



Área de las TICs e Innovación Educativa
Kingston College Concepción



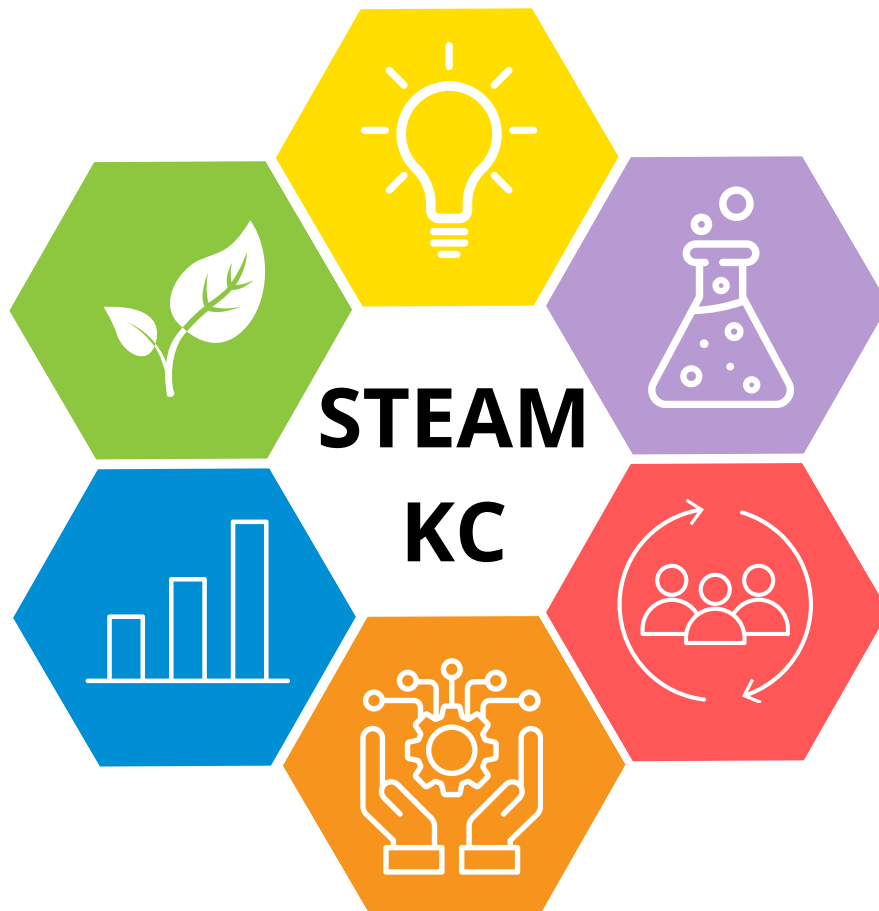
Programa de talleres

innova kingston

LABORATORIO DE LA CREATIVIDAD E INNOVACION EDUCATIVA

2026





Un programa del Área de Innovación Educativa
Kingston College Concepción

"La creatividad es la inteligencia divirtiéndose" - Albert Einstein

ÍNDICE

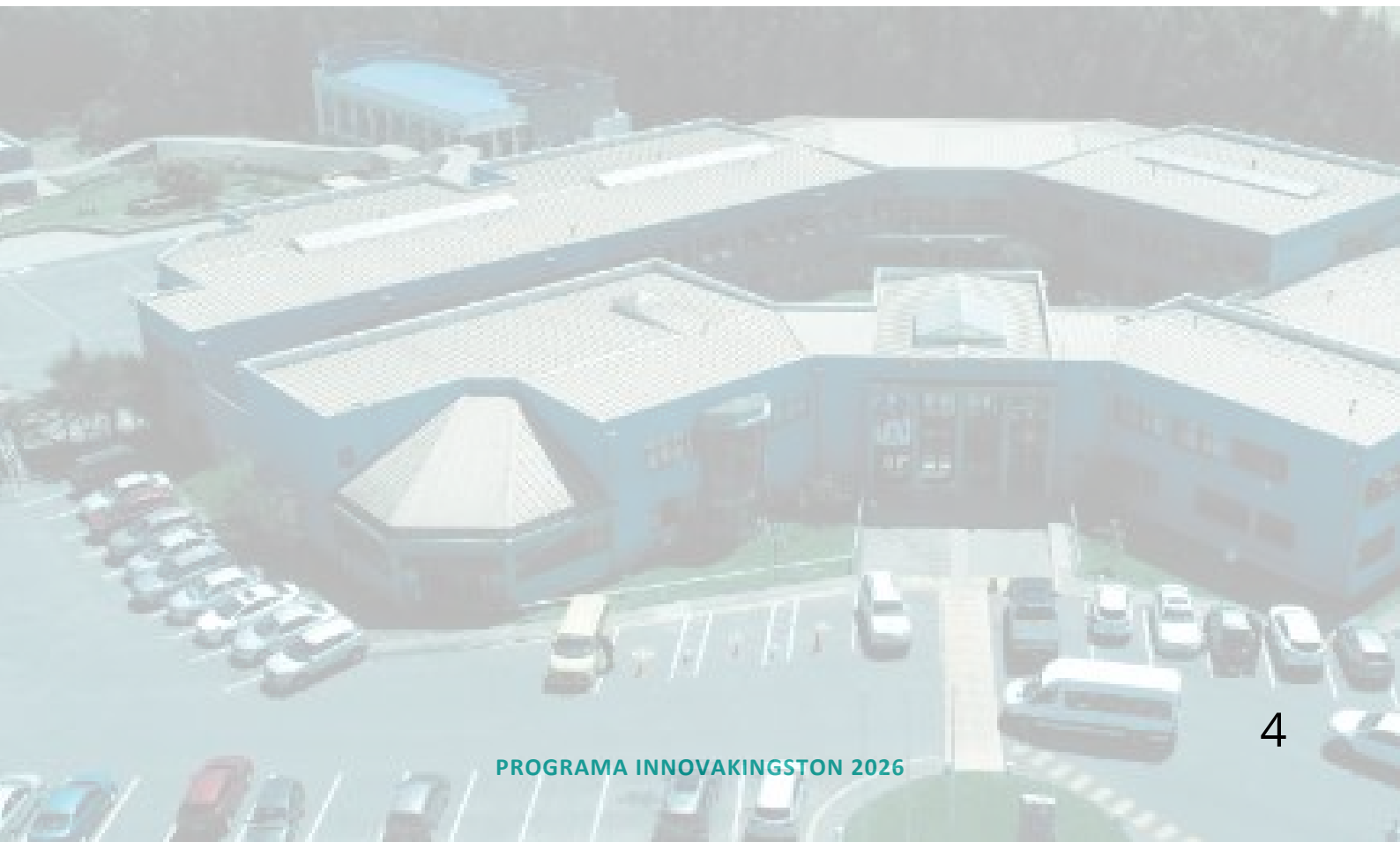
A. INTRODUCCIÓN	02
B. OBJETIVOS	03
C. ANTECEDENTES	04
D. POSTULACIÓN AL PROGRAMA Y HORARIOS	07
E. COMPROMISOS PARTICIPANTES	08
F. COMPROMISO APODERADOS	09
G. DOCENTES ASESORES	11
H. PARTICIPACIÓN A NIVEL REGIONAL Y NACIONAL	12
I. BENEFICIOS	13
K. VINCULACIÓN	14

A. INTRODUCCIÓN

Desde su creación en el año 2022 en Kingston College, el programa Innovakingston se consolida como una iniciativa orientada a fortalecer las habilidades de los estudiantes desde 5° Básico hasta 4° Medio en los ámbitos de la investigación y la innovación, a través de una propuesta extraprogramática. Su enfoque no solo busca potenciar estas competencias, sino también promover una formación integral mediante la articulación interdisciplinaria con áreas clave como la Tecnología, las Artes y la Matemática, bajo el enfoque STEAM.

El programa tiene como propósito central inspirar y guiar a los estudiantes en el desarrollo de proyectos sociales y ambientales de alto impacto, tanto a nivel regional como nacional. Asimismo, fomenta la participación activa en congresos y encuentros de carácter nacional, brindando a los estudiantes espacios reales para la difusión, comunicación y validación de los resultados de sus investigaciones. Este enfoque integral contribuye al empoderamiento estudiantil, al fortalecimiento del pensamiento crítico y al desarrollo de soluciones innovadoras frente a desafíos contemporáneos.

