

IA en el aula: Guía práctica para docentes

AI

Jorge Veses
& Sabelotodo

🚀 Créditos y Licencia de Uso

Este documento, «IA en el aula: Guía práctica para docentes», ha sido elaborado por **Jorge Veses Amorín**, con el apoyo de **Sabelotodo (Capa personalizada de ChatGPT)**, en el marco de su proyecto de difusión y formación docente en el uso de la inteligencia artificial aplicada a la educación.

Licencia de Uso

Este material está disponible bajo la licencia **Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0 (Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual)**. Esto significa que puedes: ✓ **Compartirlo y adaptarlo**, siempre citando la fuente original.

✓ **Usarlo en formaciones o proyectos educativos**, respetando la autoría.

✗ **No puedes utilizarlo con fines comerciales.**

✗ **Si realizas modificaciones, el resultado debe mantener esta misma licencia.**



Más información sobre la licencia:

[Creative Commons BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Más recursos y contacto

🚀 Visita <https://aulainteligente.es/> (próximamente) para acceder a más documentos, guías y materiales gratuitos sobre IA y educación.

¡Gracias por ser parte de esta comunidad y por apostar por un uso responsable y pedagógico de la inteligencia artificial! 🚀 ✨

Contenido

1. Introducción.....	3
2. IA Generativa: el alumno que ya conocemos	4
2.1 Un “cerebrito” que necesita guía	4
2.2 El potencial de la curiosidad constante.....	5
2.3 Cuando el “cerebro de la clase” se equivoca	6
2.4 Conclusión: el poder de la orientación docente.....	7
3. Los Modelos de Lenguaje (LLMs): aliados para generar y entender textos.....	8
3.1 Un vistazo rápido a los más utilizados.....	8
3.2 ¿Por qué interesan tanto en el aula?	8
4. Flujos de trabajo con Perplexity y NotebookLM	9
4.1 Perplexity: búsquedas de alcance profundo	9
4.2 NotebookLM: la gestión inteligente de tus fuentes	9
4.3 La combinación ganadora para proyectos	10
5. Creación audiovisual con IA (enfoque holístico).....	11
5.1 Herramientas para imágenes y diseño	11
5.2 Creación de vídeos	11
5.3 Herramientas para música y audio	11
5.4 Organización de ideas y presentaciones	11
5.5 Unir todo para crear material adaptado al alumnado	12
6. Stellaria: la IA educativa centrada en el currículo	13
7. Eduprompts: la clave para preguntar con intención.....	14
Conclusión	15
Repositorio de Herramientas y Ecosistemas de IA Educativa	16

1. Introducción

La educación está viviendo una auténtica revolución: hace apenas unos años, hablar de Inteligencia Artificial (IA) sonaba a ciencia ficción, pero hoy está presente en múltiples recursos que podemos incorporar al aula. Desde la generación de textos hasta la creación de vídeos o la corrección automatizada de ejercicios, la IA puede convertirse en una gran aliada para **agilizar tareas, personalizar el aprendizaje y motivar al alumnado**.

1. Cambio de paradigma

- Antes: el profesor explicaba y el alumno recibía.
- Ahora: la IA permite ofrecer una experiencia de aprendizaje más flexible, donde el docente diseña propuestas y la tecnología refuerza, amplía o asiste en cada paso.

2. Ahorro de tiempo y energías

- Las tareas repetitivas o muy mecánicas (por ejemplo, generar hojas de ejercicios) se pueden agilizar con herramientas de IA.
- El profesor puede dedicar más tiempo a lo que verdaderamente importa: **acompañar, orientar y dar un trato personalizado** a los estudiantes.

3. Visión de futuro

- Al igual que en otras áreas, la IA seguirá evolucionando y ofreciendo nuevas posibilidades.
- Formarse y probar estas herramientas desde ahora ayudará a la comunidad educativa a **adaptarse mejor** a las necesidades cambiantes del mundo laboral y social de las próximas generaciones.

4. Responsabilidad del docente

- Ninguna tecnología sustituye la labor docente ni las relaciones humanas.
- Nuestra función se vuelve más necesaria que nunca: **somos quienes damos sentido a la tecnología** y nos aseguramos de que potencie el aprendizaje sin perder el foco en valores, pensamiento crítico y empatía.

