

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:

I. Presentación



crue

Universidades
Españolas

Red de Bibliotecas
REBIUN



UNIVERSIDAD PONTIFICIA DE SALAMANCA
Servicio de Biblioteca

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



Usar la tecnología digital
de forma creativa

PRESENTACIÓN



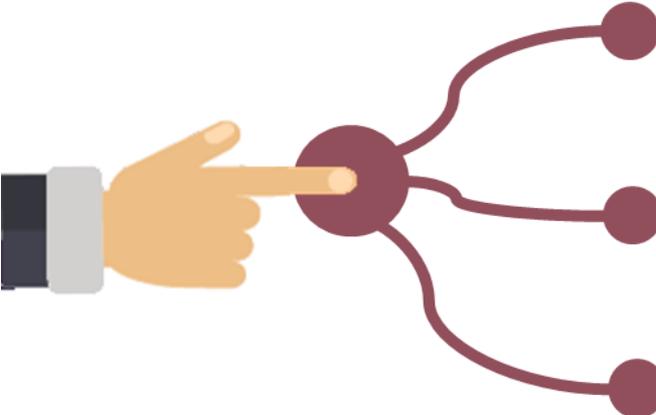
CRUE

REBIUN

Red de Bibliotecas Universitarias

OBJETIVOS

Al finalizar esta actividad tienes que ser capaz de:



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**



CRUE

REBIUN

Red de Bibliotecas Universitarias



UNIVERSIDAD PONTIFICIA DE SALAMANCA

Servicio de Biblioteca