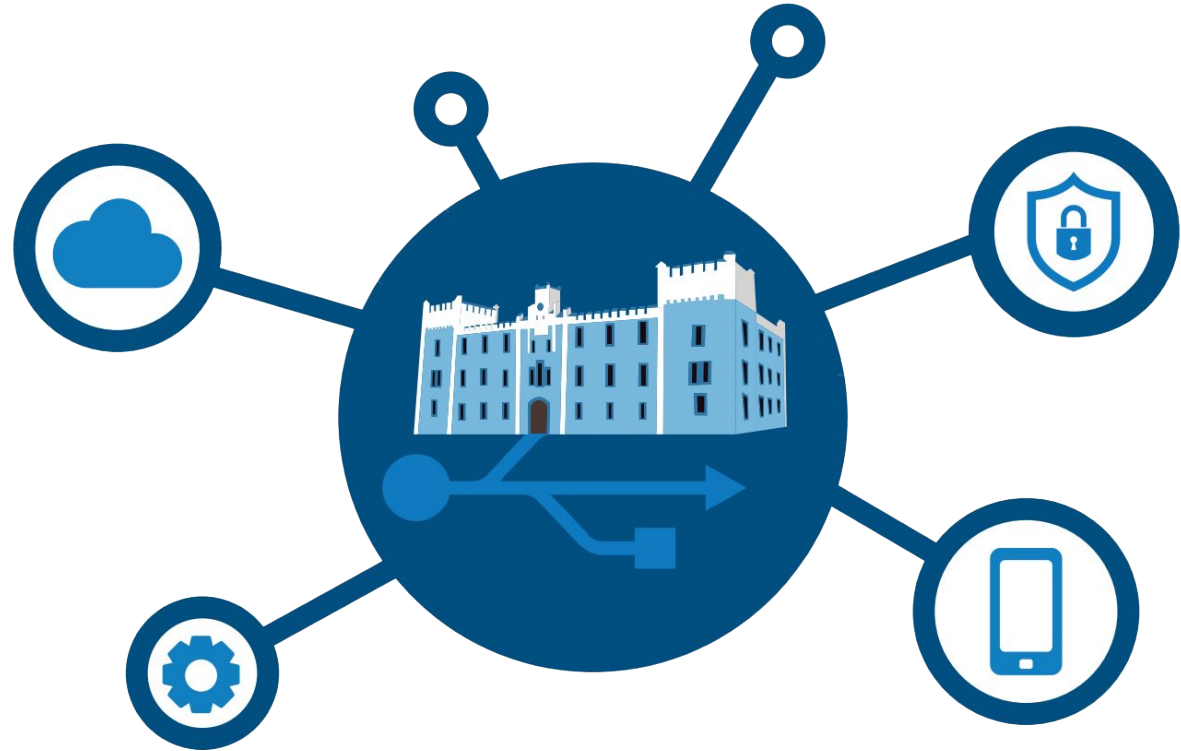


LA FABRICA DIGITAL



Recursos Formativos Multimedia



Introducción

Los recursos formativos multimedia en el aula ofrecen una gama de beneficios que mejoran la experiencia de aprendizaje y promueven un mayor compromiso y comprensión por parte de los estudiantes.

- La llegada de la era digital ha transformado profundamente la educación, brindando a profesores y estudiantes un mundo de posibilidades, pero también planteando desafíos únicos. A medida que las tecnologías digitales se integran cada vez más en las aulas, los educadores se enfrentan a una serie de desafíos que requieren adaptación y creatividad.



Ventajas

- **Mayor Comprensión:** Los elementos visuales y auditivos ayudan a los estudiantes a comprender conceptos de manera más efectiva, ya que se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje.
- **Mayor Retención de Información:** Las imágenes y los videos suelen ser más memorables que el texto escrito, lo que facilita que los estudiantes retengan la información a largo plazo.
- **Motivación:** Los recursos multimedia hacen que el aprendizaje sea más atractivo y motivador, lo que aumenta la participación y el interés de los estudiantes.
- **Interactividad:** Los recursos multimedia a menudo permiten la interacción, lo que fomenta la participación activa de los estudiantes y el aprendizaje práctico.
- **Accesibilidad:** Los recursos multimedia pueden ser adaptados para satisfacer las necesidades de estudiantes con diversas habilidades y estilos de aprendizaje.



Ventajas

- **Globalización:** Facilitan el acceso a información y perspectivas de todo el mundo, enriqueciendo la experiencia educativa.
- **Actualización Constante:** Los recursos multimedia se pueden actualizar fácilmente para mantenerse al día con los avances y descubrimientos en un campo.
- **Facilitan la Enseñanza a Distancia:** Los recursos multimedia son especialmente útiles en entornos de enseñanza en línea, donde el contacto físico es limitado.
- **Feedback Inmediato:** Los recursos multimedia a menudo permiten la retroalimentación instantánea, lo que ayuda a los estudiantes a corregir errores y mejorar su comprensión.
- **Variedad de Formatos:** Puedes utilizar una variedad de formatos, como videos, animaciones, simulaciones y presentaciones interactivas, para adaptar el contenido a las necesidades específicas de tus estudiantes.



