

OBJETOS DE APRENDIZAJE

LÍNEA 2

2019

MATERIALES DE FORMACIÓN PARA ESTUDIANTES
DE GRADO DE LA COMPETENCIA DIGITAL

5. Resolución de problemas: 5.3. Usar la tecnología digital de forma creativa:

1. Presentación



crue

Universidades
Españolas

Red de Bibliotecas
REBIUN

MATERIALES DE FORMACIÓN PARA ESTUDIANTES DE GRADO DE LA COMPETENCIA DIGITAL

5. Resolución de problemas: 5.3. Usar la tecnología digital de forma creativa:
1. Presentación

REBIUN Línea 2 (3er. P.E.) Grupo de Competencia Digital



Documento bajo licencia Creative Commons



crue

Universidades
Españolas

Red de Bibliotecas
REBIUN

Usar la tecnología digital
de forma creativa

PRESENTACIÓN



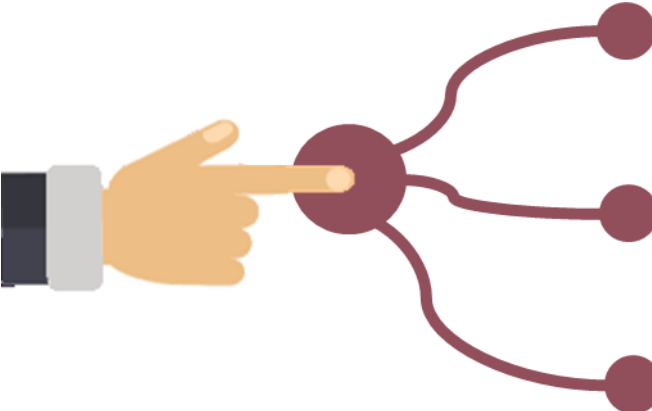
CRUE

REBIUN

Red de Bibliotecas Universitarias

OBJETIVOS

Al finalizar esta actividad tienes que ser capaz de:

A hand with a yellow skin tone and a grey sleeve cuff is pointing its index finger towards a central dark red circular node. From this central node, three curved lines branch out to the right, each ending in a smaller dark red circular node. These nodes are connected to three lines of text.

Conocer algunas herramientas y tecnologías que te sirvan de apoyo para resolver problemas en el entorno digital.

Usar las herramientas y tecnologías digitales de forma creativa para resolver problemas.

Saber encontrar herramientas y tecnologías que te sirvan de apoyo para resolver problemas en el entorno digital

SUMARIO

- **Herramientas de plataformas de aprendizaje**
- **Herramientas innovadoras**
- **Inteligencia artificial, robótica y novísimas tecnologías**
- **Makerspaces**

PARA SABER MÁS...



CRUE

REBIUN

Red de Bibliotecas Universitarias