Esta introducción sirve como **punto de partida** para adentrarnos en el mundo de la IA aplicada a la educación, recordándonos que, si bien la tecnología es una gran baza, requiere de la **guía experta y reflexiva** del profesorado para marcar la diferencia en el aula.

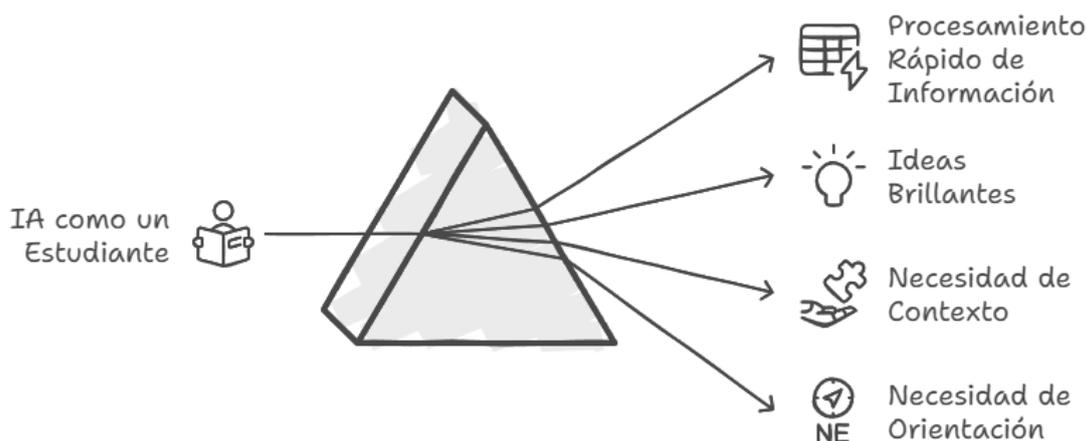
2. IA Generativa: el alumno que ya conocemos

Hay quien imagina la Inteligencia Artificial como un ente lejano, inalcanzable o reservado solo a expertos en informática. Sin embargo, si lo aterrizamos a nuestro día a día en el aula, la IA puede verse como **ese alumno con un enorme potencial**:

- Es rápido procesando información.
- Sorprende con ideas brillantes.
- Pero también se confunde si no le damos el **contexto** o la **orientación** adecuada.

Vamos a desgranar esta metáfora para entender mejor cómo trabajar con la IA, al igual que lo haríamos con un estudiante real.

Revelando el Potencial Multifacético de la IA



2.1 Un “cerebrito” que necesita guía

Pensemos en ese chico o chica capaz de resolver ejercicios de forma veloz, que siempre lleva la mano levantada y, a menudo, responde lo primero que se le pasa por la cabeza. Con la IA pasa algo parecido:

1. **Tiene mucha información en la cabeza**
 - Desde fechas históricas hasta fórmulas matemáticas, la IA maneja gran cantidad de datos.
 - Pero cuidado: si no le formulamos la pregunta con precisión, puede soltarnos algo que no sea del todo correcto o que no aplique al contexto.
2. **Su velocidad impresiona**
 - Responde en segundos a casi cualquier duda que le planteemos.

- A veces, por querer contestar rápido, **inventa o mezcla** información (lo que se conoce como “alucinaciones” en el ámbito de la IA).
3. **Aprende de lo que le damos**
- Al igual que un alumno absorbe la información y la práctica que le ofrece el profesor, la IA aprende de los datos con los que ha sido entrenada.
 - Si los datos de origen tienen sesgos o errores, la IA los arrastrará en sus respuestas.

Comprendiendo los Desafíos en la Interacción con la IA



2.2 El potencial de la curiosidad constante

Algunos estudiantes son esponjas: preguntan, se interesan, quieren saber más. La IA está diseñada para seguir “aprendiendo” y mejorando conforme interactúa. Pero, igual que con un alumno curioso:

1. **Hay que establecer límites y objetivos**
 - Una guía clara hace que ese potencial se enfoque en lo que realmente queremos trabajar.
 - Sin pautas, puede dispersarse, hablar de temas fuera de lugar o entrar en información excesivamente técnica.
2. **Es una gran fuente de ideas**
 - Te puede ayudar a proponer ejemplos de ejercicios, plantear proyectos o sugerir actividades innovadoras.