Por qué utilizar recursos formativos multimedia

- La era digital ha traído consigo oportunidades emocionantes y desafíos significativos para los profesores. Si bien los desafíos son reales, también son superables con la dedicación y la colaboración adecuadas.
- Los educadores tienen la tarea de aprovechar la tecnología de manera eficaz para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes, al tiempo que se aseguran de que nadie quede rezagado en esta revolución educativa.
- La adaptación, la formación y la innovación son las claves para superar los obstáculos que presenta la educación en la era digital.



Superando la barrera tecnológica

- Reconocimiento de que algunos profesores pueden sentirse intimidados por la tecnología.
- Estrategias para superar el miedo a la tecnología.
- Recomendaciones para la formación en tecnología educativa.



Herramientas Básicas

Herramientas fáciles de usar, como PowerPoint, Google Slides, Classroom, Drive

- **PowerPoint:** Programa por excelencia de Microsoft para la creación de diapositivas, insertado imágenes, gráficos videos y animaciones.
- **Google Slides:** Cree presentaciones en línea, colabore en ellas y presentarlas en tiempo real desde cualquier dispositivo.
- **Google Classroom:** Es una herramienta diseñada para apoyar a los docentes y estudiantes en la realización de sus clases de forma virtual. Esta aplicación de Google se diseñó bajo la idea de apoyar tanto a los profesores, como a los estudiantes, en el desarrollo de sus clases.
[📄 CREAR AULA VIRTUAL EN CLASSROOM 2020 | VIRTUALIZAR CLASES ✓ - YouTube](#)



Cofinanciado por
la Unión Europea



MINISTERIO
DE HACIENDA
Y FUNCIÓN PÚBLICA

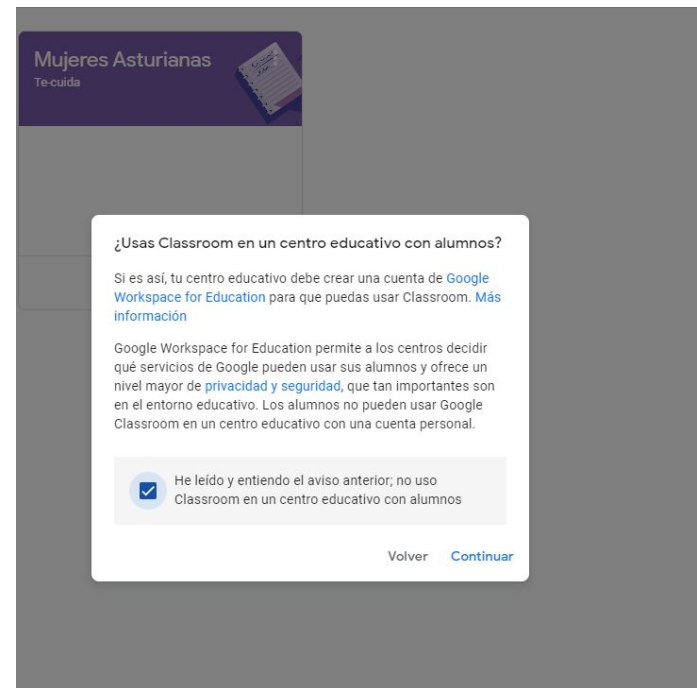
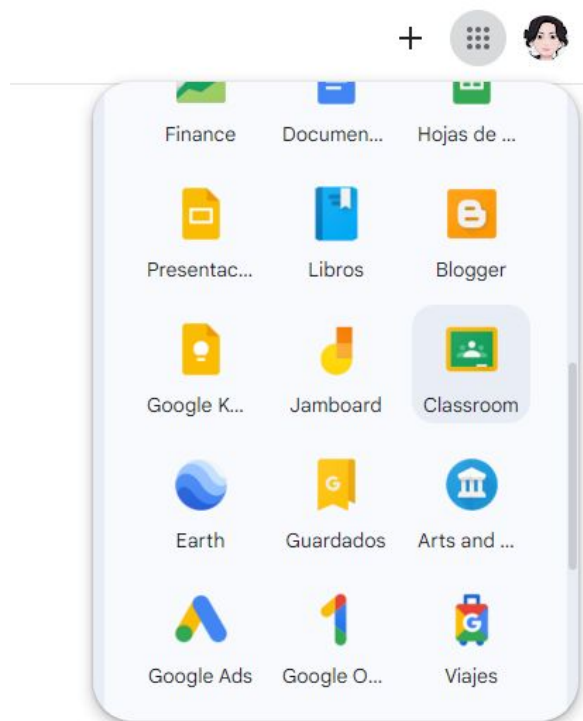


