

Explorando Herramientas Tecnológicas para una Educación al Máximo

Herramientas	Descripción
<i>Atube Catcher</i>	Programa que nos permite realizar vídeos tutoriales de diferentes temas, grabar la pantalla del ordenador, entre otras actividades.
<i>Duolingo</i>	Sitio web destinado al aprendizaje gratuito de idiomas, a la vez es una plataforma de traducción de textos. Tiene forma de aplicación móvil y web.
<i>Childsplay</i>	Conjunto de juegos educativos para niños de etapas infantiles (3-7 años), tiene como objetivo introducir a los más pequeños en el manejo del ordenador. Les permite jugar con letras, números, sonidos, completar puzzles, aumentar el vocabulario, trabajar la coordinación óculo-manual, reforzar la atención y la concentración, etc.
<i>Operante 3.1</i>	Videojuego de matemáticas destinado para el alumnado de Educación Primaria programado para ordenador con el fin de deshacernos de la idea de que las matemáticas son aburridas, evitando de esta manera la desmotivación e incluso el miedo hacia las mismas.
<i>Cuadernia</i>	Recurso digital interactivo para la creación de libros educativos. Permite crear cuadernos digitales compuestos por contenidos multimedia y actividades educativas para aprender jugando de forma muy visual. Puede ser utilizado sin internet.
<i>Basic Math Decoded</i>	Herramienta que nos ayudará a resolver problemas relacionados con operaciones matemáticas básicas, como sumas, restas, multiplicaciones y divisiones, de números enteros, fraccionarios, mixtos y decimales. Todos los problemas son resueltos paso a paso, incluyendo comentarios, explicaciones y recomendaciones.