



# Experiencias de Aprendizaje Virtual

Aula Virtual *ProFuturo*

UN PROGRAMA DE:



# ProFuturo



Fundación Telefónica Movistar con su proyecto global ProFuturo ha creado el Campus Movistar, un ecosistema digital de actividades educativas para toda la vida. Para ello, nos apoyamos en la tecnología, que nos permite llegar más lejos y a más personas, y usamos experiencias digitales de enseñanza-aprendizaje innovadoras para potenciar el desarrollo de habilidades, competencias digitales y aptitudes que permitan a los docentes, alumnos y directores de escuelas hacer frente a los retos del siglo XXI.

#Pensamiento computacional  
#Habilidades del Siglo XXI  
#Robótica  
#Programación  
#Inteligencia Artificial

UN PROGRAMA DE:



Nuestro Campus Movistar busca propiciar actividades de aprendizaje significativo en dos modalidades:

- **Autoaprendizaje:** inspiradas en el modelo de clase invertida, entregan recursos asincrónicos que permitan al docente y sus estudiantes realizar experiencias de aprendizaje autónomo.  
<https://campusmovistar.com/aula-virtual-profuturo>
- **Sincrónicas:** modeladas y acompañadas por coach pedagógicos ProFuturo, son actividades de aprendizaje diseñadas para que los docentes y estudiantes puedan complementar los recursos ProFuturo y aplicarlos de manera concreta en la creación de proyectos (Aprendizaje Basado en Proyectos).

Revisa los detalles de cada actividad a continuación:

 <https://campusmovistar.com/>

UN PROGRAMA DE:



Nuestro modelo educativo tiene como finalidad brindar una experiencia educativa siguiendo una estructura pedagógica y así garantizar un aprendizaje significativo.

Está inspirado y diseñado tomando como marco referencial la teoría de aprendizaje construccionista y con una metodología activa en Aprendizaje Basado Proyecto.

**0** **ANTES**  
orientaciones pedagógicas para que el docente trabaje con sus estudiantes, previo a las actividades virtuales.

**6** **DESPUÉS**  
Compartir con los participantes instrumentos de evaluación y material pedagógico adicional.

**Empatizar e Imaginar**

Activación lúdica para conectar emocionalmente con los participantes.

Activar el andamiaje de conocimientos previos del estudiante, para facilitar la asimilación y acomodación de nuevos aprendizajes.

**Descubrir**

Visita virtual a la exposición que sirve de motivación y fuente de contenidos a la experiencia educativa.

**Comunicar**

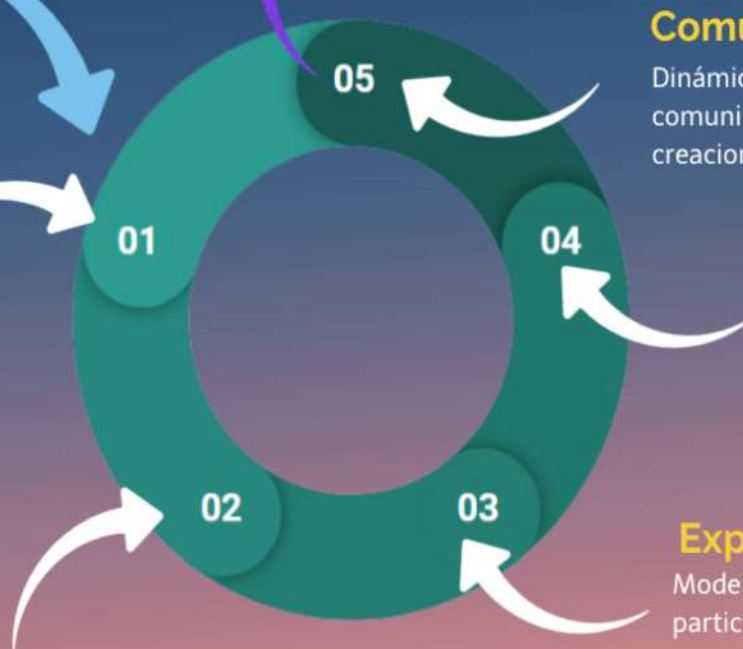
Dinámicas para que los participantes comuniquen sus aprendizajes o compartan sus creaciones.