Fondos Europeos

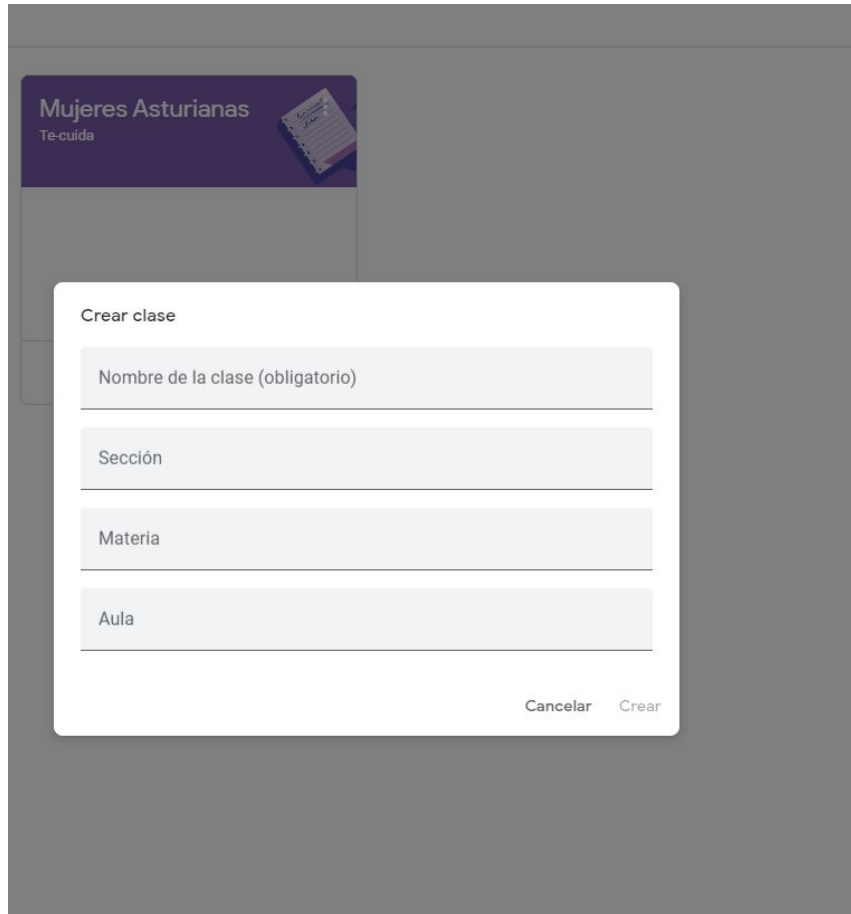


OVIEDO^{.es}
UNIVERSIDAD

Herramientas Básicas: Google Classroom



Google Classroom



Mujeres Asturianas
Te cuida

Crear clase

Nombre de la clase (obligatorio)

Sección

Materia

Aula

Cancelar Crear

Se abrirá un cuadro de diálogo con un pequeño formulario en el cual se deberá ingresar los datos principales de la clase:

- Nombre.
- Sección o área a la que se relaciona la asignatura.
- Asunto, un dato muy útil a la hora de identificar y organizar mejor los grupos asignados.
- Sala, equivalente al salón o aula de clase.

Paso 4:

Hacer clic en el botón Crear. **¡Ahora, la clase ha sido creada!**



Google Classroom

AÑADIR ALUMNOS.

Existen 3 formas de añadir a los estudiantes, la primera es agregar cada alumno de acuerdo con su correo, para lo cual será necesario contar previamente con una lista de correos de los alumnos de cada clase, a continuación, se describe la metodología a seguir.

Paso 1.

Ir a la pestaña de personas.

Paso 2.

Hacer clic en el botón invitar de la sección de alumnos dentro de la pestaña personas o en la el ícono a un lado de Alumnos

Paso 3.

Después se abre el recuadro, en el apartado “Escribe un nombre o correo”, se colocará el correo del primer alumno que se desea agregar.

Paso 4.

Una vez escrito se selecciona al alumno si aparece abajo o se da enter.



Google Classroom

AÑADIR ALUMNOS.

OPCIÓN 2.

Agregar alumnos mediante el enlace del grupo.

Paso 1.

Diríjase a la pestaña de Personas y en la sección de Alumnos dar clic en el icono

Paso 2.

Del recuadro, haga clic en el ícono de Enlace de invitación

Paso 3.

Una vez copiado el enlace se puede mandar mediante un correo o a través de un grupo en alguna aplicación de mensajería instantánea.

Paso 4.

Una vez que el alumno recibe el correo, el enlace lo redirecciona para unirse a la clase.



Google Classroom

AÑADIR ALUMNOS.

Existen 3 formas de añadir a los estudiantes, la primera es agregar cada alumno de acuerdo con su correo, para lo cual será necesario contar previamente con una lista de correos de los alumnos de cada clase, a continuación, se describe la metodología a seguir.

OPCIÓN 3.

Paso 1.

Colóquese en la página de inicio o también llamada sección de Tablón.

Paso 2.

En la parte donde se encuentra el nombre de la clase, en el párrafo Código de la clase, se encuentra el código que aparecerá dando clic en el ícono

Paso 3.

Copie el código y este se puede mandar por el medio de comunicación que se tenga, puede ser por correo o por un grupo de WhatsApp.

Paso 4.

