



DIRECTRICES PARA EL PROFESORADO

Versión 1.0 - enero 2023

KidsLab4Sustainability



Coordinador:

Fundacja Ignatianum (Polonia)

Participantes:

Fondazione Politecnico di Milano (Italia)
Libera Università Maria Santissima Assunta
(Italia)
Universitat Internacional de Catalunya
(España)
Dublin City University (Irlanda)



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication 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.

This document is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) except where otherwise noted.

Índice

1. ¿Qué es STEAM?	5
2. ¿Por qué STEAM para la sostenibilidad?	5
3. ¿Por qué la educación al aire libre?	6
4. ¿Por qué las STEAM en la educación infantil?	7
Integración	7
Las dimensiones prácticas del conocimiento	7
Desarrollo del pensamiento científico	8
Cooperación	8
Amor por el aprendizaje	8
5. ¿Por qué es importante el STEAM para la sostenibilidad en la educación infantil?	9
6. ¿Qué debes tener en cuenta a la hora de implementar recursos didácticos STEAM para la sostenibilidad?	9
6.1. Normas de seguridad	9
6.2. Materiales y herramientas sostenibles	10
6.3. Incluye la educación al aire libre	10
6.4. Haz reflexionar a los niños sobre los problemas de sostenibilidad	10
7. ¿Qué son las STEAM para los retos de sostenibilidad?	11
8. ¿Qué es un itinerario formativo?	12
9. ¿Por qué los itinerarios de aprendizaje en lugar de una sola actividad?	13
10. ¿Qué tipos de itinerarios formativos se diseñan en nuestro proyecto?	13
11. ¿Cómo utilizar el sitio web del proyecto?	13
12. ¿Cómo diseñar tu propio itinerario formativo?	14



**Co-funded by
the European Union**

This project has been funded with support from the European Commission. This publication 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.

1. ¿Qué es STEAM?

Las STEAM se pueden definir como una estrategia holística de aprendizaje basada en la indagación mediante la resolución de problemas complejos, interdisciplinarios y de la vida real, en un contexto significativo para los niños. Utilizando este enfoque de la educación temprana, podemos apoyar la confianza en sí mismos de los niños, construir sus sentimientos de autoeficacia y su imagen positiva como aprendices. También cambiamos la perspectiva de los profesores, poniendo énfasis en las capacidades intelectuales de los niños (como: pensamiento crítico y creativo, observar, predecir, comparar, extraer conclusiones basadas en la evidencia, reflexionar sobre los propios conocimientos, etc.) más que en los éxitos directos de la lectura y la escritura.

En la estrategia STEAM las habilidades como leer, escribir, contar, medir, etc. se convierten en herramientas de pensamiento y maneras de construir la cultura del aprendizaje conjunto en un aula. La investigación demuestra que la educación STEAM temprana no sólo es valiosa para desarrollar intereses científicos en preescolares, sino también es un factor crucial para prevenir o aliviar la "fobia a la tecnología" o "ansiedad matemática" en los niños, así como para apoyar su personalidad, habilidades sociales, resiliencia para reaccionar ante los fracasos y la fuerza emocional. Se trata de un enfoque especialmente valioso para prevenir la brecha de género en las profesiones científicas y tecnológicas.

2. ¿Por qué STEAM para la sostenibilidad?

Para estimular el interés por la cultura científica, es necesario desarrollar estrategias de indagación que permitan una comprensión más profunda de los contenidos científicos ([Vilches y Gil, 2007](#)). Uno de los objetivos más importantes de la educación preescolar es desarrollar la disposición intelectual de los niños a aprender. Tal y como recomienda el informe [Science Education Now: A Renewed Pedagogy for the Future of Europe](#), es necesaria una renovación de las estrategias de enseñanza y aprendizaje que fomente una actitud positiva hacia la ciencia, y que se base en metodologías basadas en la investigación ([Rocard, et al., 2007](#)). Tras desarrollar el proyecto Kitchen Lab for Kids dirigido a educadores de cuatro países europeos que querían promover las habilidades STEAM en niños, ante la emergencia climática y la necesidad de integrar ciencia, tecnología y sociedad, se considera oportuno incluir también el arte y el desarrollo de habilidades de sostenibilidad desde la primera infancia. Un valor añadido de este plan de estudios es crear vínculos entre los dos retos críticos reconocidos en los



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication 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.

documentos de la UE: la sostenibilidad como fuente de contenidos curriculares y las STEAM como metodología de enseñanza y aprendizaje.