**Crear**

Participantes son invitados a colaborar y desarrollar un desafío creativo conectado a la resolución de problemas usando tecnología y pensamiento computacional.

**Experimentar**

Modelar una herramienta tecnológica que los participantes la utilicen en la fase de creación.



**MODELO PEDAGÓGICO AULA VIRTUAL**

UN PROGRAMA DE:





Todas las experiencias permitirán a los participantes interactuar virtualmente con diversas herramientas que favorecen el desarrollo del pensamiento computacional.

## Objetivo:

Crear un objeto tecnológico siguiendo las instrucciones del docente que solucionen un desafío y demostrando disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.

## Habilidades a desarrollar:

Diseñar, crear, dibujar, representar y comunicar un nuevo objeto tecnológico utilizando las TIC.

## Aptitudes esperadas:

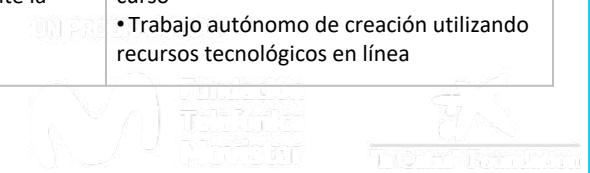
Demostrar curiosidad por el entorno tecnológico y disposición a informarse.

Demostrar disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.

UN PROGRAMA DE:

## Propuesta de planificación

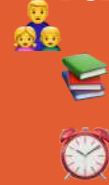
COMPETENCIAS CLAVES	DESAFÍO PRODUCTO FINAL	APTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensamiento crítico</li> <li>• Trabajo colaborativo</li> <li>• Uso de Tics</li> <li>• Pensamiento computacional</li> <li>• Resolución de problemas</li> </ul>	Creación de un producto tecnológico controlado con programación en bloques	Demostrar curiosidad por el entorno tecnológico y disposición a informarse. Demostrar disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.
RELACIÓN CON EL CURRÍCULO	TAREAS	HERRAMIENTAS TIC
<p>Tecnología: Oportunidades transversales con adaptaciones de acuerdo a la experiencia virtual. <b>EJE: Diseñar, hacer y probar</b></p> <p><b>Educación Básica (OAT)</b></p> <p>OA_1 Crear diseños de objetos tecnológicos, representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada o modelos concretos, desde sus propias experiencias y tópicos de otras asignaturas, con orientación del profesor.</p> <p>OA_2 Distinguir las tareas para elaborar un objeto tecnológico, identificando los materiales y herramientas necesarias en cada una de ellas para lograr el resultado deseado.</p> <p>OA_3 Elaborar un objeto tecnológico según indicaciones del profesor.</p> <p>OA_4 Probar y explicar los resultados de los trabajos propios y de otros, de forma individual o en equipos, dialogando sobre sus ideas e identificando lo que podría hacer de otra manera.</p> <p>OA_5 Usar software de dibujo para crear y representar ideas por medio de imágenes, guiados por el docente.</p> <p>OA_6 Explorar y usar una variedad de software educativos para lograr aprendizajes significativos y una interacción apropiada con las TIC.</p> <p><b>Educación Media (HABILIDADES)</b></p> <p>1º Medio TE1M OAHa (transversal a todos los niveles)</p> <p>Creación: vinculada con habilidades para proponer y diseñar un nuevo objeto, sistema o servicio tecnológico como alternativa de solución frente a problemas personales o colectivos asociados a la tecnología usando lenguajes técnicos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recorrer virtualmente y descubrir contenidos digitales vinculados a innovación tecnológica, como por ejemplo los de la exposición virtual Nosotros Robots.</li> <li>• Participar mediante una pizarra virtual (Jamboard) en debates sobre el futuro de la humanidad con los avances de la innovación tecnológica.</li> <li>• Contestar ticket de entrada que evalúa conocimientos previos.</li> <li>• Superar el desafío de programación en la hora del Código</li> <li>• Crear un producto tecnológico utilizando los conocimientos entregados por el docente.</li> <li>• Responder instrumento digital de evaluación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computador o tablet</li> <li>• Scratch</li> <li>• Hora del código (Code.org)</li> <li>• Carpeta Drive compartida</li> <li>• Jamboard</li> <li>• Meet</li> <li>• Internet</li> </ul>
MÉTODO DE EVALUACIÓN	DIFUSIÓN	AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoevaluación</li> <li>• Ticket de entrada, recurso ProFuturo (Introducción a la programación)</li> <li>• Participación en dinámica de activación.</li> <li>• Encuesta de salida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colgando su producción en el canal digital de su institución.</li> <li>• Compartiendo sus trabajos en plenario durante la sesión meet</li> <li>• Mediante RRSS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo en equipo para análisis y debate</li> <li>• Sesión sincrónica en Meet con todo el curso</li> <li>• Trabajo autónomo de creación utilizando recursos tecnológicos en línea</li> </ul>