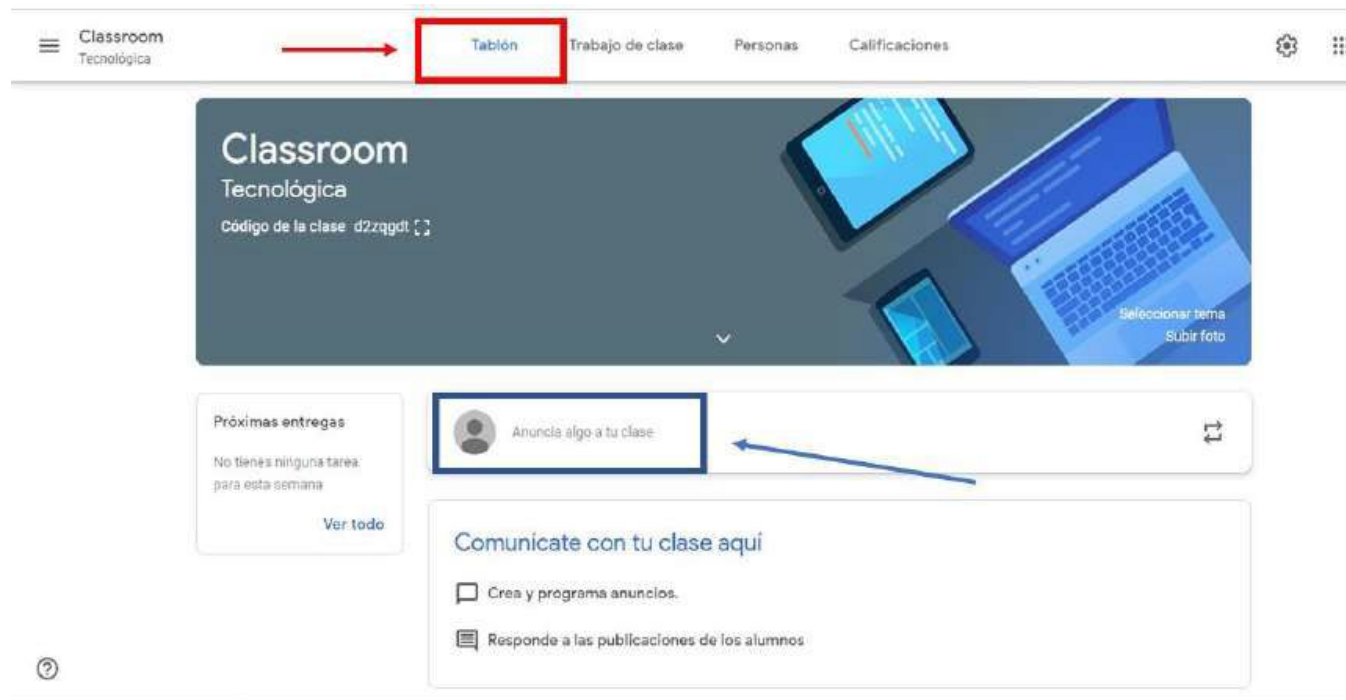
Una vez que el alumno recibe el código, él accederá a CLASSROOM y lo colocará para poder unirse a la clase.



Google Classroom

Hacer una publicación

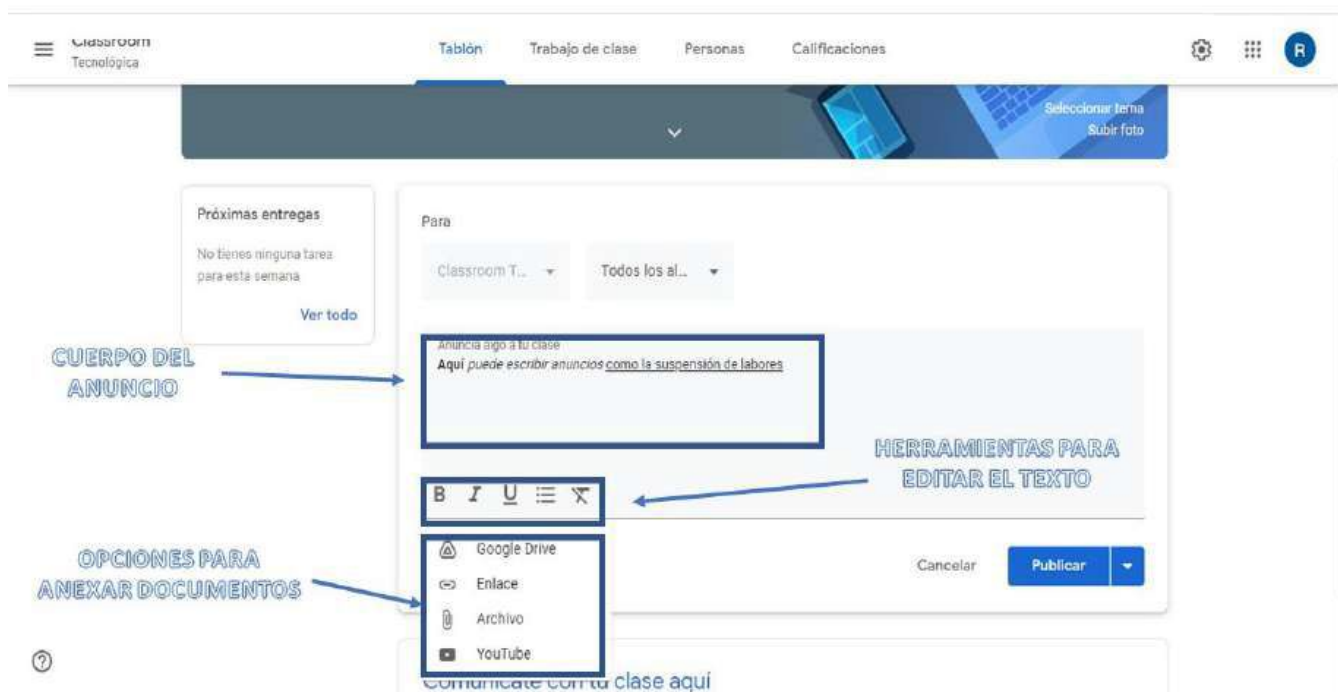
Para realizar una publicación, localice la pestaña del tablón.