Adicionalmente, Innovakingston asume un firme compromiso con el fortalecimiento del liderazgo estudiantil desde una perspectiva inclusiva y diversa. El programa promueve un entorno educativo que garantiza oportunidades equitativas para liderar, innovar y participar activamente en la construcción de proyectos y soluciones significativas. Este enfoque no solo refuerza la perspectiva de género en los ámbitos de la investigación y STEAM, sino que también impulsa una cultura educativa que valora, respeta y visibiliza las contribuciones de todas y todos los estudiantes, favoreciendo una participación plena y equitativa.



B. OBJETIVOS

Objetivo General:

Potenciar el desarrollo de las habilidades del siglo XXI en los estudiantes de Kingston College con interés en las Ciencias y la Tecnología bajo el enfoque STEAM, promoviendo la creación de proyectos sociales y ambientales de alto impacto que contribuyan al bienestar de la comunidad y al cuidado del medio ambiente, con proyección a nivel regional y nacional.

Objetivos Específicos:

- Fomentar la capacidad de los estudiantes para llevar a cabo investigaciones científicas y tecnológicas.
- Promover el pensamiento crítico, la resolución de problemas, creatividad e innovación, comunicación y colaboración.
- Estimular la conexión entre diversas disciplinas, incluyendo Tecnología, Arte y Matemática (STEAM), para enriquecer el proceso de investigación.
- Incentivar a los estudiantes a desarrollar proyectos que aborden situaciones reales en el ámbito social y ambiental, contribuyendo de manera significativa al bienestar de la comunidad local y nacional.
- Facilitar la participación activa de los estudiantes en congresos a nivel nacional, proporcionándoles una plataforma para compartir y comunicar sus descubrimientos e innovaciones, promoviendo el intercambio de conocimientos.



Público objetivo del programa:

Estudiantes de 3° Básicos a 4° Medios, pertenecientes al colegio Kingston College de Concepción, Región del Bío-Bío.

C. Antecedentes de participación y reconocimientos

2022-2025

Tabla 1:

Desde el año 2022 hasta la fecha actual, nos enorgullece destacar la realización exitosa de más de 20 proyectos de alto impacto para la comunidad. Estos proyectos, concebidos con un enfoque integral, vinculados a STEAM, se han destacado por su relevancia, tanto a nivel regional como nacional.

	PROYECTO	RECONOCIMIENTO
2022	BIOAMIGABLE: Sistema de biodigestión para producir digestato destinado al cultivo escolar.	1er lugar Feria de Ciencias y Tecnología, UBB. 3er lugar Expo Ciencias Chile, Santiago. MILSET México 2023.
	MAPULAWEN: Desarrollo de detergentes naturales a partir de aceite de cocina para promover la economía circular mediante una aplicación móvil.	2do lugar Feria de Ciencias y Tecnología, UBB. 2do lugar Expo Ciencias Chile, Santiago. MILSET México 2023.
	BANAGRE: Elaboración de vinagre, bioabono y bioalcohol a partir de cáscaras de plátano.	2do lugar Expo Ciencias Chile, Santiago. MILSET México 2023. Finalista al congreso nacional, EXPLORA BÍO BÍO.
	JUEGO MENOKO: Juego de mesa diseñado para promover la importancia de los humedales y su biodiversidad en el gran Concepción.	3er lugar Feria de Ciencias y Tecnología, UBB. 2do lugar Expo Ciencias Chile, Santiago. MUESCIENTEC, Paraguay 2023 Finalista al congreso nacional, EXPLORA BÍO BÍO.
	!SALVEMOS EL ABEJORRO CHILENO!: Iniciativa escolar para promover y difundir la importancia del abejorro chileno como especie polinizadora.	1er lugar Expo Ciencias Chile, Santiago. MILSET México 2023.
	BIOWATCH EDUCATION: Aplicación para mejorar la salud biológica de los estudiantes chilenos.	1er y 3er lugar Feria de Ciencias y Tecnología, UBB 2do lugar INNOVA GO! Inacap
2023	BIOAMIGABLE, MAPULAWEN, BANAGRE, !SALVEMOS EL ABEJORRO CHILENO!	Participación en MILSET México, ciudad de Puebla. Únicos representantes de la Región del Bío Bío.
	JUEGO MENOKO	1er lugar Categoría latinoamericana, MUESCIENTEC Paraguay 2023. Único representante chileno.
	POKESALVA: Evaluando alternativas de bioabono natural para potenciar el Crecimiento de porotos (<i>Phaseolus vulgaris</i>) a través de un Sistema de Minidomo.	2do lugar Expo Ciencias Chile, Santiago, 2023. Membresía a ESI Lima, Perú, 2024.
	ECOBEAN: Poofs hechos de textiles reciclados con Códigos QR como Herramientas Didácticas en la Transformación Ambiental de la Moda en Chile.	1er lugar Expo Ciencias Chile, Santiago, 2023. Membresía a ISEF, Estados Unidos 2024. 1er lugar INNOVA GO! Inacap
	PROJECT KINGSTON: Desarrollo de un videojuego a través de <i>Unity</i> con el propósito de promover una comunicación efectiva entre estudiantes neurodivergentes.	2do lugar Solves For Tomorrow, Samsung 2023. 5 finalistas a nivel nacional.
	CONCEPOLY: Desarrollo de un juego patrimonial destinado a promover la valoración y conciencia acerca de los lugares culturales y naturales presentes en la provincia de Concepción.	Participación regional, EXPLORA BÍO BÍO.
WOMANSTEAMGO!: Juego interactivo que destaca la contribución de mujeres STEAM en Chile.	Semifinalista regional concurso nacional Los Creadores.	