El conocimiento científico y artístico no se presenta de manera descontextualizada. Mediante la realización de experimentos e investigaciones científicas y la realización de observaciones en el entorno al aire libre preescolar más cercano, se pueden abordar cuestiones de sostenibilidad. El nuevo plan de estudios tiene como objetivo sensibilizar a los niños y profesores sobre los retos ambientales y del cambio climático, como la necesidad de ahorrar recursos, reducir el uso de energía, desarrollar hábitos de consumo sostenibles en nuestras propias vidas y fomentar la armonía entre la tecnología y la naturaleza en nuestras vidas para conseguir una sensación de bienestar. Los conceptos de sostenibilidad se utilizarán para estructurar los recursos para profesores y formadores de profesores, y para tomar conciencia de las importantes interrelaciones entre los tres pilares de la sostenibilidad: el medio ambiente, la sociedad y la economía.

3. ¿Por qué la educación al aire libre?

La educación al aire libre es "educación en, sobre y para el aire libre". Esta definición explica el lugar, el tema y el propósito de la educación al aire libre; se puede producir en cualquier entorno al aire libre, desde un patio de escuela en un barrio industrial hasta un desierto remoto.

La educación al aire libre tiene lugar en un paseo por una isla o en un bosque, orilla, lago o cualquier otro bioma. Este tipo de ubicaciones son ideales para experiencias directas, contacto con el tema, interacción de los participantes y socialización. El aprendizaje se produce a través del contexto del aire libre y la temática es una combinación holística de las interrelaciones de la naturaleza y el ser humano, actitudes para cuidar el planeta y habilidades para un uso responsable de los recursos naturales. Hay seis características esenciales de la educación al aire libre que la hacen apta para la educación de los niños:

- Se produce en el exterior (fuera de las puertas);
- Los participantes se implican directamente en la actividad;
- Implica la interpretación de objetos reales;
- Define relaciones entre diferentes hechos;
- Implica tantos sentidos como sea posible;



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication 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.

 Invita a la participación.

4. ¿Por qué las STEAM en la educación infantil?

La educación STEAM se basa en cinco componentes clave:

-  Integración
-  La dimensión práctica del conocimiento
-  Desarrollo del pensamiento científico
-  Cooperación
-  Amor por el aprendizaje

Integración

En lugar de enseñar las disciplinas del conocimiento como conjuntos de materias independientes y aisladas, las actividades STEAM son talleres basados en proyectos, utilizando enfoques basados en la indagación con un fuerte énfasis en el aprendizaje interdisciplinario. Tomando como ejemplo un arquitecto, para que desarrolle su proyecto debe utilizar diferentes aspectos del conocimiento: no sólo las matemáticas, sino también la ingeniería, la tecnología, la ciencia entendida en forma amplia o la inspiración artísticas. Todos los elementos necesarios para completar la tarea no están separados entre sí, sino que deben relacionarse en la práctica, entrelazados de una manera práctica y sin fisuras, permitiendo al arquitecto diseñar edificios complejos.

Las dimensiones prácticas del conocimiento

STEAM se adapta a nuestra manera de trabajar y de resolver problemas cotidianos. Es un enfoque único de la enseñanza y el aprendizaje que ofrece aplicaciones prácticas del conocimiento, mostrando su utilidad inmediata en la vida humana.