Google Classroom

Publicar

En la parte media de la pantalla hay un recuadro que dice “Anuncia algo a tu clase”. Se dará clic en ese recuadro. Si es su primera publicación es posible que aparezca un letrero donde indica los alcances de sus publicaciones.



Google Classroom

Programación de publicación

Lo que falta decidir antes de compartir la publicación es marcar el tiempo en el que quiera que sea compartido.

CLASSROOM permite programar publicación, podrá dar una fecha específica para que sea compartida la publicación.

Seleccionando la opción de programar aparecerá una ventana para que coloque la fecha y la hora en la que quiere que sea compartida su publicación.

Bastará con asignar el día y la hora, apretar el botón de programar.

Guardar borrador

Guardará la publicación sin compartirla y estará disponible para editarla y publicarla en cualquier momento que usted quiera.

Eligiendo la opción de guardar borrador la pantalla volverá al tablón. Y aparecerá un pequeño mensaje en la parte inferior izquierda indicando que su borrador fue guardado.



Presentaciones interactivas

Sway es una herramienta de la suite ofimática Office 365 diseñada por Microsoft para la creación de presentaciones web interactivas. Con Sway, puede expresar sus ideas mediante un lienzo interactivo basado en web y producir diseños profesionales, interactivos y visualmente atractivos a partir de imágenes, texto, documentos, vídeos, mapas, etc.

Sway permite la inserción de una gran variedad de contenido, como videos, imágenes, clips de audio, mapas, tweets, gráficos, contenidos web, etc. No necesita tener conocimientos de diseño para transformar y presentar la información de forma moderna, interactiva y llamativa.

Puede compartir fácilmente los Sways con los compañeros de clase .No es necesario que las personas a las que comparte los Sways se suscriban, inicien sesión o descarguen nada para verlos. Sway es gratuito para cualquier usuario con una cuenta de Microsoft (Hotmail, Live u Outlook.com)

Si desea obtener más información sobre cómo utilizar Sway para crear presentaciones, puede consultar los siguientes recursos:

- [Vídeo tutorial sobre cómo usar Microsoft Sway \(11:00 minutos\) 4](#)
- [Tutorial básico de Microsoft Sway \(9:57 minutos\) 5](#)
- [Vídeo sobre cómo funciona Sway \(5:25 minutos\) 6](#)



Tipos de recursos formativos multimedia

Pueden ser videos, imágenes, presentaciones, podcasts, simulaciones, juegos educativos, entre otros.

- **Drive:** Servicio de alojamiento de archivos en la nube, pueden crearse carpetas compartidas o generar documentos de trabajo colaborativo entre usuarios. Está ligado a cuentas de correo electrónico de servidores Gmail. Entre los diferentes tipos de archivos que pueden crearse son documento, hojas de cálculo, presentaciones, encuestas, formularios, espacios de dibujo, mapas... •



Recursos y herramientas para la dinamización en el aula

Kahoot!: <https://kahoot.com/>

Plataforma online que permite la creación de cuestionarios participativos. Útiles para la realización de evaluaciones o seguimientos o mantener la captación de la atención durante los procesos de intervención.

<https://www.youtube.com/watch?v=8gesi0IRJf4>

Plickers: <https://get.plickers.com/>

Herramienta online que permite la creación de cuestionarios participativos. Útiles para la realización de evaluaciones o encuestas de forma dinámica.

<https://www.youtube.com/watch?v=S7SE7sYnXg8>

Prezi: <https://prezi.com/es/>

Software online de presentaciones dinámicas. Tiene almacenaje en la nube para guardar proyectos.

https://www.youtube.com/watch?v=XQVXj7O9s_k



Recursos y herramientas para la dinamización en el aula

Hot Potatoes: <https://hotpot.uvic.ca/>

Software para crear ejercicios educativos que posteriormente se pueden compartir para realizar a través de la web o sin necesidad de tener conexión a internet. Los ejercicios educativos que se pueden crear con esta herramienta son de alguno de los siguientes tipos:

- Respuestas cortas
- Selecciones múltiples
- Completar huecos
- Crucigrama
- Emparejamiento

<https://youtu.be/3FAzI32WQZ8?t=17>



Cofinanciado por
la Unión Europea



MINISTERIO
DE HACIENDA
Y FUNCIÓN PÚBLICA



Fondos Europeos



OVIEDO^{.es}

Recursos y herramientas para la dinamización en el aula

Doodly: <https://www.doodly.com/>

Creación de videos animados.

<https://www.youtube.com/watch?v=kVVifztjNu0>

Doodle: <https://doodle.com/es/>

Plataforma online para la planificación de acciones o encuestas grupales.

<https://www.youtube.com/watch?v=epyVF-2Gb2I>

Google Arts: <https://artsandculture.google.com/>

Es un sitio web del Instituto Cultural de Google que presenta una recopilación de imágenes en alta resolución de obras de arte expuestas en varios museos del mundo, así como un recorrido virtual por las galerías en las que se encuentran.