PROYECTO

RECONOCIMIENTO

2024

CONCEPOLY: Juego interactivo para valorizar el patrimonio del gran Concepción,

1er lugar Concurso nacional de Ciencias, Tecnología e Innovación, Museo de historia natural de Valparaíso.

2do lugar Concurso nacional de Ciencias, Tecnología e Innovación, Museo nacional de Santiago.

ALUMKO: Elaboración de detergente amigable con el medio ambiente utilizando hojas de eucaliptos.

Seleccionado nacional para participar en el Concurso nacional de Ciencias, Tecnología e Innovación, Museo de historia natural de Valparaíso.

CARBOACTIVE: Elaboración de carbon activado a partir de hojas de eucaliptus como purificador de agua con sistemas PET y filtros impresos en 3D.

1er lugar Feria de Ciencias y Tecnología, UTFSM

2do lugar Valdiciencias 2024. Acreditado para participar en Milset Brasil 2025.

EUCAPAW: Construcción de ecopaneles con hojas de eucaliptus.

2do lugar Valdiciencias. Acreditado para participar en Milset Brasil 2025.

La Ruta de las especies prehistoricas de Chile con realidad aumentada R.A.

1er lugar Expo Ciencias Chile, categoría Pandilla Científica.

Impacto de las Especies Introducidas en los Humedales de la Provincia de Concepción: Un Estudio de Caso en Lo Méndez, Lo Galindo y Laguna Redonda

Participación Expo Ciencias Chile 2024.

MISIÓN POLINIZADORES: Juego para cuidar a los polinizadores de Chile.

Participación PAR EXPLORA BÍO BÍO 2024.

POKESALVA: Evaluando alternativas de bioabono natural para potenciar el crecimiento de porotos (*phaseolus vulgaris*) a través de un sistema de minidomo geométrico.

Participación ESI internacional Lima 2025, Perú

MENOKO: Juego de los humedales del gran Concepción.

Participación internacional Milset Brasil 2024.

CARBOACTIVE, EUCAPAW Y POKESALVA.

Participación Milset Brasil 2025

PALEORASTRO: “La ruta de la fauna prehistórica chilena con realidad aumentada”.

Seleccionado a nivel regional Par Explora Bío Bío

NEUROAYUDA: Dispositivo para apoyo a estudiantes neurodivergentes.

3er lugar Feria Científica Linares 2025 - Acreditación Brasil 2026

MISIÓN POLINIZADORES: Juego de mesa para concientizar la importancia de los polinizadores chilenos creado con I.A.

1er lugar en la feria de Ciencias, Tecnología e Innovación del MHNV y Feria científica juvenil del MNHNS.

ALUMKO: Detergente amigable con el medio ambiente elaborado con eucaliptus.

2do lugar Feria científica juvenil del MNHNS.

NATURPLAST: Bioplastico elaborado con residuos de eucaliptus y antocianina del repollo morado para detección de alimentos contaminados a través del cambio del pH

2do nacional Expo Ciencias Chile 2025

SOS ALERTA, VÍDEO JUEGO ALERTA ROJA Y EUCAPAW

Participación Feria Científica de Linares 2025

SOS Y VÍDEO JUEGO ALERTA ROJA

Participación Valdiciencias 2025

CONCEPOLY

Participación Expo Ciencias Chile 2025

2025



Fotografías documentando la participación en concursos y congresos de Ciencias y Tecnología, entre los años 2022 y 2025.