- Aquí surge la oportunidad de fomentar la **creatividad**, ya que la IA puede plantear soluciones que no habíamos contemplado.
3. **Requiere validación constante**
- Por muy prometedor que sea un alumno, siempre revisamos sus tareas para confirmar la comprensión.
 - Con la IA pasa lo mismo: aunque genere algo llamativo, toca verificar datos y pulir el texto para que encaje en nuestro contexto educativo.

Gestionando la Curiosidad y la Interacción de la IA

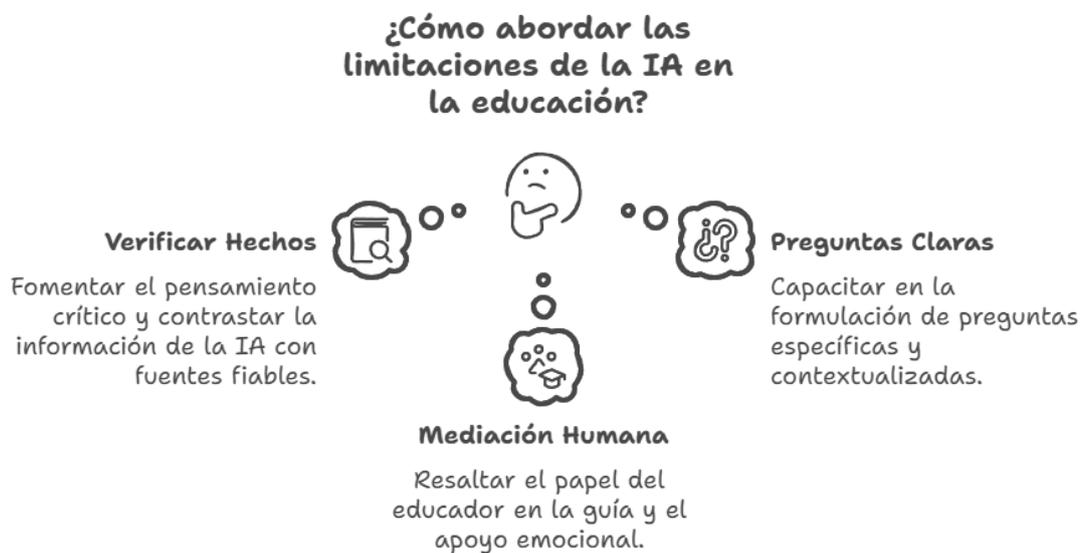


2.3 Cuando el “cerebro de la clase” se equivoca

Incluso el alumno más brillante puede fallar en un examen si no estudia el temario exacto o si interpreta mal la pregunta. La IA no es infalible:

1. **Puede inventar datos**
 - A veces, para “rellenar” una respuesta, recurre a información que no existe o mezcla conceptos (imaginemos un alumno confiado que responde sin haber leído bien la pregunta).

- **Solución:** Preguntar de nuevo, contrastar con fuentes fiables y enseñar al alumnado a adoptar una postura crítica frente a la información de la IA.
2. **Falla si no entiende nuestro objetivo**
- La IA es literal: si la pregunta no es clara, la respuesta puede ser un texto adornado pero sin sustancia.
 - **Solución:** Formar al profesorado y al alumnado en la redacción de preguntas concretas y contextualizadas.
3. **Le falta empatía**
- A diferencia de un alumno real que siente y expresa emociones, la IA no comprende las nuestras.
 - Esta carencia hace que necesitemos aún más la figura del profesor para mediar, guiar y valorar el aspecto humano del aprendizaje.



2.4 Conclusión: el poder de la orientación docente

En síntesis, la IA es como ese alumno “cerebrito” con una fuente enorme de conocimiento, pero que depende totalmente de **nuestra guía** para brillar de verdad. Sin un profesor que oriente, valide y encauce su curiosidad, puede volverse un experto confuso y hasta errático.

- **Ventaja para el aula:** Podemos aprovechar su gran capacidad para agilizar ciertas tareas, proponer ejercicios y ofrecer retroalimentación rápida.
- **Responsabilidad docente:** Como educadores, debemos filtrar, contextualizar y enseñar a los estudiantes a **pensar críticamente** frente a lo que la IA propone.

