas palabras y conceptos para encontrar conceptos relacionados y posibles puntos de

conexión. El propósito de este ejercicio es permitir a los alumnos pensar de forma más amplia en torno a las cartas que se les han asignado, de modo que los retos y prototipos que creen puedan ser algo inspirado por la metodología de las tarjetas en lugar de estar dictado directamente por las palabras que aparecen en ellas.

8) Formulación de la pregunta

Utilizando las cartas, la investigación y la asociación de palabras con los conceptos de las cartas y las pasiones de los estudiantes, se les invita a reformular su pregunta inicial y a desarrollarla de forma que refleje un reto para el que estén interesados en encontrar una solución.

9) Mentores

A cada grupo de estudiantes se le asigna otro grupo de estudiantes para que sea su mentor. Por ejemplo, el Grupo 1 tutela al Grupo 2, el Grupo 2 tutela al Grupo 3, el Grupo 3 tutela al Grupo 1. Se asignan 30 minutos para la tutoría, durante los cuales el papel del grupo tutor es intentar cuestionar y mejorar el reto creado por sus tutelados. A continuación, se pide a los grupos que reflexionen sobre si su pregunta podría cambiar y cómo. Las sesiones de tutoría se asignan regularmente durante el curso del programa. Al desarrollar esta metodología, descubrimos que no sólo se creaban conexiones sociales y se mejoraba la calidad y la ambición de los proyectos, sino que también se fomentaba un entorno de colaboración en lugar de uno competitivo, en el que todos los estudiantes estaban dispuestos a ayudarse mutuamente a tener éxito en la medida de sus posibilidades.

10) Inyecciones de inspiración

Cada mañana, se invitó a los estudiantes a escuchar a un orador invitado o un vídeo de una presentación que les diera nuevas ideas para su trabajo y les explicara nuevas formas de pensar sobre el uso de la tecnología y la creatividad para abordar los grandes retos de la sociedad. Dos vídeos de MTF Labs fueron ejemplos de esto, y podemos recomendar estos como inicio (en inglés), aunque es posible que tengas otras sugerencias, oradores invitados locales u otras formas de proporcionar inspiración e instrucción que puedan mejorar el pensamiento de los estudiantes sobre sus proyectos.

Tom Fox: La sonificación del cambio climático

<https://www.youtube.com/watch?v=BVMFZijzRUg>

Sofia Crespo and Feileacan McCormick: Generar vida

<https://www.youtube.com/watch?v=irswkU9R5j8>

Paso 3 - Creación de prototipos

Una idea puede (o no) implicar algún tipo de elemento interactivo. Puede que quieras que ocurran cosas específicas cuando se alcance un determinado umbral. O puede que quieras que la gente interactúe con un objeto de una manera específica para medir datos, o hacer sonar una alarma, o encender unas luces, o mover una barrera. Si es así, necesitas una forma de controlar estas cosas. Algo como un microcontrolador. Como un Micro:Bit.

Una introducción a Micro:Bits

Los **micro:bits** son pequeños ordenadores que nos permiten medir varias entradas y controlar varias salidas. Creamos un pequeño código que se descarga en la placa y que actúa como intermediario entre los sensores y los "bits que hacen cosas".

Entradas (cosas que podemos medir)

- Intensidad de la luz
- Pulsación de botones
- Temperatura
- Niveles de sonido
- Movimiento (cabeceo/rodamiento/agitación)
- Fuerza G
- Intensidad del campo magnético
- Brújula
- Humedad del suelo
- Mensajes inalámbricos de otros Micro:bits
- También podemos acoplar una amplia gama de sensores utilizando accesorios y placas de conexión. Incluyendo medición de distancia, medición de CO2.

Resultados (cosas que podemos controlar)

En la placa:

- Una rejilla de 5x5 LEDs
- Un altavoz

En el ordenador

- Controladores de juego a través de Scratch
- Trazado de gráficos
- Mensajería MIDI para la interacción musical

Adjuntado al Micro:bit

- Motores
- Servos
- Relés

Hay muchas maneras de codificar tu Micro:bit, pero lo más fácil es empezar con este sitio web:

<https://makecode.microbit.org/>

También hay un montón de recursos y guías fantásticas en el sitio web de Micro:bit:

<https://microbit.org/>

Cómo transferir tu código a tu Micro:bit:

<https://www.youtube.com/watch?v=-FZ8yTnoozY>

Entradas y salidas:

<https://www.youtube.com/watch?v=NkoS2JXaBuM>

Una completa lista de reproducción de 'Getting Started with the Micro:bit':

<https://www.youtube.com/watch?v=u2u7UJSRuko&list=PLEo0hMrjdoFusveMscRFN9FegKzDBzuXr>

Puedes utilizar el Micro:bit para crear un prototipo de toda o una parte de tu idea. No tienes que crear un producto completamente formado, funcional y elegante. Pero si tu idea implica algún tipo de interacción con el mundo real, entonces esa parte de tu idea podría probarse con el Micro:bit además de cualquier otro recurso que puedas conseguir o que esté disponible en el aula o en casa.