Reconocimientos nacionales e internacionales que destacan el aporte transformador de los estudiantes de Innovakingston en el cuidado del medio ambiente y el impacto social.

ELIGE INNOVAR



El año 2024, gracias a las iniciativas de varios proyectos enfocados en el cuidado y valorización de los humedales de la provincia de Concepción, nuestro colegio fue reconocido con el **premio Elige Innovar** como uno de los 10 colegios más innovadores del país. Este reconocimiento ha permitido visibilizar estas importantes acciones dentro de nuestra comunidad.

En el año 2025, gracias a las iniciativas ambientales desarrolladas por los estudiantes de Innovakingston, cuyo objetivo es transformar los residuos de eucaliptus en propuestas innovadoras y amigables con el medio ambiente, nuestro colegio logró un hito histórico al ser seleccionado dentro del Top 10 a nivel mundial en acción ambiental de T4 Education. Además, es la primera vez que la Región del Biobío recibe este importante reconocimiento.



“Asimismo, el colegio obtuvo un reconocimiento a nivel mundial en los Global Sustainability Awards, gracias a las iniciativas y proyectos ambientales desarrollados tanto en el ámbito curricular como extracurricular. Este logro destaca el compromiso ambiental de nuestra comunidad educativa, el cual también se ve reflejado en nuestra certificación ambiental otorgada por el Sistema Nacional de Certificación Ambiental de Establecimientos Educativos (SNCAE).

D. POSTULACIÓN

¿Quiénes pueden ser parte del programa INNOVAKINGSTON?

Estudiantes desde **3° Básico hasta 4° Medio** interesados en el desarrollo de proyectos de investigación e innovación escolar, con potencial de generar impacto a nivel local o nacional, y que asuman un compromiso activo con el trabajo en equipo, la responsabilidad, la asistencia y otras actitudes fundamentales para el desarrollo exitoso de los proyectos.

Requisito de postulación:

Etapa 1: Preselección

Los estudiantes interesados en formar parte del programa deberán completar un formulario en línea (<https://forms.office.com/e/FWRfWKwizp>) **hasta el 20 de marzo**.

Puede escanear el código QR para acceder al formulario de postulación:



Este formulario incluirá preguntas de interés, detalles sobre el día de participación preferido y el compromiso del estudiante, así como la participación del apoderado.

El enlace para el formulario de postulación estará disponible en la página web del colegio

El estudiante sólo podrá participar en uno de los talleres de las tardes según su nivel:

Taller día lunes (Ciclo medio)

- **Curso:** 7° básico a 4° medio
- **Horario:** 3:30 hrs a 17:00 hrs



Taller día jueves (Pandilla científica)

- **Curso:** 3° básico a 6° básico
- **Horario:** 3:20 hrs a 16:30 hrs



- **Observación:** Para los estudiantes de 3° y 4° básicos, se requiere demostrar compromiso, motivación y buen comportamiento.

Etapa 2: Selección

Los estudiantes seleccionados serán notificados por **correo electrónico durante la última semana de marzo**, donde se les informará sobre la fecha de inicio de los talleres del programa.

En el mismo correo se adjuntará una **carta de compromiso de participación**, la cual debe ser firmada tanto por el estudiante como por el apoderado.

E. COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN



Los estudiantes se comprometerán a:

1. Asistencia del 80% a los respectivos talleres.
2. Colaboración en proyectos grupales, aportando ideas, respetando las opiniones de los demás y compartiendo responsabilidades para alcanzar objetivos comunes.
3. Participar de manera activa en las sesiones de retroalimentación, demostrando una actitud abierta para aprender y mejorar continuamente.
4. Prepararse adecuadamente para presentaciones y eventos, contribuyendo a la representación exitosa de los proyectos en distintas instancias, incluyendo congresos y eventos nacionales.
5. Avance de su trabajo en los talleres a través de bitácora o cuaderno de campo.
6. En el caso de los estudiantes desde 7° Básico hasta 4° Medio, al término del semestre deberán presentar el avance de su proyecto mediante un formato de proyecto elaborado en CANVAS, el cual será evaluado conforme a los criterios establecidos.
7. **Para participar en congresos o concursos escolares regionales, los estudiantes deberán cumplir con todos los requisitos mencionados anteriormente, tener un promedio semestral de 6.0 o superior y no presentar observaciones conductuales.**