# ProFuturo



## Videojuegos con Programación



4° básico a IV° medio

Tecnología, Matemáticas, Arte, Lenguaje y comunicación

90 a 120 minutos

Programación el lenguaje del futuro, hoy.

Crear videojuegos mediante programación en bloques propicia el desarrollo de la creatividad y el pensamiento computacional a través de la búsqueda de diferentes soluciones a un problema.

Programando, el niño/a es capaz de desarrollar sus habilidades de pensamiento superior y competencias en el uso de herramientas TIC.

### Diseñar, hacer y probar

#### OBJETIVO

Crear un objeto tecnológico siguiendo las instrucciones del docente que solucionen un desafío y demostrando disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.

#### HABILIDADES

#Resolver Problemas  
#Experimentar  
#Trabajar colaborativamente  
#Uso de TIC  
#Pensamiento computacional

#### APTITUDES

#Demostrar curiosidad tecnológica  
#Demostrar creatividad  
#Demostrar emprendimiento  
#Uso seguro y responsable de internet



<https://campusmovistar.com/aula-virtual-profuturo/videojuegos-con-programacion-autoaprendizaje/>

UN PROGRAMA DE:



Fundación  
Telefónica  
Movistar



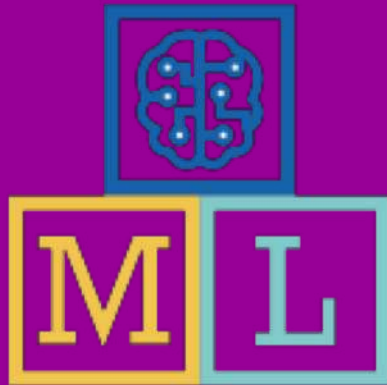
"la Caixa" Foundation



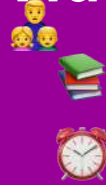
## Secuencia didáctica: Taller Videojuegos con Scratch