Miremos al niño construyendo un puente de cartón. ¿Cuántas preguntas debe responder, cuántos problemas debe resolver para crear una estructura duradera? ¿Qué cartón tiene que utilizar? ¿Cómo montarlo? ¿Qué forma podría diseñar? ¿Cómo podría hacer que el puente soporte el peso? etc. Estos juegos y actividades permiten al niño entender mejor el mundo.



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication 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.

Desarrollo del pensamiento científico

La educación STEAM se basa en la resolución de problemas complejos y significativos que requieren la capacidad de percibir, analizar, plantear hipótesis y verificar predicciones, observar y recoger datos y extraer conclusiones. Todos los elementos mencionados constituyen el núcleo del pensamiento científico, que requiere lógica y precisión en la formulación de juicios relacionados con los fenómenos observados.

La educación STEAM también fomenta el desarrollo del **pensamiento creativo**. Cuando un niño se enfrenta a un reto (como construir la torre más alta posible utilizando sólo escarbadiantes y gominolas) o a un problema abierto que no tiene una respuesta clara y unilateral, tiene la oportunidad de ejercer la flexibilidad del pensamiento. En estas actividades, hay que eliminar los estereotipos y esquemas de pensamiento conocidos y permitirse un momento de "libertad", creatividad, búsqueda de nuevas soluciones por ensayo y error.

Cooperación

La educación STEAM promueve el trabajo en equipo y las habilidades comunicativas. Los componentes importantes del trabajo en equipo son: asumir el rol de líder y subordinado, seleccionar y compartir tareas, así como responsabilizarse de su implementación. Durante estas actividades los niños aprenden a comunicarse, explicar sus propias ideas, compartir diferentes perspectivas sobre el problema y negociar las soluciones. Miremos a los niños y niñas que llevan a cabo el proyecto en grupo. Cada uno de ellos es diferente, con un enfoque ligeramente diferente para resolver problemas. No obstante, juntos, motivándose y apoyándose mutuamente, pueden encontrar una solución innovadora. Ninguno de estos/as niños/as conseguiría estos resultados trabajando solo/a..

Amor por el aprendizaje

En el mundo moderno el desarrollo continuo y el aprendizaje son esenciales para el éxito personal y profesional. Por lo tanto, los/las estudiantes deberían salir del sistema escolar con pasión por aprender. Si esto no ocurre y los/as niños/as no quieren aprender y adquirir nuevas habilidades, lucharán constantemente con su trabajo y su vida. En este contexto, la educación con el enfoque STEAM es de vital importancia. El mayor regalo que podemos hacer a los/as niños/as a una edad temprana es la curiosidad cognitiva, la autoeficacia y la confianza en sí mismos, la sed de conocimiento y la pasión por el desarrollo. Gracias a estas habilidades, las criaturas estarán preparadas para afrontar los retos tanto de la educación superior como del mundo moderno. No importa dónde les lleve su viaje vital.



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication 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.

5. ¿Por qué es importante el STEAM para la sostenibilidad en la educación infantil?

La perspectiva STEAM anima a los/las estudiantes a desarrollar soluciones a problemas reales con conocimientos y habilidades de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas.

Aunque hay muchas definiciones de educación STEAM, el término "interdisciplinario" es una de las maneras más utilizadas para describir el enfoque teórico e instructivo de la educación STEAM. El concepto de educación STEAM para la sostenibilidad amplía el ámbito de la educación interdisciplinaria STEAM para la resolución de problemas a un **método multidisciplinar de pensamiento crítico** y mentalidades de sostenibilidad. Los retos complejos relacionados con la sostenibilidad requieren una formación disciplinaria, para demostrar y aplicar una comprensión interconectada e interdisciplinaria de los retos del uso de las competencias STEAM.

6. ¿Qué debes tener en cuenta a la hora de implementar recursos didácticos STEAM para la sostenibilidad?