Los apoderados se comprometen a:

1. Fomentar y respaldar la participación activa de sus hijos en todas las actividades programadas por InnovaKingston, reconociendo la importancia de su involucramiento en el desarrollo de proyectos y actividades.
2. Facilitar asistencia y cumplimiento de compromisos en el programa
3. Apoyo en eventos y presentaciones dentro y fuera de la región.
4. Mantener respeto constante hacia los docentes y otros apoderados en todas las actividades del programa, así como en las decisiones que puedan tomarse en relación con el programa.
5. Establecer un comité interno de apoderados para respaldar a los docentes en la búsqueda de financiamiento externo y otros apoyos logísticos.
6. Firmar documentos de participación externo.

REQUERIMIENTOS:

Los estudiantes del programa deben traer a los talleres los siguientes materiales:

- Carpeta.
- Cuaderno o dispositivo para el desarrollo de su investigación.
- Lápices de diferentes colores o plumones.
- Post-it y pegote (opcional).



F. PLANIFICACIÓN ANUAL DEL PROGRAMA

Los talleres que se realizan los días lunes y jueves utilizarán el método científico y la metodología de Design Thinking para el desarrollo grupal de los proyectos. Estos serán guiados por un docente asesor, quien acompañará a los estudiantes en la identificación de la problemática y en la elaboración de sus propuestas, tomando como base los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). En cada taller se requerirá puntualidad, participación activa y motivación por parte de los estudiantes. Para el registro de los datos del proyecto, los estudiantes utilizarán una bitácora elaborada en el área, la cual permitirá sistematizar y documentar adecuadamente el proceso de trabajo.



Taller

Principales actividades

Bienvenida, presentación del programa y equipo STEAM docente. Lineamiento de trabajo.

Presentación de la bitácora para el registro del trabajo, junto con la aplicación del método científico y la identificación de la problemática a trabajar vinculada a los ODS. Formación de equipos.

¿Cómo usar responsablemente la IA para el desarrollo de los proyectos?

Identificar las variables en la formulación de hipótesis o pregunta de investigación

Elaboración de encuesta

Avance del proyecto - Metodología/Prototipo

Termino primer semestre

PRIMER AVANCE DE PROYECTO (Taller día lunes)

REVISIÓN BITACORA (Taller día jueves)

Avance del proyecto - Metodología/Prototipo

Septiembre

Entrega de bitacora para su revisión y retroalimentación.

Interpretación de datos y resultados. Conclusiones

Elaboración de poster científico

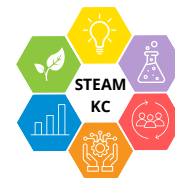
¿Cómo comunicar? Taller de Pitch y elaboración de vídeo

Participación a congresos regionales y nacionales

Diciembre

Entrega de evaluación de desempeño con su retroalimentación

G. DOCENTES STEAM QUE APOYAN AL PROGRAMA



Los docentes que participan en el programa cuentan con experiencia en proyectos y especialidades variadas, destinadas a respaldar a los estudiantes del programa en la realización de sus proyectos de investigación e innovación escolar. Además, el programa cuenta con la participación del área de inclusión. A continuación, se detallan los perfiles de cada docente:

Apoyo en Ciencias y Artes



Jorge Zurita P.

- Químico ambiental (UCSC)
- Profesor de Química (UNAB)
- MIEXPERT Microsoft 2022-2024
- Diplomado en Alta Capacidad (AACC) en contexto escolar
- Curso de IA en educación Universidad de Chile
- Diplomado en ABP e Innovación educativa e IA (UCSC y Pro Futuro)
- Diplomado en innovación, emprendimiento y sostenibilidad - programa CORFO - USM
- Diplomado Mentoría en emprendimiento educativo (UDD)
- Ilustrador digital.

Publicación:

- "Preparación de N-Metilquitosano y su utilización en scaffold con aplicación en biomateriales".
- International Workshop Frontiers in Materials Research IV, Viña del Mar, Chile,
- Additives Influences in 3D Structure of Porous Biomaterial Based on Chitosan,

Apoyo en Ciencias y Tecnología



Israel Mena M.

