

## ¿CÓMO HEMOS UTILIZADO LAS APPS Y PROGRAMAS?

¿Cómo hemos utilizado las apps y programas en esta práctica?	
 <p><a href="https://wakelet.com/">https://wakelet.com/</a></p>	<p>Wakelet es una plataforma gratuita diseñada por Microsoft para educadores que permite guardar imágenes, enlaces, o información en un único espacio. Estos recursos se pueden organizar y estructurar de una forma interactiva en colecciones y compartirlos con los alumnos o con compañeros. Una de sus ventajas es que permite que el contenido se comparta de una forma más interactiva y atractiva y fomenta el desarrollo del trabajo en equipo.</p> <p>En primer lugar, para tener acceso a la plataforma, es necesario crear un perfil gratuito. Una vez creado, como usuario ya puedes comenzar a crear colecciones.</p> <p>Primero, es necesario pinchar en el botón de “Crear una nueva colección”, y después darle título e incluir una pequeña descripción. Después, cuando ya está asignado el título del proyecto llega el momento de adjuntar la información. Wakelet permite ir escribiendo en distintas viñetas la información y ordenarla a elección propia.</p> <p>Además, es posible añadir fotos de portada o añadir imágenes tras la información para mayor comprensión. Para ello se debe clicar en el símbolo de imagen que aparece en la parte superior y subir la imagen desde el ordenador una vez esté descargada.</p>
 <p><a href="https://mergeedu.com/cube">https://mergeedu.com/cube</a></p>	<p>Merge es una herramienta física a través de la cual y, con la descarga de aplicaciones de pago o gratuitas, podemos ver objetos en 3D usando nuestros dispositivos y dicho cubo.</p> <p>Merge es conocido por unir dos ramas, cuando haces merge de estas ramas elegidas con el código principal, su código originando una nueva versión de la rama master que ya tiene todos los cambios que se aplicaron en experimentos con errores. Y se pueden generar todas las ramas que se quieran.</p> <p>El funcionamiento de esta aplicación consiste en que debemos abrirla y apuntar con la cámara del dispositivo hacia alguna de las caras del cubo. Nos saldrá un objeto en 3D y ya podemos rotar el cubo para poder ver todas sus caras y los elementos que hay en él.</p> <p>El merge Cube permite una experiencia de aprendizaje</p>

	<p>multisensorial como ninguna otra. Ahora los estudiantes pueden interactuar con el contenido digital de forma natural e intuitiva utilizando sentidos visuales, auditivos y táctiles, para un aprendizaje más impactante.</p>
 <p><a href="https://www.tinkercad.com/">https://www.tinkercad.com/</a></p>	<p>Tinkercad es una herramienta online y gratuita, que nos permitirá crear modelos tridimensionales basados en la geometría sólida constructiva, aunque podemos encontrar otras herramientas más potentes como Blender, el poder de Tinkercad reside en la facilidad de uso, en el trabajo online, la posibilidad de invitar a otros usuarios a participar en nuestros diseños y darles el aspecto de los famosos ladrillos de Lego o convertir el diseño en el formato de Minecraft.</p> <p>La herramienta tiene más posibilidades como la simulación de circuitos o el desarrollo de código por sistema de bloques al más puro estilo de Scratch, pero en este artículo nos centraremos en la creación de objetos 3D.</p> <p>Una vez que hayamos accedido a la herramienta y hayamos seleccionado “Crear diseño”, veremos en el interfaz un plano con cuadrículas, que será nuestro espacio de trabajo y en el lateral derecho desplegable titulado “Tinkercad”, el que encontraremos múltiples opciones: desde formas básicas hasta figuras ya cerdas como mobiliario, útiles, guess, etc.</p> <p>Una vez que hayamos encontrado la forma que más nos interesa insertar para nuestros diseños, pinchamos sobre ella y a continuación la posición sobre el plano en el que queremos que quede ubicada. Cuando ya la tengamos colocada, podremos indicar que se trata de un bloque sólido o hueco, ajustar las dimensiones, la posición exacta sobre los ejes y la rotación sobre los mismos.</p>