Los recursos presentados están destinados a niños de 0 a 6 años. Para empezar a desarrollarlos se deben tener en cuenta diferentes aspectos que deben garantizar tanto la seguridad de las criaturas como la coherencia de lo que proponemos con los objetivos de sostenibilidad. También hay que tener en cuenta las características de los/as niños/as y el uso y cuidado del medio ambiente.

6.1. Normas de seguridad

Los materiales y el equipamiento de los espacios deben despertar la curiosidad de las criaturas y deben fomentar, a través del juego, la manipulación, la experimentación, la creatividad y el descubrimiento del entorno. En ningún caso, sin embargo, debemos



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication 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.

olvidar las normas de seguridad que deben garantizar el buen desarrollo de las actividades y la prevención de accidentes. (Branche et al., 2008)¹.

Los espacios y materiales a utilizar deben seleccionarse cuidadosamente para evitar inflamabilidad, resbalones, caídas, riesgos derivados de sustancias peligrosas y el uso de instrumentos punzantes o peligrosos. También hay que tener en cuenta que los materiales a utilizar sean adecuados para la manipulación por parte de las criaturas y que no han caducado. En espacios más adecuados para adultos (cocinas, laboratorios, exteriores no adaptados, etc.) se debe prever la incorporación de adultos de apoyo. Los materiales deben adaptarse siempre a las condiciones motrices, cognitivas y verbales de las criaturas a las que van dirigidos.

6.2. Materiales y herramientas sostenibles

En línea con la propuesta de educación para la sostenibilidad, a través de los recursos STEAM, es necesario planificar el uso de materiales sostenibles y naturales, así como instrumentos que no sean invasivos ni destructivos para el medio ambiente. Siguiendo el criterio de promover los pilares de la sostenibilidad, se prevé el uso de materiales e instrumentos del medio ambiente, reciclados, gratuitos o de muy bajo coste.

6.3. Incluye la educación al aire libre

También de acuerdo con el pilar ambiental de la sostenibilidad, se fomentan las actividades al aire libre siempre que la meteorología lo permita. Se fomenta la observación, interpretación, uso y cuidado de nuestro entorno. Hay que apostar por la flexibilidad a la hora de realizar actividades en entornos muy diferentes, tanto en cuanto al clima, el paisaje y la cultura.

6.4. Haz reflexionar a los niños sobre los problemas de sostenibilidad

Uno de los procesos mentales que se pretenden fomentar en los niños es el reflejo de lo que están viviendo. El objetivo es desarrollar el pensamiento sistémico, analítico y

¹ Branche, C., Ozanne-Smith, J., Oyebite, K., & Hyder, A. A. (2008). Informe mundial sobre la prevención de lesiones infantiles.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=UeXwoNh8sbwC&oi=fnd&pg=PR7&dq=World+report+on+child+injury+prevention&ots=hI5tULav0E&sig=O4dbuaibFpmnGMRrOu8xwXWOGwg#v=onepage&q=World%20report%20on%20child%20injury%20prevention&f=false>



**Co-funded by
the European Union**

This project has been funded with support from the European Commission. This publication 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.

sintético, siempre a través del diálogo. Las preguntas tendrían que llevar los niños a buscar las respuestas en su mente. El objetivo es desarrollar niños mentalmente activos. El contenido de los diálogos se tiene que centrar tanto en el desarrollo de habilidades cognitivas, por ejemplo, demostrando la comprensión del experimento, como en el desarrollo de habilidades metacognitivas, por ejemplo, animando los niños a hacer predicciones, autorregularse y autoevaluarse, a lo largo de su participación en las actividades.

7. ¿Qué son las STEAM para los retos de sostenibilidad?