La clave está en **unir** el potencial de la IA con la experiencia y el criterio humano, igual que cuando descubrimos un alumno muy talentoso y lo ayudamos a alcanzar la excelencia.

3. Los Modelos de Lenguaje (LLMs): aliados para generar y entender textos

Demos ahora un salto hacia las herramientas que más han popularizado la IA en la educación: los **Modelos de Lenguaje a Gran Escala (LLMs)**. Estos sistemas “leen” e “interpretan” millones de textos para luego generar respuestas coherentes, organizar información, proponer ideas e incluso conversar con nosotros como si fueran un experto en muchos temas (aunque, como viste, siguen necesitando de nuestra guía).

3.1 Un vistazo rápido a los más utilizados

- **ChatGPT**
Es como un compañero de clase muy versátil y con gran memoria: recuerda el contexto de la conversación y puede reorientarse según lo que le pidamos. Perfecto para inspirarnos a la hora de crear ejercicios, resúmenes o simplemente aclarar dudas.
- **Copilot**
Integra IA dentro de Microsoft Office, algo que facilita la vida a muchos docentes que ya usan Word, Excel o Teams. Además, varias consejerías de educación lo están ofreciendo de forma oficial, convirtiéndolo en una opción segura para trabajar documentos y planificaciones.
- **Gemini**
Aún en desarrollo por parte de Google, su gran atractivo es la **integración con el ecosistema de apps** (Drive, Classroom, Docs...), lo que promete simplificar mucho la creación y el intercambio de materiales educativos.
- **Claude**
Destaca en la escritura y corrección de **código**, así que es un gran aliado si impartes clases de programación o robótica. También sirve para generar texto general, pero su fuerte es la parte más técnica.

3.2 ¿Por qué interesan tanto en el aula?

- **Rapidez y creatividad:** Pueden generar actividades, explicaciones alternativas o ejercicios de refuerzo en cuestión de segundos.
- **Apoyo en la evaluación:** Aunque no sustituyen la mirada del profesor, sí pueden orientar correcciones preliminares o darnos ideas para mejorar los ítems de un examen.
- **Propuestas de mejora:** Por ejemplo, si un alumno escribe un ensayo, la IA puede ofrecer sugerencias de estilo o gramática, como un “asistente personal” de escritura.

En definitiva, los LLMs nos ahorran tiempo y amplían el abanico de recursos en el aula, siempre y cuando recordemos que el criterio docente —al igual que con cualquier alumno— sigue siendo clave para validar y adaptar lo que nos ofrecen.

4. Flujos de trabajo con Perplexity y NotebookLM

Una de las grandes ventajas que nos trae la IA es la posibilidad de **optimizar la búsqueda y gestión de información**. Para esto, dos de las herramientas que más pueden ayudarnos a los docentes son **Perplexity** y **NotebookLM**. Ambas apuntan a profundizar en el contenido y facilitarnos su comprensión, pero cada una aporta sus propias virtudes.

4.1 Perplexity: búsquedas de alcance profundo

1. Investigaciones profundas

- Ofrece la posibilidad de hacer **5 búsquedas diarias de forma gratuita**, lo que puede ser suficiente para proyectos de clase puntuales o consultas rápidas.
- Sus respuestas suelen ir acompañadas de **referencias**, lo que ayuda a contrastar datos y fundamentar mejor nuestras actividades.

2. Búsquedas complejas en Internet

- Está orientado a **recopilar información** de diversas fuentes online, con capacidad para ir un paso más allá que un buscador tradicional.
- Permite "filtrar" la información y **encontrar detalles** o matices a los que no accederíamos fácilmente con otras herramientas.

3. Aplicaciones en el aula

- Ideal para **trabajos de investigación** y **búsquedas documentales** cuando queremos que el alumnado profundice en un tema específico.
- También puede usarse para consultas rápidas a la hora de preparar clases o resolver dudas sobre contenidos.

4.2 NotebookLM: la gestión inteligente de tus fuentes

1. Baja temperatura de generación

- Esto significa que sus respuestas suelen estar **más ajustadas** a la información real, reduciendo el riesgo de "inventar" datos.
- Se nutre principalmente de los documentos que le cargamos o enlazamos, por lo que analiza contenido directo y confiable.