Cofinanciado por
la Unión Europea



MINISTERIO
DE HACIENDA
Y FUNCIÓN PÚBLICA



Fondos Europeos



OVIEDO^{.es}
UNIVERSIDAD

Recursos y herramientas para crear cursos y cuestionarios

iSpring.es

[Crea cursos con las soluciones e-learning de iSpring](#)

Crea cursos y cuestionarios online gratis

Crea contenido e-learning moderno directamente en PowerPoint. Usa las diapositivas de PPT que ya tienes, crea cuestionarios y publica el contenido en formato SCORM para tu LMS. ¡Sin pagar nada!

- Convierte tus diapositivas de PowerPoint en cursos online.
- Añade cuestionarios a tus cursos
- Tus cursos funcionan sin problemas en cualquier dispositivo



Herramientas y plataformas recomendadas

- Presentación de herramientas y plataformas populares para crear y utilizar recursos multimedia en el aula, como Edpuzzle, Kahoot, Educaplay, entre otros.

The screenshot displays the Edpuzzle website interface. At the top, there is a search bar with the text "Busca o pega una URL de YouTube" and a button labeled "+ Añadir contenido". Below the search bar, the page is divided into a left sidebar and a main content area. The sidebar contains navigation options: "Explorar", "Mi Contenido", "Mi Red", "Notificaciones", "MIS CLASES", and "ARCHIVADO". The main content area is titled "Explorar" and shows a grid of educational video thumbnails. Each thumbnail includes a title, a duration, and a creator's name. The thumbnails are arranged in two rows. The first row includes videos such as "EL ECOSISTEMA", "JANE GOODALL", "Copy of El aparato digestivo", "ADVERBIOS", "COMPARACIÓN DE FRACCIONES", and "La respiración 8". The second row includes "SUMA, RESTA, MULTIPLICACIÓN Y DIVISION DE FRACCIONES SUPE...", "El aparato excretor", "EL APARATO CIRCULATORIO", "Métodos de separación de mezclas G6", "La Fotosíntesis de las Plantas: La Fotosíntesis es...", and "Copy of La Eduteca - El aparato respiratorio".



Herramientas y plataformas recomendadas

- **Kahoot-**> web de educación social y gamificada, es decir, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking.

<https://www.mentimeter.com/es-ES/features/surveys>

- Ingles (parecido al kahoot)



¡Kahoot! Mercado

Acceda a miles de recursos de aprendizaje de alta calidad sobre una amplia gama de temas para todas las edades en el nuevo Kahoot! ¡Mercado! Descubra el contenido de aprendizaje perfecto para sus necesidades, ya sea para el trabajo, la escuela o el hogar.

Acceda a recursos de aprendizaje para un aprendizaje y una participación más profundos



















Combine el mundialmente famoso kahoot engagement con actividades de aprendizaje más profundo a través de actividades divertidas e interactivas, así como cursos y lecciones completos listos para usar, creados por creadores verificados y accesibles para estudiantes de todas las edades. [¡Explore recursos de aprendizaje!](#)



Herramientas y plataformas recomendadas

[Crear actividades educativas gratis \(educaplay.com\)](https://www.educaplay.com)

Educaplay es una plataforma online que permite crear, compartir y evaluar actividades educativas multimedia de forma gratuita. Con Educaplay poder generar juegos interactivos como crucigramas, sopas de letras, memorias, relacionar columnas, ordenar letras, completar textos y más.

 Sí o No Muestra cartas con texto y multimedia para que respondan Sí o No.	 Froggy Jumps Crea un camino de preguntas que Froggy Jumps cruce para llegar a salvo a la orilla.	 Rosco de Palabras Crea un rosco de letras donde cada una corresponde a una palabra que tienen que adivinar.	 Memory Coloca boca abajo cartas con tus textos, audios e imágenes para emparejarlas.	 Relacionar Columnas Genera dos columnas con elementos de texto o multimedia para emparejarlos.
 Sopa de letras Esconde palabras entre un cuadrado lleno de letras para que las encuentren.	 Crucigrama Forma filas y columnas de palabras entrecruzadas para que rellenen sus letras.	 Completar texto Quita palabras de un texto para rellenarlas escribiendo o con un clic.	 Ordenar Letras Desordena las letras de una o más palabras para que las pongan correctamente.	 Ordenar Palabras Desordena las palabras de una o más frases para que las pongan correctamente.
 Test Crea un cuestionario con texto y archivos multimedia.	 Relacionar Escribe dos o más listas de palabras relacionadas para que las agrupen.	 Adivinanza Da pistas de texto y audio a los jugadores para averiguar una imagen o una respuesta.	 Video Quiz Introduce preguntas en secuencias de videos de YouTube.	 Mapa Interactivo Señala puntos en tu imagen para que los identifiquen con un clic o escribiendo.
 Presentación Muestra una serie de diapositivas con texto y elementos multimedia.	 Dictado Graba o sube un texto hablado para que lo transcriban correctamente.	 Diálogo Crea una secuencia de diálogo entre personajes con textos y audios.		



Hola, soy Ray!



Dame un título y crearé tu Juego del Alfabeto

También puedo hacerlo desde un enlace o un fragmento de texto. Prepararé tu juego para que puedas "Publicar" después de cambiar lo que quieras.
¡Pruébame ahora!

Ejemplo: "El Imperio Romano explicado a un niño de 8 años"



No volver a mostrar

Ahora no

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6329238-herramientas_de_aulasvirtuales.html



Estrategias para evaluar el progreso de los estudiantes con tecnología.