Los retos STEAM para la sostenibilidad son una recopilación de experiencias que se ofrecen a los niños para que, solos o con la ayuda de adultos, desarrollen las habilidades vinculadas a la observación, interpretación, gestión y conservación del medio ambiente. El método común propuesto es la resolución de problemas complejos, interdisciplinarios, reales y abiertos para los que no hay una respuesta "adecuada" o "correcta" o "lista para utilizar", sino que la situación del problema pretende provocar un proceso de reflexión individual o colectiva dirigido a conseguir los resultados de aprendizaje planificados. A diferencia de experimentos o talleres, el reto STEAM:

- Incluye instrucciones generales para las actividades a seguir, pero permite múltiples enfoques. Entre otras pautas, se explica el objetivo, cuál es el resultado de aprendizaje esperado y cómo se debe evaluar.
- Las mismas indicaciones de los pasos a seguir, determinan las restricciones para la acción. Por ejemplo, los materiales a utilizar, los espacios, el tiempo necesario, etc.
- Requiere que los participantes sean flexibles y originales en su pensamiento, no permitiendo hacer referencia a respuestas preparadas o patrones de acción;
- Requiere entender las propuestas, hacer anticipaciones, comprobaciones y reflexiones a lo largo de todo el procedimiento de la experiencia;
- Introduce elementos de competencia, diversión y uso del lenguaje como una estructura de tareas no estándar que no incluye responder a las preguntas: "¿Cómo debemos hacerlo?" o "¿Podrías explicarlo?";
- Fomenta la intriga y el interés, ameniza y aporta muchas emociones positivas que acompañan al juego;



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication 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.

- Permite soluciones diferentes y originales: cada respuesta/diseño es único y se fomenta la contextualización en diversos entornos;
- Y lo más importante: ¡aporta alegría al aprendizaje!

Un reto STEAM suele incluir las siguientes etapas de actividades:

1. **Planificación:** Comprensión e interpretación de la demanda. Por ejemplo, preparando el material, verbalizando la comprensión, etc.
2. **Desarrollo del experimento,** mediante la construcción de los instrumentos - con el uso de materiales y herramientas disponibles;
3. **Presentar soluciones por parte de los niños:** comparar y probar los diferentes resultados;
4. **Documentar y reflexionar:** los niños deben describir sus experiencias en cualquier forma que elijan, hacer fotografías, reflexionar sobre su solución y su eficacia;
5. **Resumir la discusión** - ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué resultó ser lo más difícil y por qué? ¿Qué fue lo más divertido?
6. **Complementar con otros recursos** para completar el itinerario formativo y desarrollar así actividades vinculadas a los tres pilares de la sostenibilidad.

8. ¿Qué es un itinerario formativo?

Un camino de aprendizaje es una variedad de opciones de aprendizaje vinculadas en una estructura para que los estudiantes permitan investigar, desarrollar e innovar. Esto quiere decir que las actividades permiten a los niños investigar y descubrir, a través del desarrollo de habilidades para encontrar soluciones innovadoras o pensamiento innovador. Los itinerarios de aprendizaje incluyen una secuencia de recursos agrupados y ordenados lógicamente para permitir a los niños dominar un tema, concepto científico o habilidad/competencia determinados. Está diseñado como una ruta para que un aprendiz progrese desde las ideas preconcebidas y el conocimiento propio del sentido común hasta el razonamiento científico. Los itinerarios de aprendizaje son una herramienta flexible para que los profesores perciban la educación STEAM como un proceso a largo plazo en lugar de como un evento único o aislado.



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication 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.

9. ¿Por qué los itinerarios de aprendizaje en lugar de una sola actividad?

Como los itinerarios de aprendizaje dan una atención específica a la importancia de las habilidades del proceso científico, la necesidad de conectar experiencias utilizando un concepto central y los roles de las matemáticas, la comunicación y la alfabetización en un enfoque de aprendizaje basado en la ciencia, el itinerario transversal STEAM se centra en maneras de incorporar la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y/o las matemáticas a la práctica docente de manera holística incluyendo, siempre que sea posible, los tres pilares de la sostenibilidad (económica, social y ambiental) o insistir en uno en particular. Explorando los objetivos de desarrollo sostenible, la alfabetización y mucho más, esta vía ayuda a los educadores a descubrir las interrelaciones entre todas las asignaturas a la vez que se centran en herramientas para abordar la indagación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

10. ¿Qué tipos de itinerarios formativos se diseñan en nuestro proyecto?