- Profesor de Ciencias Naturales y Física (UdeC)
- Magister en Didáctica de las Ciencias Experimentales (PUCV)
- Diplomado en "Metodologías activas con inteligencia artificial y habilidades digitales" (ProFuturo - Universidad Católica de Temuco).
- Diplomado en abordaje socioemocional en contextos educativos y clínicos (Universidad Adventista de Chile)

Colaborador en proyecto FONDECYT N°1150802: "Thermodynamic Modeling of the solubility of Gases in Ionic Liquids".

Mena, I.(2019) La robótica como metodología de aprendizaje de circuitos eléctricos en estudiantes de enseñanza básica y media en Chile.

Apoyo en física y matemática



Jessica Cuevas A.

- Profesor de Física (UdeC)
- curso de en IA y automatización de la academia centelA de Barcelona
- Curso de robótica en la Universidad de Chile
- Curso de didáctica de las ciencias en la USM de Valparaíso
- Curso de Ciencias de la Tierra y sismología en la UdeC
- Participación en 4 escuelas de astronomía para profesores en la UdeC

Apoyo en química



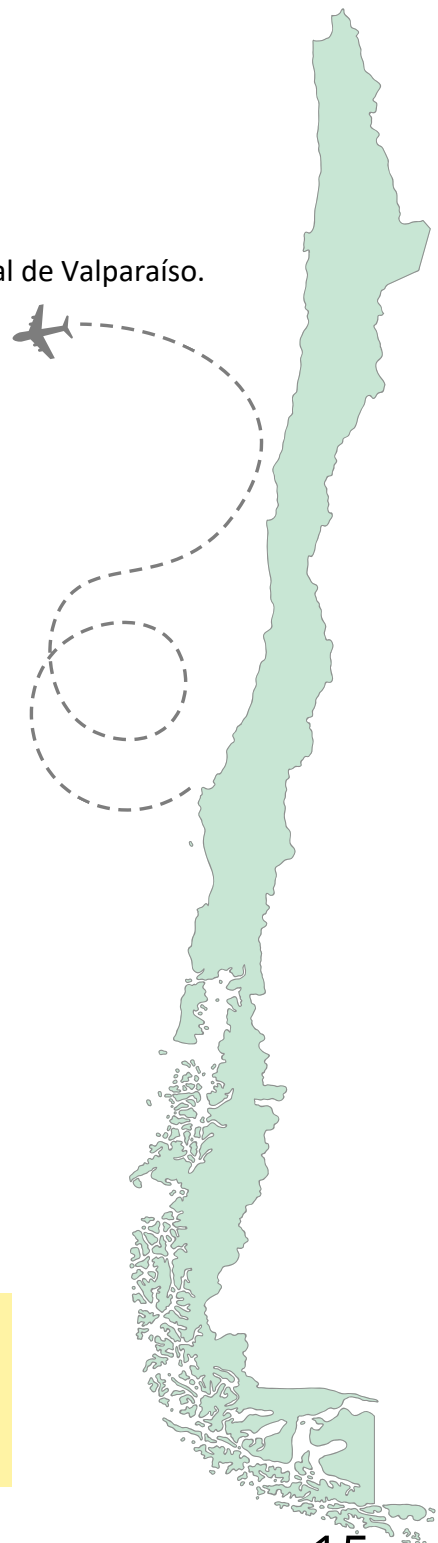
Pedro Toro L.

- Profesor de Ciencias Naturales y Química. Universidad de Concepción
- Diplomado en Liderazgo Escolar y Gestión de UTP. Universidad Adventista
- Diplomado en Gestión Estratégica de Instituciones Educativas. Universidad Andrés Bello
- Diplomado en Liderazgo Educativo. Universidad Andrés Bello
- Magister en Dirección y Liderazgo para la Gestión Educativa. Universidad Andrés Bello

H. PARTICIPACIÓN A CONCURSOS Y CONGRESOS REGIONALES Y NACIONALES.

Los estudiantes que logren una asistencia sobre el 80% en los talleres, presenten avances significativos en sus proyectos y mantengan un comportamiento ejemplar, tendrán la oportunidad de participar en diversos congresos a nivel regional y nacional, tales como:

- EXPLORA Bío-Bío.
- Feria de Ciencias y Tecnología de la Universidad del Bío-Bío.
- Los Creadores. (Organizado por Fundación KODEA).
- Samsung Solves for Tomorrow (Fundación País digital).
- Feria Interescolar Kingston College.
- Impacto emprendedor, Univesidad del Desarrollo.
- Inacap Innova Go!
- Feria de Ciencias, tecnología e innovación del museo de historia natural de Valparaíso.
- Feria científica juvenil del MNHNS.
- Vadiciencias
- Congreso astronómico de la Serena
- Feria de Ciencias Instituto Linares
- Expo Ciencia Chile.