Momento	Tiempo	Descripción	Responsable	Recursos (Herramientas TIC)
<b>Inicio</b>	20 minutos	Bienvenida y activación: en plenario los participantes crean una programación para que un robot se lave los dientes (construcción colaborativa de un texto instruccional)	Relator ProFuturo	Jamboard: <a href="https://jamboard.google.com/d/1LUgapf21SHk0CoP6g7L1z_80_J9gu1Oly2DQL_kgt0E/edit?usp=sharing">https://jamboard.google.com/d/1LUgapf21SHk0CoP6g7L1z_80_J9gu1Oly2DQL_kgt0E/edit?usp=sharing</a>
<b>Eta 1:</b>	25 minutos	Ticket de entrada: Se compartirá link de recurso Profuturo, para que los estudiantes, hagan una evaluación de conocimientos previos (introducción a la programación en Scratch).	Relator ProFuturo	<a href="#">Introducción a la Programación en bloques</a>
		Practicar programación en bloques (desafío "Condorito" en la Hora del Código)		<a href="https://www.horadelcodigo.cl/condorito/v2/juego/level1.html">https://www.horadelcodigo.cl/condorito/v2/juego/level1.html</a>
<b>Recreo</b>	5 minutos			
<b>Eta 2:</b>	30-40 minutos	Desafío 1. Movimientos básicos en Scratch, programar los 4 movimientos de un personaje (arriba, abajo, derecha, izquierda).	Relator ProFuturo	<a href="https://scratch.mit.edu/projects/575726132/editor">https://scratch.mit.edu/projects/575726132/editor</a>
		Desafío 2. Terminar el juego en Scratch. Crear la programación para que el dinosaurio pueda saltar la bolita		<a href="https://scratch.mit.edu/projects/555476836/editor/">https://scratch.mit.edu/projects/555476836/editor/</a>
<b>Cierre</b>	10 minutos	Cierre y muestra de trabajos de los estudiantes. Agradecimientos y encuesta de salida	Relator ProFuturo	<a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdNzgQ5SURfXHsPddIWh3sGd7zP0aVP9qCvROf2MNYpLQXD0w/vi/ewform?usp=sf_link">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdNzgQ5SURfXHsPddIWh3sGd7zP0aVP9qCvROf2MNYpLQXD0w/vi/ewform?usp=sf_link</a>
		Documento con un resumen de aplicaciones usadas durante la jornada para compartir con los participantes.		Material para compartir: <a href="https://drive.google.com/u/0/uc?id=16gu85rYo5lyDa0XxAaZIIcI67uoZUsX1&amp;export=download">https://drive.google.com/u/0/uc?id=16gu85rYo5lyDa0XxAaZIIcI67uoZUsX1&amp;export=download</a>

# ProFuturo



## Videojuegos con Inteligencia artificial



4° básico a IV° medio

Tecnología, Matemáticas, Arte, Lenguaje y comunicación

90 a 120 minutos

Inteligencia artificial (IA), navegando el mundo de los datos.

El desarrollo tecnológico cada vez más avanzado implica la urgente necesidad de desarrollar habilidades para el futuro de nuestros estudiantes.

El uso y aplicación de la IA permite fomentar habilidades de pensamiento superior y en conjunto con la creación de videojuegos propicia el desarrollo de la creatividad y el pensamiento computacional vinculado a sus intereses.

### Diseñar, hacer y probar

#### OBJETIVO

Crear un objeto tecnológico siguiendo las instrucciones del docente que solucionen un desafío y demostrando disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.

#### HABILIDADES

#Resolver Problemas  
#Experimentar  
#Trabajar colaborativamente  
#Uso de TIC  
#Pensamiento computacional

#### APTITUDES

#Demostrar curiosidad tecnológica  
#Demostrar creatividad  
#Demostrar emprendimiento  
#Uso seguro y responsable de internet



<https://campusmovistar.com/aula-virtual-profuturo/creando-videojuegos-con-inteligencia-artificial-autoaprendizaje/>

UN PROGRAMA DE:



Fundación  
Telefónica  
Movistar



"la Caixa" Foundation





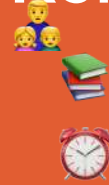
## Secuencia didáctica: Taller Videojuegos con Inteligencia Artificial