Hay dos tipos de itinerarios formativos:

- Itinerarios de aprendizaje basados en los **ámbitos de la naturaleza**: biosfera, hidrosfera, geosfera o atmósfera;
- Itinerarios formativos basados en las **estaciones del año**: Otoño, Invierno, Primavera y Verano.

11. ¿Cómo utilizar el sitio web del proyecto?

Os invitamos a desarrollar hábitos y competencias sostenibles en niños pequeños a través de enfoques STEAM y de educación al aire libre. Puedes utilizarlo de diversas maneras: en KidsLab4Sustainability encontrarás información básica sobre la sostenibilidad en la educación



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication 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.

preescolar, el enfoque STEAM y la educación al aire libre, y las maneras de combinarlos en tus clases. Se os darán recursos detallados sobre cómo implementarlo con niños en edad preescolar de una manera sencilla y con materiales y herramientas sencillas. Sobre todo, especialmente, encontraréis aquí consejos sobre cómo llevar a cabo una educación para la sostenibilidad en una escuela preescolar y en casa de una manera interesante tanto para niños como para adultos. Podéis utilizar escenarios preparados para talleres de sostenibilidad en cinco idiomas. También podéis utilizar ideas para itinerarios de aprendizaje enteros que incluyan actividades vinculadas por un denominador común: las estaciones del año y los ámbitos de la naturaleza. Si te gustan nuestras propuestas, puedes unirte al KidsLab4Sustainability como co-creador - comentando nuestras propuestas y creando tus propias ideas - actividades e itinerarios educativos. ¡Disfruta de la sostenibilidad!

12. ¿Cómo diseñar tu propio itinerario formativo?

1. Utiliza un buscador y encuentra una palabra clave que te interese (estación del año; ámbito de la naturaleza; concepto científico, ecosistema, etc.)
2. Busca los recursos en la web del proyecto:
<https://kidslab4sustainability.eu/areas-de-archivo/#areas>
3. Escoge los recursos que creas que están relacionados con la palabra clave y que pueden cumplir vuestras expectativas;
4. Diseña tu propio itinerario formativo a través del siguiente [enlace](#);
5. Otro enlace a la [plantilla del vídeo](#);
6. Publica y comparte tus itinerarios con otras personas en la web del proyecto;
7. Conduce tu itinerario de aprendizaje con los niños y comparte los resultados con nosotros a través de la [Red de Seguimiento](#).



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication 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.

Bibliografía

- Branche, C., Ozanne-Smith, J., Oyebite, K., & Hyder, A. A. (2008). Informe mundial sobre la prevención de lesiones infantiles.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=UeXwoNh8sbwC&oi=fnd&pg=PR7&dq=World+report+on+child+injury+prevention&ots=hl5tULav0E&sig=04dbuaibFpmnGMRrOu8xwXWOGwg#v=onepage&q=World%20report%20on%20child%20injury%20prevention&f=false>
- Gelman, R., & Brenneman, K. (2004). *Itinerarios de aprendizaje de ciencias para niños pequeños*. *Investigación infantil trimestral*, 19(1), 150-158.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0885200604000110?via%3Dihub>

Sitio web

For further and updated information about this project please see:

<http://kidslab4sustainability.eu>

Redes sociales

[Facebook](#)

[Canal YouTube](#)

Instagram: KidsLab4Sustainability_eu



**Co-funded by
the European Union**

This project has been funded with support from the European Commission. This publication 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.

This document is licensed under a **Creative Commons Attribution 4.0 International license** except where otherwise noted.



**Co-funded by
the European Union**

This project has been funded with support from the European Commission. This publication 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.

This document is licensed under a **Creative Commons Attribution 4.0 International license** except where otherwise noted.