- **Cuestionarios en Línea:** Utiliza herramientas como Google Forms, Quizlet o Kahoot! para crear cuestionarios y pruebas en línea. Estos ofrecen la ventaja de calificación automática y retroalimentación inmediata para los estudiantes. Este es un ejemplo de contenido para la diapositiva.
- **Análisis de Datos:** Si utilizas plataformas de aprendizaje en línea, puedes aprovechar las capacidades de análisis de datos para evaluar el progreso. Observa patrones de participación, tiempos dedicados a tareas y resultados de pruebas.



Estrategias para evaluar el progreso de los estudiantes con tecnología.

- **Herramientas de Compartición de Documentos:** Utiliza Google Docs o Microsoft OneDrive para colaborar en tiempo real en documentos y proyectos. Esto permite rastrear las contribuciones individuales y evaluar el trabajo en equipo.
- **Redes Sociales Educativas:** Si utilizas una plataforma de red social educativa, como Edmodo o Schoology, puedes observar la interacción de los estudiantes, sus publicaciones y comentarios en debates y actividades de la clase.



Herramientas de gamificación

Para darnos ideas para crear juegos de gamificación podemos utilizar el ChatGPT

Class Dojo: <https://www.classdojo.com/es-es/>

Plataforma de gestión de grupo. Permite a participantes ofrecer y obtener retroalimentación en tiempo real a través de un dispositivo web o móvil. Genera de forma automática reportes e información sobre el proceso desarrollado, que puede ser compartido. Las acciones a evaluar son personalizables. Se basa en la gamificación de la experiencia educativa.

[LA MEJOR plataforma de GAMIFICACIÓN / TUTORIAL CLASS DOJO 2022 ACTUALIZADO - YouTube](#)

Class Craft: <https://www.classcraft.com/es/>

Plataforma similar a Class Dojo, pero basando la experiencia de participantes en un juego de Rol adaptable a la acción que se desarrolle.

[Gamificación y convivencia escolar ¿Para qué y cómo utilizar Classcraft? - YouTube](#)



Ejemplos de gamificación

“Aventura Histórica”

- **Pasos para la gamificación:**

Historia y Objetivo del Juego: Introduce el juego como una "Aventura Histórica". Los estudiantes son "exploradores del tiempo" que viajarán a la época de la Revolución Francesa. Su objetivo es reunir información histórica valiosa y completar misiones para avanzar en el juego.

Personajes y Equipamiento: Asigna a cada estudiante un personaje histórico real (como Robespierre o María Antonieta) o ficticio, con una breve descripción de su papel en la historia. Proporciona "equipamiento" virtual, como mapas, diarios históricos y documentos relevantes.

Misiones: Diseña misiones basadas en eventos históricos clave. Por ejemplo, una misión podría ser "Salvar a un personaje histórico de la guillotina", y para completarla, los estudiantes deben resolver acertijos históricos y tomar decisiones basadas en hechos reales.

Puntuación y Recompensas: Otorga puntos por cada misión completada correctamente y ofrece recompensas, como insignias virtuales o reconocimientos en clase, a los estudiantes que acumulen más puntos.

Colaboración: Fomenta la colaboración entre estudiantes, ya que podrían necesitar trabajar juntos para resolver ciertos desafíos históricos.

Debates y Reflexiones: Después de cada misión, organiza debates y discusiones en clase para que los estudiantes compartan lo que han aprendido y cómo las decisiones de sus personajes afectaron a la historia real.

Este enfoque gamificado permite a los estudiantes aprender sobre la historia de una manera más inmersiva y participativa. Además, pueden aplicar habilidades de investigación, resolución de problemas y toma de decisiones, lo que enriquece su comprensión de los eventos históricos. La gamificación hace que el proceso de aprendizaje sea emocionante y memorable para los estudiantes de bachillerato.



Ejemplos de gamificación

“Emprende tu camino económico”

• Pasos para la gamificación:

Los estudiantes se sumergirán en un juego de simulación donde asumirán el rol de emprendedores que construyen y gestionan su propio negocio. El objetivo es entender los principios económicos y las decisiones empresariales.

Estructura del Juego:

Selección de Negocio:

- Los estudiantes eligen el tipo de negocio que les gustaría emprender (tienda, restaurante, servicio en línea, etc.).

Simulación Empresarial:

- Se les proporciona un escenario virtual donde administrarán su negocio tomando decisiones sobre precios, producción, marketing, etc.
- Deberán enfrentar desafíos económicos, como la competencia, la demanda del mercado, costos de producción, entre otros.

Misiones y Desafíos:

- Se les presentarán misiones que representan situaciones económicas del mundo real. Por ejemplo, expandir su negocio, manejar crisis económicas, tomar decisiones estratégicas, etc.

Análisis y Toma de Decisiones:

- Los estudiantes deberán analizar datos financieros, informes de ventas, costos y tomar decisiones basadas en su análisis.

Competencia Amistosa:

- Podrían competir entre ellos para ver quién logra mayores ganancias o supera desafíos económicos específicos.

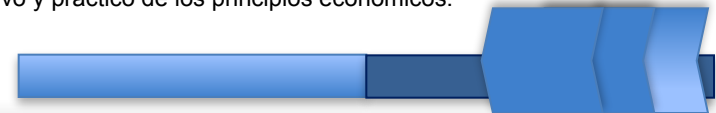
Feedback y Aprendizaje:

- Tras cada ronda o misión, se realiza una revisión en grupo para discutir los resultados, compartir estrategias y extraer lecciones económicas.