2. Generación de podcasts y resúmenes

- Además de textos, es capaz de **convertir contenido en formatos de audio** o en resúmenes muy concretos, lo que facilita ofrecer diferentes modalidades de aprendizaje (lectura, escucha...).
- Resulta **muy útil** si necesitas adaptar la información a alumnos con distintos estilos de aprendizaje o dificultades visuales.

3. Ideal para documentos oficiales y contenido curricular

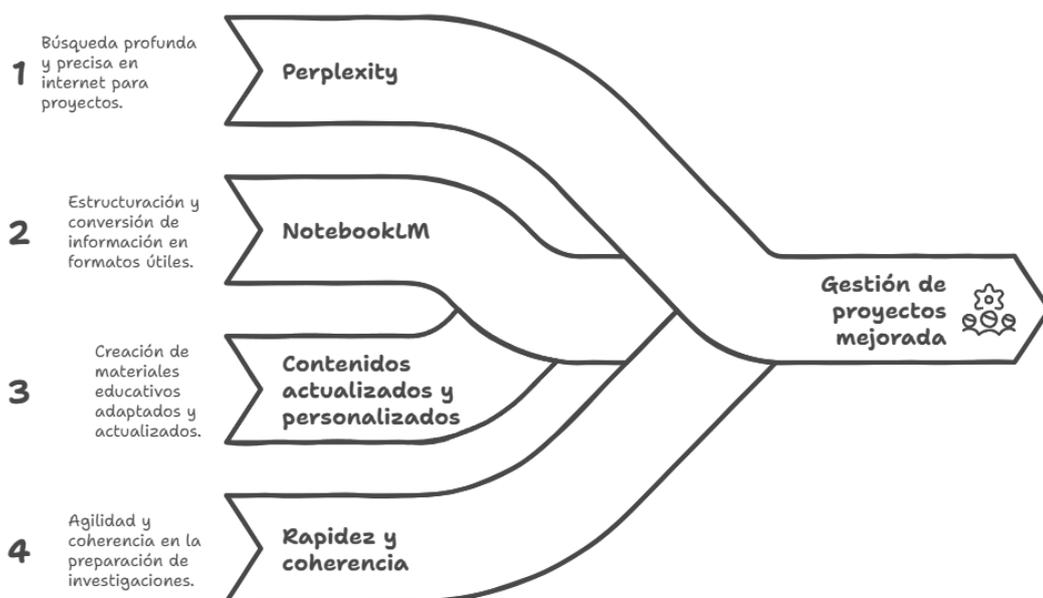
- Si lo alimentamos con leyes, decretos o materiales curriculares, puede ofrecernos un **análisis rápido** y hasta propuestas de redacción adaptadas.
- Perfecto para quienes preparan oposiciones, revisan normativa educativa o diseñan un proyecto curricular.

4.3 La combinación ganadora para proyectos

- **Perplexity + NotebookLM:** Trabajar con estos dos recursos en paralelo puede ofrecernos, por un lado, la **profundidad de la búsqueda en internet** y, por otro, la **gestión controlada de la información** que ya poseemos.
- **Actualizar y personalizar contenidos:** Esta dupla nos permite elaborar materiales curriculares al día, adaptando rápidamente los datos a las características de nuestro alumnado.
- **Rapidez y coherencia:** Preparar un proyecto, por ejemplo, una investigación de clase, se vuelve mucho más ágil si primero recopilamos información precisa (Perplexity) y luego la estructuramos o convertimos en podcast (NotebookLM).

La clave está en que **estas herramientas funcionen como tu asistente** a la hora de crear, organizar y distribuir materiales, aligerando tareas repetitivas y dejándonos tiempo para lo más importante: **la interacción real con nuestros estudiantes** y la mejora continua de la práctica docente.

Sinergia de herramientas para el éxito del proyecto



5. Creación audiovisual con IA (enfoque holístico)

En la sección anterior vimos cómo la IA puede ayudarnos a **recopilar** y **organizar** información textual (Perplexity + NotebookLM). Ahora daremos un paso más, integrando herramientas que generan **imágenes, vídeos, música y presentaciones**. Así, podremos enriquecer el material que ofrecemos a nuestro alumnado, cerrando el círculo de un enfoque verdaderamente holístico.