Nota: La inscripción de los grupos se realizará según su nivel de avance, motivación y responsabilidad. La selección de los proyectos inscritos por parte del colegio en los distintos concursos no es responsabilidad del docente a cargo ni del establecimiento, por lo que algunos proyectos podrían no presentarse en dichas instancias durante el presente año.

I. BENEFICIOS DE PARTICIPAR EN EL PROGRAMA

Participar en el programa InnovaKingston conlleva beneficios significativos que impactan en el desarrollo académico y personal de los estudiantes. Al sumarse a esta iniciativa, los participantes podrán lograr:

1. Desarrollo de Habilidades del Siglo XXI: Los estudiantes adquieren y perfeccionan habilidades esenciales para el siglo XXI, incluyendo pensamiento crítico, resolución de problemas, creatividad, colaboración y habilidades tecnológicas.
2. Experiencia práctica en Investigación: A través de proyectos de investigación, los participantes obtienen una experiencia práctica valiosa que fortalece su comprensión de los métodos de investigación y les permite aplicar teorías en situaciones del mundo real.
3. Participación en congresos: La oportunidad de participar en congresos regionales y nacionales ofrece a los estudiantes una plataforma para compartir sus descubrimientos, establecer conexiones con profesionales y recibir reconocimiento por sus contribuciones.
4. Desarrollo de Proyectos con Impacto Social y Ambiental: Los participantes tienen la oportunidad de trabajar en proyectos que generan un impacto positivo en la sociedad y el medio ambiente, cultivando una conciencia social y ambiental.
5. Certificación y Reconocimiento: La participación activa y el cumplimiento de los requisitos del programa pueden ser reconocidos con certificaciones, fortaleciendo el perfil académico y profesional de los estudiantes.
6. Preparación para carreras STEAM: La exposición a proyectos STEAM y a la aplicación práctica de conocimientos científicos y tecnológicos proporciona a los participantes una base sólida para futuras carreras en campos relacionados.
7. Fomento de la Autoconfianza y la Autonomía: La resolución de problemas reales y la presentación de proyectos fortalecen la autoconfianza y la autonomía de los estudiantes, preparándolos para enfrentar desafíos en su educación y en sus futuras carreras.
8. Contribución al desarrollo personal: Más allá de las habilidades académicas, INNOVAKINGSTON ofrece a los participantes una oportunidad única para el desarrollo personal, cultivando la perseverancia, la ética de trabajo y la capacidad de enfrentar desafíos con determinación.

Además, al participar dos años consecutivos o más, al salir de 4° Medio podrá postular al **cupo EXPLORA UNESCO**, cuyo objetivo es garantizar el acceso inclusivo a la Educación Superior reconociendo la participación en iniciativas del programa Explora, a través de esta iniciativa, diferentes instituciones ofrecen vacantes para que jóvenes con trayectoria científica escolar, puedan estudiar cualquier carrera de las que se encuentren en convenio con Cupo Explora UNESCO.

Link para más información:

<https://www.explora.cl/blog/cupoexploraunesco/>



J. VINCULACIÓN AL PROGRAMA

La vinculación del programa INNOVAKINGSTON se manifiesta en la creación de alianzas estratégicas con diversas entidades, promoviendo un enriquecedor intercambio de conocimientos y recursos. Con estas colaboraciones, el programa se consolida como un espacio dinámico que facilita la interacción entre la institución educativa y agentes externos, empresas, organizaciones sin fines de lucro y expertos en diversas disciplinas. Esta vinculación fortalece la calidad de los proyectos, proporciona oportunidades de mentoría y brinda a los estudiantes una perspectiva más amplia y práctica sobre la aplicación de sus habilidades en el mundo real.

Instituciones vinculadas:



eligeeducar



Área de las TICs e Innovación Educativa
Kingston College