Momento	Tiempo	Descripción	Responsable	Recursos (Herramientas TIC)
<b>Inicio</b>	20 minutos	Bienvenida y activación: en plenario los participantes crean una programación para que un robot se lave los dientes (construcción colaborativa de un texto instruccional)	Relator ProFuturo	Jamboard: <a href="https://jamboard.google.com/d/1LUgapf21SHk0CoP6g7L1z_80_J9gu1Oly2DQL_kgt0E/edit?usp=sharing">https://jamboard.google.com/d/1LUgapf21SHk0CoP6g7L1z_80_J9gu1Oly2DQL_kgt0E/edit?usp=sharing</a>
<b>Etapa 1:</b>	25 minutos	Ticket de entrada: Se compartirá link de recurso Profuturo, para que los estudiantes, hagan una evaluación de conocimientos previos (introducción a la programación en Scratch).	Relator ProFuturo	<a href="#">Introducción a la Programación en bloques</a>
		Practicar el entrenamiento de una inteligencia artificial (machine learning / Aprendizaje supervisado)		<a href="https://studio.code.org/s/oceans/lessons/1/levels/2">https://studio.code.org/s/oceans/lessons/1/levels/2</a>
<b>Recreo</b>	5 minutos			
<b>Etapa 2:</b>	30-40 minutos	Crear un videojuego "Cachipun" entrenando a un modelo de inteligencia artificial para que reconozca imágenes del estudiante jugando piedra, papel o tijera.	Relator ProFuturo	<a href="https://machinelearningforkids.co.uk#!/welcome">https://machinelearningforkids.co.uk#!/welcome</a>
<b>Cierre</b>	10 minutos	Cierre y muestra de trabajos de los estudiantes. Agradecimientos y encuesta de salida	Relator ProFuturo	Encuesta de salida: <a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc7Kwh45XAyLvc77bQqMBhNslQpNJXvaj4JwQkL_TNTjZW-Q/viewform?usp=sf_link">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc7Kwh45XAyLvc77bQqMBhNslQpNJXvaj4JwQkL_TNTjZW-Q/viewform?usp=sf_link</a>
		Documento con un resumen de aplicaciones usadas durante la jornada para compartir con los participantes.		Material para compartir: <a href="https://drive.google.com/u/1/uc?id=1Os29X2snoiA3FibEoSZC46ivolzQQVj5&amp;export=download">https://drive.google.com/u/1/uc?id=1Os29X2snoiA3FibEoSZC46ivolzQQVj5&amp;export=download</a>

# ProFuturo



## Robotiza tu mundo



4° básico a IV° medio

Tecnología, Matemáticas, Arte, Lenguaje y comunicación

90 a 120 minutos

Conocer la historia y evolución de la robótica para brindar experiencias de aprendizaje, donde la creatividad y la resolución de problemas permitan el desarrollo de proyectos útiles a la sociedad, mediante la creación de dispositivos de automatización (internet de las cosas).

### Diseñar, hacer y probar

#### OBJETIVO

Crear un objeto tecnológico siguiendo las instrucciones del docente que solucionen un desafío y demostrando disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.

#### HABILIDADES

#Resolver Problemas  
#Experimentar  
#Trabajar colaborativamente  
#Uso de TIC  
#Pensamiento computacional

#### APTITUDES

#Demostrar curiosidad tecnológica  
#Demostrar creatividad  
#Demostrar emprendimiento  
#Uso seguro y responsable de internet



<https://campusmovistar.com/aula-virtual-profuturo/robotica-con-arduino-autoaprendizaje/>

UN PROGRAMA DE:



Fundación  
Telefónica  
Movistar



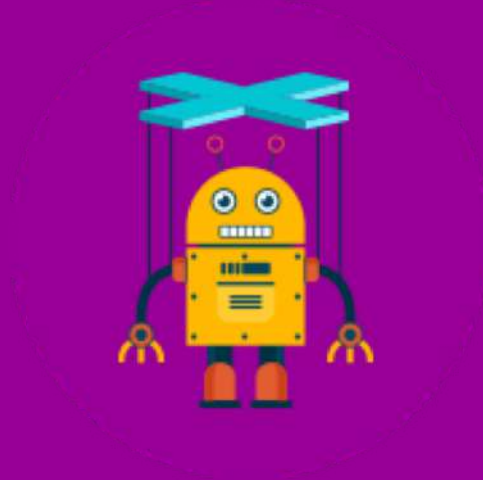
"la Caixa" Foundation



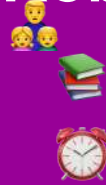
## Secuencia didáctica: Taller Robotiza tu Mundo

Momento	Tiempo	Descripción	Responsable	Recursos (Herramientas TIC)
Inicio	20 minutos	Bienvenida y activación: en plenario los participantes hacen una visita guiada a la exposición virtual <b>Nosotros Robots</b> , usando el reactivo ¿De dónde viene la palabra Robot? ¿Qué creen que significa robot?	Relator ProFuturo	<a href="https://robots.fundaciontelefonica.com.ec/?source=ft_cl">https://robots.fundaciontelefonica.com.ec/?source=ft_cl</a>
Etapa 1:	25 minutos	Dinámica colaborativa a partir del reactivo: ¿Cómo podemos crear una solución tecnológica para un problema de mi comunidad?	Relator ProFuturo	<a href="https://jamboard.google.com/d/19GDgE28BYHcnu6XXOEeiWeJF8spLk8ABBfnlnUZXHk/edit?usp=sharing">https://jamboard.google.com/d/19GDgE28BYHcnu6XXOEeiWeJF8spLk8ABBfnlnUZXHk/edit?usp=sharing</a>
		Ticket de entrada: Se compartirá link de recurso Profuturo, para que los estudiantes, hagan una evaluación de conocimientos previos (introducción a la programación en Scratch).		<a href="#">Introducción a la Programación en bloques</a>
Recreo	5 minutos			
Etapa 2:	30-40 minutos	Crear un dispositivo electrónico usando la placa Arduino y controlandolo con programación por bloques (requisito crear cuenta en la plataforma <a href="http://www.tinkercad.com">www.tinkercad.com</a> ).	Relator ProFuturo	<a href="https://www.tinkercad.com/dashboard?type=circuits&amp;collection=designs">https://www.tinkercad.com/dashboard?type=circuits&amp;collection=designs</a>
Cierre	10 minutos	1. Cierre y muestra de trabajos de los estudiantes. 2. Agradecimientos y encuesta de salida	Relator ProFuturo	<a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd6aV1-OUdHkmW5AgfzjQAHe8L4XSQZOP9BygFKZCRhe4CiDg/viewform?usp=sf_link">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd6aV1-OUdHkmW5AgfzjQAHe8L4XSQZOP9BygFKZCRhe4CiDg/viewform?usp=sf_link</a>
		Documento con un resumen de aplicaciones usadas durante la jornada para compartir con los participantes.		Material para compartir: <a href="https://drive.google.com/u/1/uc?id=15C8M3ETBttRkmJzjPgjbvzLlvKQpRQBR&amp;export=download">https://drive.google.com/u/1/uc?id=15C8M3ETBttRkmJzjPgjbvzLlvKQpRQBR&amp;export=download</a>

# ProFuturo



## Robótica virtual educativa



4° básico a IV° medio

Tecnología, Matemáticas, Arte, Lenguaje y comunicación

90 a 120 minutos

Desarrollar experiencias de aprendizaje virtual donde todos los estudiantes tengan acceso a herramientas gratuitas de robótica, modeladas por profesionales expertos en didáctica y uso de tecnología, que permiten fomentar en los participantes las habilidades del siglo XXI de manera atractiva y significativa.

### Diseñar, hacer y probar

#### OBJETIVO

Crear un objeto tecnológico siguiendo las instrucciones del docente que solucionen un desafío y demostrando disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.