5.1 Herramientas para imágenes y diseño

- **Leonardo AI**
 - Permite **generar y editar** imágenes de forma sencilla.
 - Útil para crear ilustraciones, infografías o recursos visuales que acompañen el contenido textual obtenido en el flujo anterior.
 - Facilita la personalización de materiales didácticos, alineándolos con la temática o los intereses de la clase.

5.2 Creación de vídeos

- **Kling o Qwen**
 - Ideales para **producir vídeos cortos** o animaciones, con asistencia de IA.
 - Su uso nos permite armar cápsulas audiovisuales que complementen el contenido teórico.
 - Práctico para asignar proyectos donde el alumnado presente sus ideas de manera visual y atractiva.

5.3 Herramientas para música y audio

- **Suno y Riffusion**
 - Centradas en la **composición y generación de música**, muy útiles para dinamizar proyectos audiovisuales o incluso podcasts.
 - Ayudan a ambientar vídeos, presentaciones o recursos interactivos, dándoles un toque creativo.

5.4 Organización de ideas y presentaciones

- **Napkin**
 - Favorece la **creación de mapas conceptuales** y esquemas visuales, perfectos para resumir temas extensos o planificar proyectos.
 - Se integra muy bien con los resultados de búsquedas (Perplexity) o apuntes (NotebookLM), convirtiendo los datos en diagramas claros.
- **Gamma**

- Diseñado para **armar presentaciones** con soporte de IA, haciendo que el resultado sea más atractivo y profesional.
- Permite desarrollar el contenido generado en etapas anteriores (textos, imágenes, audios) y presentarlo de forma ordenada y visualmente potente.

5.5 Unir todo para crear material adaptado al alumnado

- **Enfoque holístico:**
 1. **Búsqueda y síntesis** (Perplexity + NotebookLM) para obtener la base textual y estructurar la información.
 2. **Creación audiovisual** (Leonardo AI, Kling/Qwen, Suno/Riffusion) para ilustrar, animar y musicalizar esa información.
 3. **Organización y presentación** (Napkin, Gamma) para plasmar todo en mapas conceptuales, guías visuales y presentaciones finales.
- **Aplicación en proyectos:**
 - Desde un **proyecto multidisciplinar** hasta la elaboración de **recursos curriculares** (guías de estudio, talleres, cápsulas informativas), la combinación de estas herramientas permite que cada docente diseñe un **contenido integral y personalizado**.
 - Se potencia la **motivación del alumnado**, al encontrarse con actividades y materiales variados en formato texto, audio y vídeo.
- **Ventaja educativa:**
 - Al integrar estos recursos en la planificación, el alumnado puede participar activamente en cada fase: investigar, crear, diseñar y exponer, favoreciendo un aprendizaje **más profundo y colaborativo**.

De esta forma, no solo agilizamos la tarea de **desarrollar** materiales, sino que mejoramos la **calidad** y la **atractividad** de los recursos que proporcionamos al aula, manteniendo la coherencia y el control que el docente ejerce como guía principal en todo el proceso.

Creación de Material Educativo Adaptado

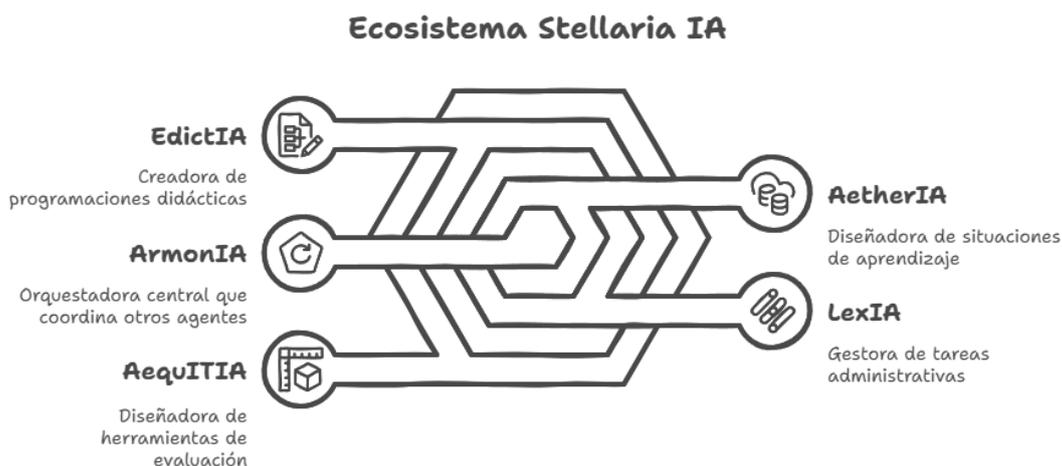


6. Stellaria: la IA educativa centrada en el currículo

Stellaria es un ecosistema de IA diseñado **por y para docentes**, con varios agentes (módulos) especializados que trabajan de forma conjunta o individual para cubrir todo el ciclo de la planificación y evaluación educativa. Actualmente, consta de **cinco agentes**:

