

MOVILIDAD ERASMUS+ - Malta - abril 2025**Datos personales**

Nombre y apellidos del participante: Lorena C.
Cargo/funciones que ocupa: coordinadora TIC
Organización de envío: CEIP Ponce de León

Datos de la actividad

Tipo de movilidad: curso de formación.
Destino de la movilidad: Malta.
Organización de acogida: Europass Teacher Academy – Malta.

Estos son los objetivos del Plan Erasmus:

- 1.- Actualizar y fortalecer la competencia digital de nuestros docentes y estudiantes y fomentar la inclusión a través de la robótica y la programación como una habilidad fundamental en la formación.
- 2.- Mejorar la integración de todos los estudiantes, especialmente aquellos con diferencias sociales o culturales, y promover un buen clima de convivencia en el centro.
- 3.- Promover la pasión por la lectura, mejorar la competencia lectora de nuestros estudiantes y reactivar espacios del centro que resulten dinámicos y enriquecedores.
- 4.- Enriquecer la identidad europea de nuestros estudiantes, promover el multilingüismo en el centro y preservar y celebrar el patrimonio cultural de Europa.

Escribe los objetivos de tu actividad (los que aparecen en el acuerdo de aprendizaje, en castellano).

Comprender los beneficios y las consideraciones éticas del uso de la inteligencia artificial (IA) en el aula.

Familiarizarse con diversas herramientas y aplicaciones de inteligencia artificial disponibles para la educación.

Adquirir habilidades en el uso de ChatGPT, evaluación con inteligencia artificial y aprendizaje basado en misiones para lenguas, y recibir retroalimentación personalizada.

Desarrollar la capacidad de integrar herramientas de inteligencia artificial en las lecciones y actividades para mejorar la participación del alumnado y los resultados del aprendizaje.

Aprender las mejores prácticas para implementar la inteligencia artificial en el aula, incluyendo el diseño de un contrato estudiantil para contenidos generados por IA.

Aumentar la confianza en el uso de la inteligencia artificial para apoyar el aprendizaje y el desarrollo del alumnado.



¿Qué recursos, metodologías o pautas de actuación te gustaría compartir con la comunidad educativa? (Puedes añadir alguna foto).

Estas son algunas de las herramientas que aprendí en el curso y pueden resultar muy útiles para los docentes:

- Para generar textos: [Gemini](#), [Copilot](#) y [ChatGPT](#)
- Para conversar con personajes históricos: [PeopleAI](#).
- Para editar imágenes o entornos interactivos agregando etiquetas con texto, enlaces, audio o video: [Thinglink](#)
- Para crear infografías: [Piktochart](#), [Julius](#) y [Canva](#).
- Para crear presentaciones: [Gamma App](#), [SlidesGPT](#), [SlidesGo](#) y [SlidesAI](#).
- Plataforma de música generativa por IA que crea canciones: [Suno](#)
- Para generar vídeos: [Synthesia](#), [Lumen5](#), [Heygen](#), [Quizgecko](#) y [ProdigyGame](#).
- Para gamificar: [ConkerAI](#), [Minecraft Education](#),
- Los estudiantes pueden grabar y compartir sus explicaciones, y Snorkl les ofrece comentarios inmediatos para ayudarles a profundizar en su comprensión: [Snorklapp](#)
- Para crear material educativo: [Monsha.ai](#), [app.diffit.me](#) y [Almanack.ai](#)
- Es una herramienta que funciona como asistente de investigación y toma de notas impulsado por IA (modelo Gemini). Permite subir documentos (PDF, Google Docs, YouTube, audio...), generar resúmenes, crear guías de estudio y responder preguntas sobre contenidos personalizados: [NotebookLM](#).
- Es una plataforma gratuita de IA para educación que permite a docentes crear o usar chatbots didácticos interactivos, monitores en tiempo real, evalúa automáticamente según rubricas y funciona sin que los estudiantes inicien sesión: [Mizou](#).

¿Qué valoración haces de la experiencia?

El curso sobre Inteligencia Artificial ha sido una experiencia sumamente enriquecedora. Durante la formación tuve la oportunidad de conocer y explorar una amplia variedad de herramientas impulsadas por IA que pueden transformar la práctica docente y para fomentar la creatividad, la autonomía y la personalización del aprendizaje.

La integración de estas herramientas nos permitirá, tanto a mis compañeros como a mí, mejorar la calidad de los recursos que desarrollamos, así como implementar estrategias más innovadoras, adaptadas a las necesidades del alumnado y a los desafíos del contexto educativo actual.

¿Recomendaría el Programa ERASMUS+ a otros docentes? ¿Por qué?

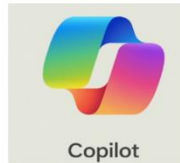
Sí, recomendaría sin duda el Programa ERASMUS+ a otros docentes. Participar en este tipo de formación internacional permite tanto adquirir nuevas competencias y actualizarse en temas tan relevantes como la inteligencia artificial aplicada a la educación, como también ofrece la oportunidad de intercambiar experiencias con profesionales de otros países, conocer diferentes enfoques pedagógicos y ampliar la visión sobre la enseñanza y el aprendizaje.

Añade entre dos y cuatro fotografías.

Generar texto



[Gemini](#)



[Copilot](#)



[ChatGPT](#)

PeopleAI: para conversar con personajes históricos.



[PeopleAI](#)

Crear infografías

Realizar imágenes interactivas

[Thinglink](#)



[Piktochart](#)



[Julius](#)



[Canva](#)

Crear presentaciones



[Gamma App](#)



[SlidesGo](#)



[SlidesGPT](#)



[SlidesAI](#)

Crear canciones

[Suno](#)



Generar vídeos



[NotebookLM](#)

Crear podcast

[Note](#)



[Synthesia](#)



[Lumen5](#)



[Heygen](#)

Crear material educativo

Monsha.AI
For Teachers

[Monsha.ai](https://monsha.ai)

Diffit
For Teachers

app.diffit.me



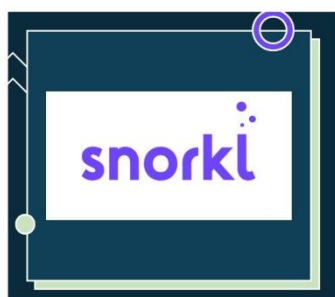
almanack

[Almanack.ai](https://almanack.ai)

MIZOU

Crear
chatbot

Mizou



Los estudiantes pueden grabar y compartir sus explicaciones y Snorkl les ofrece comentarios inmediatos para ayudarles a profundizar en su comprensión.

Gamificar

QUIZGECKO

[Quizgecko](https://quizgecko.com)

conker

[ConkerAI](https://conkerai.com)

prodigy

[ProdigyGame](https://prodigygame.com)

**MINECRAFT
EDUCATION**

[Minecraft Education](https://minecrafteducation.com)