#### HABILIDADES

#Resolver Problemas  
#Experimentar  
#Trabajar colaborativamente  
#Uso de TIC  
#Pensamiento computacional

#### APTITUDES

#Demostrar curiosidad tecnológica  
#Demostrar creatividad  
#Demostrar emprendimiento  
#Uso seguro y responsable de internet



<https://campusmovistar.com/aula-virtual-profuturo/robotica-virtual-autoaprendizaje/>

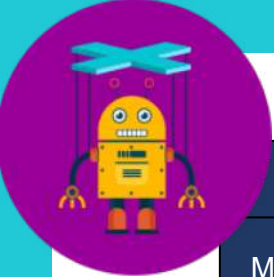
UN PROGRAMA DE:



Fundación  
Telefónica  
Movistar



"la Caixa" Foundation



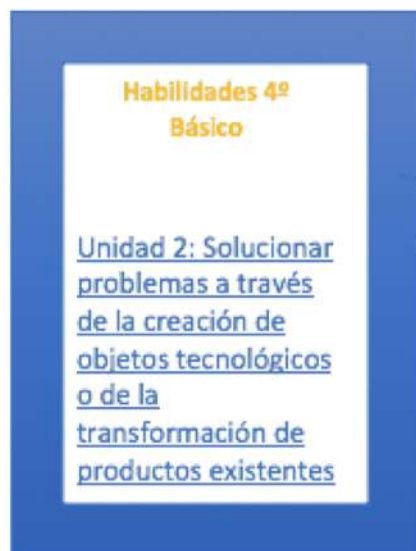
## Secuencia didáctica: Taller Robótica virtual

Momento	Tiempo	Descripción	Responsable	Recursos (Herramientas TIC)
Inicio	20 minutos	Bienvenida y activación: en plenario los participantes hacen una visita guiada a la exposición virtual <b>Nosotros Robots</b> , usando el reactivo ¿De dónde viene la palabra Robot? ¿Qué creen que significa robot?	Relator ProFuturo	<a href="https://robots.fundaciontelefonica.com.ec/?source=ft_cl">https://robots.fundaciontelefonica.com.ec/?source=ft_cl</a>
Etapa 1:	25 minutos	Ticket de entrada: Se compartirá link de recurso Profuturo, para que los estudiantes, hagan una evaluación de conocimientos previos (introducción a la programación en Scratch).	Relator ProFuturo	<a href="#">Introducción a la Programación en bloques</a>
		Practicar programación en bloques (desafío “Star Wars” en la Hora del Código)		<a href="https://studio.code.org/s/starwarblocks/lessons/1/levels/1">https://studio.code.org/s/starwarblocks/lessons/1/levels/1</a>
Recreo	5 minutos			
Etapa 2:	30-40 minutos	Programar un Robot para que atravesase el laberinto 1 en el simulador Open Roberta.	Relator ProFuturo	Archivo Imagen: <a href="https://drive.google.com/u/0/uc?id=1vp1extZmCs9EbrigRq60VHyyM-qa4FAk&amp;export=download">https://drive.google.com/u/0/uc?id=1vp1extZmCs9EbrigRq60VHyyM-qa4FAk&amp;export=download</a>
				Archivo Barreras <a href="https://drive.google.com/u/0/uc?id=1Dk5OIdONHjUSQSGW3dNTZCoALiUXtiKj&amp;export=download">https://drive.google.com/u/0/uc?id=1Dk5OIdONHjUSQSGW3dNTZCoALiUXtiKj&amp;export=download</a>
				Plataforma Open Roberta Lab: <a href="https://lab.open-roberta.org/">https://lab.open-roberta.org/</a>
Cierre	10 minutos	1. Cierre y muestra de trabajos de los estudiantes. 2. Agradecimientos y encuesta de salida	Relator ProFuturo	<a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfrWgw-Maiar8uq6gaprmA6y-peDq6jhdGCHpOX5KjPLJuRRw/viewform?usp=sf_link">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfrWgw-Maiar8uq6gaprmA6y-peDq6jhdGCHpOX5KjPLJuRRw/viewform?usp=sf_link</a>
		Documento con un resumen de aplicaciones usadas durante la jornada para compartir con los participantes.		Material para compartir: <a href="https://drive.google.com/u/1/uc?id=1E2KLInMGasz02JU0t5mvV4LFI0YmUghY&amp;export=download">https://drive.google.com/u/1/uc?id=1E2KLInMGasz02JU0t5mvV4LFI0YmUghY&amp;export=download</a>