Como ejemplo, si utilizara la **pregunta guía** de antes:

*¿Cómo podrían un **músico** y un **botánico** trabajar juntos para **crear** algo que ayude al **Objetivo de Desarrollo Sostenible de la ONU de Hambre Cero**?*

Y mi idea fue crear un dispositivo que reprodujera música en función de la calidad de la tierra que se utilizara para cultivar.

Podría utilizar el Micro:bit para **conectar un sensor de humedad del suelo al altavoz y reproducir diferentes frases musicales** en función de lo húmedo o seco que esté el suelo.

*No es **obligatorio** utilizar el Micro:bit en la creación de prototipos que demuestren las respuestas a las preguntas orientadoras de los alumnos. Sin embargo, es una herramienta muy útil que desbloquea tanto las competencias técnicas como potencia la capacidad creativa de resolución de problemas.*

Paso 4 – Iteración

Hay varias iteraciones posibles del juego, como se ha explicado anteriormente, y los profesores y mentores son muy bienvenidos a desarrollar y utilizar el juego de la manera que se adapte a sus necesidades y recursos.

A continuación, puede encontrar 4 iteraciones que se han puesto a prueba dentro del proyecto Mind Over Matter y que se evaluarán a finales de 2022.

Pilotos presenciales:

Metodología	Resultados esperados	Duración
Desarrollo de ideas	Varias preguntas desarrolladas y una escogida y presentada al grupo.	2-3 horas
Desarrollo de un posible prototipo	La pregunta se transforma en varias ideas, se selecciona una de ellas como la mejor para crear un prototipo y se presenta al grupo.	10 horas
Prueba del prototipo	La idea se transforma en un prototipo real que es funcional y que los compañeros pueden probar después de la presentación. Las pruebas del prototipo y su mejora pueden llevarse a cabo muchas veces, en función de los recursos y el tiempo disponibles.	20 horas



Pilotos Online:

El objetivo de la prueba piloto en línea es promover STEM entre los jóvenes que viven en zonas remotas de una manera que también es posible durante los períodos de pandemia cuando los jóvenes no pueden trabajar en grupos cara a cara.

Los participantes y estudiantes remotos pueden trabajar individualmente, pero colaborar en línea con sus compañeros utilizando la misma selección de tarjetas para contribuir a un proyecto de grupo. El juego de cartas MOM puede utilizarse en línea con sólo ligeros cambios en el planteamiento. Por ejemplo:

Sesión de lluvia de ideas - estudiantes con mentores	2 horas con un grupo de estudiantes. La sesión termina con 4 tarjetas por alumno.
Pausa para seguir investigando - los alumnos trabajan individualmente	3-5 días*. Los estudiantes investigan las tarjetas y generan tantas preguntas como sea posible. Seleccionan una pregunta para la presentación durante la siguiente sesión en línea.
Sesión de Micro:bit y otras tecnologías (cómo utilizar el equipo) - estudiantes con mentores	2 horas en las que los estudiantes presentan sus preguntas y los mentores explican cómo utilizar las herramientas proporcionadas a los estudiantes.
Desarrollo de la idea y creación de prototipos con sesión(es) de resolución de problemas - los estudiantes trabajan individualmente con la posibilidad de comunicación en línea con el mentor o los compañeros	5 días en los que los estudiantes trabajan en el prototipo, lo prueban e iteran nuevas versiones si es necesario.
Presentación de los resultados - estudiantes con mentores	2 horas en las que cada estudiante dispone de 10 minutos para presentar las tarjetas que ha seleccionado, la pregunta motriz que ha formulado, su idea y su prototipo funcional. Los mentores y los compañeros pueden hacer preguntas y comentarios sobre el trabajo presentado.

*Durante este periodo se envía a los participantes herramientas (como el Micro:bit) por correo.

El pilotaje en línea también puede funcionar en un entorno mixto, ya sea con los mentores en línea y los estudiantes en grupos trabajando juntos, o bien con los mentores y los estudiantes en los grupos trabajando juntos en un entorno en línea. El pilotaje en línea puede durar hasta 15 días. Se puede presentar a los alumnos el equipo que deberían (o deben) utilizar, pero también se les puede enseñar a utilizar lo que tengan a mano en su propio entorno.



