

**CAMPAÑA 2016-2020**

**FORMULARIO DE PRESENTACIÓN DE INICIATIVAS**

<b>Nombre de la iniciativa</b>	<b>CREAR PARA APRENDER</b>
<b>Organización líder</b>	International Business Machines, S.A. (IBM España)
<b>Descripción y objetivo de la iniciativa</b>  Indique brevemente en qué consiste el proyecto y su objetivo.  Máximo 50 palabras.	Formación dirigida a profesores cuyo objetivo es facilitarles recursos pedagógicos para la programación de videojuegos y la creación de robots para su uso en las aulas. El curso pretende generar un pequeño itinerario de conocimiento para ir evolucionando en la apropiación tecnológica de diversas herramientas con gran potencial docente, de manera que los asistentes puedan generar su propio itinerario con sus alumnos, incluyendo material para sus propios centros educativos.
<b>Más información sobre el proyecto</b>  Proporcione, si lo considera relevante, enlaces a páginas web para ampliar información, notas de prensa, etc.	<a href="http://asmarterplanet.com/es/crear-para-aprender/">http://asmarterplanet.com/es/crear-para-aprender/</a> <a href="http://asmarterplanet.com/es/ibm-bits-bytes-programacion-en-familia/">http://asmarterplanet.com/es/ibm-bits-bytes-programacion-en-familia/</a> <a href="http://asmarterplanet.com/es/trabajando-juntos-para-despertar-el-interes-cientifico-tecnologico-de-nuestros-jovenes/">http://asmarterplanet.com/es/trabajando-juntos-para-despertar-el-interes-cientifico-tecnologico-de-nuestros-jovenes/</a> <a href="https://www.creatica.org/">https://www.creatica.org/</a>