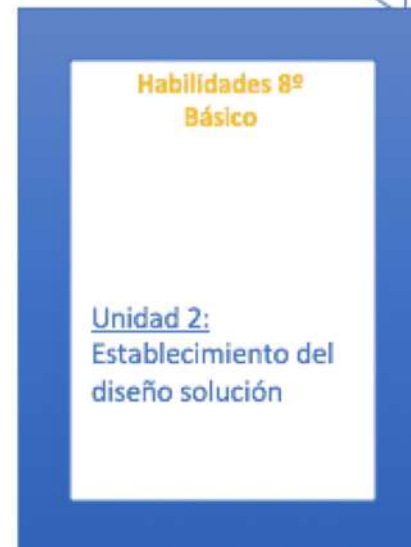
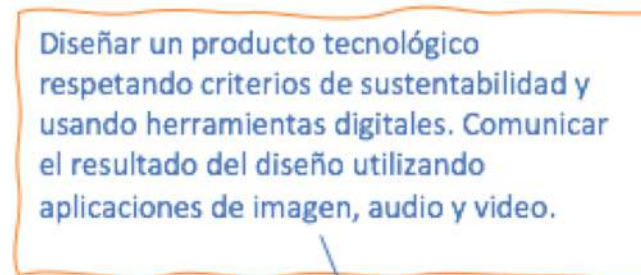


## Priorización curricular

La experiencia de aprendizaje tiene como finalidad, vincularse estrechamente a la diámica pedagógica que desarrolla el docente con sus estudiantes, por ello se toma en consideración las habilidades que en el Curriculum de educación se proponen, de esa manera contribuir con el desarrollo de las mismas, en esta primera etapa, estaremos centrados en la asignatura de **Tecnología**.



Creación de diseños de objetos o sistemas tecnológicos. Transformar productos para solucionar un problema, con previa planificación de



# ProFuturo

## Oferta de actividades sincrónicas en plataforma Meet

HORARIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:30 a 11:30	Experiencias para Colegios	Experiencias para Colegios	Experiencias para Colegios	Experiencias para Colegios	Experiencias para Colegios
11:00 a 13:00					

Experiencias disponibles	Videojuegos con programación	Robotiza tu Mundo	Robótica Virtual educativa	Videojuegos con Inteligencia Artificial
--------------------------	------------------------------	-------------------	----------------------------	---

 <https://campusmovistar.com/>

UN PROGRAMA DE:



# ProFuturo

Campus | Fundación  
Telefónica  
Movistar

Si necesitas más información o detalles visítanos en:

<https://campusmovistar.com/aula-virtual-profuturo/>

o escríbenos a:

• [aulaprofuturo@campusmovistar.com](mailto:aulaprofuturo@campusmovistar.com)



UN PROGRAMA DE:

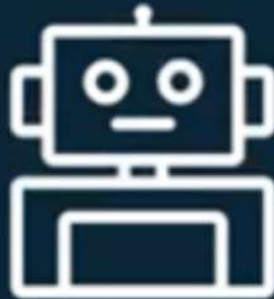
 Fundación  
Telefónica  
Movistar

  
"la Caixa" Foundation

**Inscríbete en los cursos del Aula Virtual  
online y gratuitos**



Programación



Robótica



Inteligencia  
Artificial

**INSCRIPCIONES AQUÍ**