Paso 5 - Presentación y documentación

La presentación del proyecto debe comenzar con una presentación inicial del equipo y de cada miembro individualmente. A continuación, los miembros del equipo deben presentar las 4 tarjetas que han elegido y la pregunta que han formado con ellas. A continuación, se explica el problema y se presenta el proceso de trabajo a través del cual han llegado a la solución del problema planteado. Por último, se presenta la solución del problema.

Es importante capturar y documentar los resultados creados por los estudiantes para recompensar y validar sus esfuerzos y mostrar su trabajo, así como proporcionar ejemplos para los estudiantes que puedan emprender esta actividad en una etapa posterior. Se anima a los estudiantes a documentar su proceso mediante fotografías, diarios, vídeos selfie, etc. y se invita a los profesores a incorporar ese material en su documentación y comentarios.

El sitio web del Proyecto MOM (steamproject.eu) alberga ejemplos de trabajos de estudiantes de los cinco países participantes y se anima a los profesores y mentores a que envíen los trabajos de los estudiantes al sitio.

Los profesores se registran [aquí](#) para recibir sus datos de acceso. Tras el registro, inician la sesión en [esta página](#) y a continuación pueden cargar los pilotos de los alumnos siguiendo atentamente el [vídeo instructivo](#) en el que se explica detalladamente todo el proceso.

Descripción de la metodología Mind over Matter

Mind over Matter (MOM) es un proyecto de asociación estratégica de Erasmus+ que incluye socios de cinco países diferentes de la UE. El objetivo del proyecto es **umentar la motivación de los jóvenes** (de 13 a 18 años) para que continúen su formación en el ámbito STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) mediante la creación y aplicación de una metodología innovadora, práctica y basada en la indagación que desmitifique la ciencia y los procesos científicos.

La metodología desarrollada se basa en (1) un entorno propicio para un alto compromiso de los jóvenes; (2) una alta inversión de los jóvenes en su aprendizaje, (3) la resolución de problemas en el contexto del mundo real y (4) la planificación en un formato no tradicional donde el educador no tiene un objetivo final predefinido para que los jóvenes lo alcancen. Además, los jóvenes participarán activamente en la resolución de los retos del mundo abordando los problemas derivados de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Materializamos esta metodología a través del Juego **Mind Over Matter** y creamos una lista interminable de retos que los jóvenes pueden resolver en forma de diferentes actividades educativas.

Al añadir la pila de **Arte** en el juego MOM, integramos la creatividad y el arte en una amplia gama de disciplinas científicas y creamos un enfoque interdisciplinario (STEAM) que extrae conocimientos de una amplia gama de experiencias. Esta combinación creativa permite a los jóvenes que quizá no se identifican inmediatamente como candidatos a una vía STEM tener una experiencia positiva de las materias STEM en el contexto de algo que capta más fácilmente la imaginación, y está orientado a proyectos y objetivos en lugar de centrarse en los detalles dentro de uno solo de los campos STEM. Esto puede llevar a un interés creciente por una especialidad STEM o a seguir trabajando en carreras orientadas a STEAM.

El diseño del proyecto MOM se basa **en conectar y empoderar a los jóvenes y a los trabajadores juveniles y fomentar su compromiso en la resolución de problemas del mundo real**. El empoderamiento de los jóvenes se logra cambiando sus percepciones y prejuicios sobre sus propias posibilidades de tener carreras STEM o STEAM exitosas y de contribuir al desarrollo de la sociedad. La metodología es muy sostenible, los problemas propuestos en el juego Mind over matter pueden volver a utilizarse fácilmente en una fase posterior -incluso años más tarde- desarrollando soluciones diseñadas en torno a nuevos descubrimientos STEM. Esto se consigue simplemente añadiendo tarjetas adicionales (carreras/conceptos/arte/SDG de STEM) o sustituyendo las tarjetas existentes.

Los métodos educativos que se incorporan a la metodología **se basan en los resultados de la investigación sobre las necesidades de los jóvenes y su experiencia en el aprendizaje de STEM utilizando métodos formales**, que muchos han encontrado decepcionantes o inaccesibles. Por lo



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



tanto, la metodología tiene una alta relevancia, calidad y eficiencia para el desarrollo impulsado por los retos de los jóvenes.

The European Commission's support for the production of this document 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.





Mind
matter



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

ain



ETK
CENTRE FOR EDUCATIONAL TECHNOLOGICAL RESEARCH



ŠIAULIAI
TECH

Project name: **Mind over Matter**

Agreement number: **2020-2-HR01-KA205-078004**

The European Commission's support for the production of this presentation 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.