- Premios y Reconocimientos:

Se podría otorgar reconocimientos simbólicos como "Mejor Emprendedor", "Mejor Estratega", o certificados de logro.

Este juego de simulación proporciona a los estudiantes la oportunidad de experimentar directamente los conceptos económicos y los desafíos que enfrentan los emprendedores. Les permite aplicar la teoría económica en un entorno práctico, fomentando el aprendizaje activo y práctico de los principios económicos.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL



Cofinanciado por
la Unión Europea



MINISTERIO
DE HACIENDA
Y FUNCIÓN PÚBLICA



Fondos Europeos



OVIEDO^{.es}
INSTRUMENTOS

La inteligencia artificial es un campo informático que desarrolla sistemas capaces de imitar funciones cognitivas humanas. Utiliza algoritmos para aprender de la experiencia, adaptarse y mejorar con el tiempo.

Aplicaciones como reconocimiento de voz y visión por computadora demuestran sus capacidades.

La IA procesa grandes cantidades de datos para tomar decisiones y resolver problemas complejos.

Su impacto se extiende a diversas industrias, transformando la interacción con la tecnología y generando innovación.



COMO USAR CHAT GPT

Podrías explicar el concepto de [tema] en términos sencillos?

Resumen los principios clave y pon ejemplos para facilitar la comprensión

¿Cuales son los términos clave con los que debo familiarizarme en relación con [tema]? Elabora una lista con definiciones concisas y sencillas de cada uno de ellos

Quiero aprender sobre [tema]. Proporcioname instrucciones de paso a paso sobre cómo adquirir las habilidades y conocimientos básicos.

Empieza por los fundamentos y avanza gradualmente hacia conceptos más avanzados. Ten en cuenta que soy principiante.

Me gustaria que me dieras recomendaciones para [pregunta concreta] como experto en [tema].

Crea un cuestionario sobre [tema] que conste de 10 preguntas. Ten en cuenta nuestra conversación anterior al formular las preguntas.



APLICACIONES CON IA

tome.app->CREA PRESENTACIONES

synthesia->TEXTO EN VOZ

midjourney->crea imagen desde cero

SCRIBE->ORGANIZAR AGENDA

VIDYO.AI-> CONVIERTE UN VIDEO DE LA LARGA DURACIÓN EN MICRO-REELS

GAMMA->CREA PRESENTACIÓN DINÁMICA Y VISUALMENTE ATRACTIVA

Lovo->crear videos con voces hiperrrealistas y humanas

PDF.ai->puedes importar cualquier documento en PDF y hacer preguntas, solicitar, un resumen o encontrar información precisa.

askyourpdf->subir un pdf y hacerle preguntas sobre el pdf y te lo resume

craiyan.ai->crear imágenes dándole palabras clave

35



WEBS EDUCATIVAS

Wuolah-> encontrarás todos los apuntes y ejercicios resueltos de tu curso. Puedes buscar tu escuela o universidad en concreto “<https://wuolah.com/>”

Qungle->encontrarás cientos de profesores de repaso online.<https://qungle.es/>

Docsity->Docsity es una plataforma digital en la que se puede compartir y descargar material de estudio. Docsity está pensada para que los estudiantes universitarios y de bachillerato descarguen y compartan apuntes, resúmenes y preguntas para preparar los exámenes..Estudia. Aprende. Comparte. *Busca entre millones de documentos en España y más*

<https://www.docsity.com/es/esp/>

El libro total-> Biblioteca digital de América, vas a poder descargarte cualquier libro gratis.
<https://www.llibrototal.com/ltotal/>

36



Crear mapas conceptuales

● <https://bubbl.us/v3/home.php>

● <https://www.popplet.com/>

☀ [Mapas mentales con Popplet](#) ✓ - YouTube

bubbl.us
Con Bubbl.us puedes diseñar un proceso.

Regístrese con correo electrónico o MAPA MENTAL AHORA →
empezar sin iniciar sesión

Facebook Google



Cofinanciado por
la Unión Europea



MINISTERIO
DE HACIENDA
Y FUNCIÓN PÚBLICA



Fondos Europeos



OVIEDO^{.es}
UNIVERSIDAD

Otros

- <https://es.blog.symboloo.com/webmixes/29/44-mejores-herramientas-de-aprendizaje-en-el-aula-uno-a-uno>
- https://youtu.be/JhRIJYym_pE?list=PLE1KcJ8UKm1hF8Z_TR1sUyun5XhGJEIH2
- [5 MEJORES herramientas GRATUITAS para GAMIFICAR tus clases / Tutorial gamificación - YouTube](#)



Traductor



DeepL Inteligencia artificial en los idiomas. DeepL desarrolla inteligencia artificial para comprender y traducir textos. Las redes neuronales amplían las posibilidades de cada persona, eliminan las barreras del idioma y acercan las culturas. El servicio permite la traducción de 9 idiomas en 72 combinaciones lingüísticas (alemán, español, francés, inglés, italiano, neerlandés, polaco, portugués y ruso). Varias pruebas en el momento de su publicación indican que DeepL superará a sus competidores, incluidos el traductor de Google, Bing Translator y "Facebook.