1. **ArmonIA**
 - Actúa como orquestadora.
 - Se encarga de dirigir y coordinar al resto de agentes para que cada uno aporte su experiencia en el momento adecuado.
2. **AetherIA**
 - Especializada en **diseñar situaciones de aprendizaje** (SDAs).
 - Facilita la creación de actividades y proyectos pedagógicos alineados con la normativa oficial.
3. **LexIA**
 - Enfocada en **gestión administrativa** y creación de documentos formales (actas, memorandos, informes).
 - Útil para ahorrar tiempo en trámites y burocracia docente.
4. **EdictIA**
 - Se encarga de elaborar **programaciones didácticas** completas y coherentes con la legislación educativa vigente (LOMLOE, currículos autonómicos, etc.).
 - Alinea objetivos, contenidos y criterios de evaluación de forma muy meticulosa.
5. **AequITIA**
 - Diseña herramientas de **evaluación justas** (rúbricas, autoevaluaciones, coevaluaciones...).
 - Ayuda a generar pruebas y analizar resultados, siempre cuidando la objetividad y la adaptación a la diversidad.

Estos cinco agentes trabajan como “especialistas” en distintas fases de la enseñanza, de modo que el docente puede combinarlos o utilizarlos por separado, obteniendo un **apoyo integral** desde la planificación hasta la evaluación. Actualmente, se está ampliando el abanico de agentes para cubrir aún más necesidades del aula, siempre con la idea de acompañar al profesorado y **mantener la visión pedagógica y humanista** en todo el proceso.



7. Eduprompts: la clave para preguntar con intención

Los **Eduprompts** son **indicaciones pedagógicas** diseñadas para guiar nuestras interacciones con la IA de forma que obtengamos respuestas coherentes y adaptadas a la enseñanza. Tal como se detalla en la [Biblioteca Avanzada de Prompts Educativos](#), cada prompt sigue el modelo **R-I-T-A: Rol y contexto, Información, Tarea y Adaptabilidad**, asegurando que la IA conozca el propósito de la solicitud, el contenido necesario y el formato de respuesta deseado.

1. **Diseñados por y para docentes**
 - Reúnen instrucciones **claras y estructuradas** para plantear preguntas que potencien la generación de contenidos educativos.
 - Se adaptan según el nivel, la materia y los objetivos de aprendizaje, manteniendo siempre el enfoque pedagógico.
2. **Precisión y relevancia**
 - Reducen la posibilidad de respuestas difusas o poco pertinentes, ya que incluyen la información justa y el contexto adecuado para la IA.
 - Esto nos ayuda a generar **ejercicios, actividades o materiales** mucho más afinados.
3. **Prompt sin ajustes y prompts adaptativos**
 - Los **“Prompts sin ajustes”** permiten emplearlos tal cual, sin retoques, pues la IA misma pide la información que precise (p.e., tipo de actividad, número de sesiones, etc.).
 - Los **“Prompts adaptativos”** incorporan estructuras que evolucionan a medida que la IA interactúa con el docente, ajustándose a las necesidades que vayan surgiendo.
4. **Usos en el aula**
 - **Diseño de actividades** (con un enfoque inclusivo y adaptado al DUA, metodologías activas, etc.).
 - **Evaluación y seguimiento**, generando cuestionarios y rúbricas alineados con los objetivos y competencias.
 - **Gestión y documentación**, por ejemplo, redactar circulares o informes para las familias.

En definitiva, los Eduprompts se convierten en **nuestra herramienta principal** para dialogar con la IA y obtener resultados útiles sin perder el control pedagógico. Nos ahorran tiempo y garantizan que el **contenido** generado responda a las necesidades reales de nuestra aula, respetando además los principios de **inclusión y calidad** educativa.

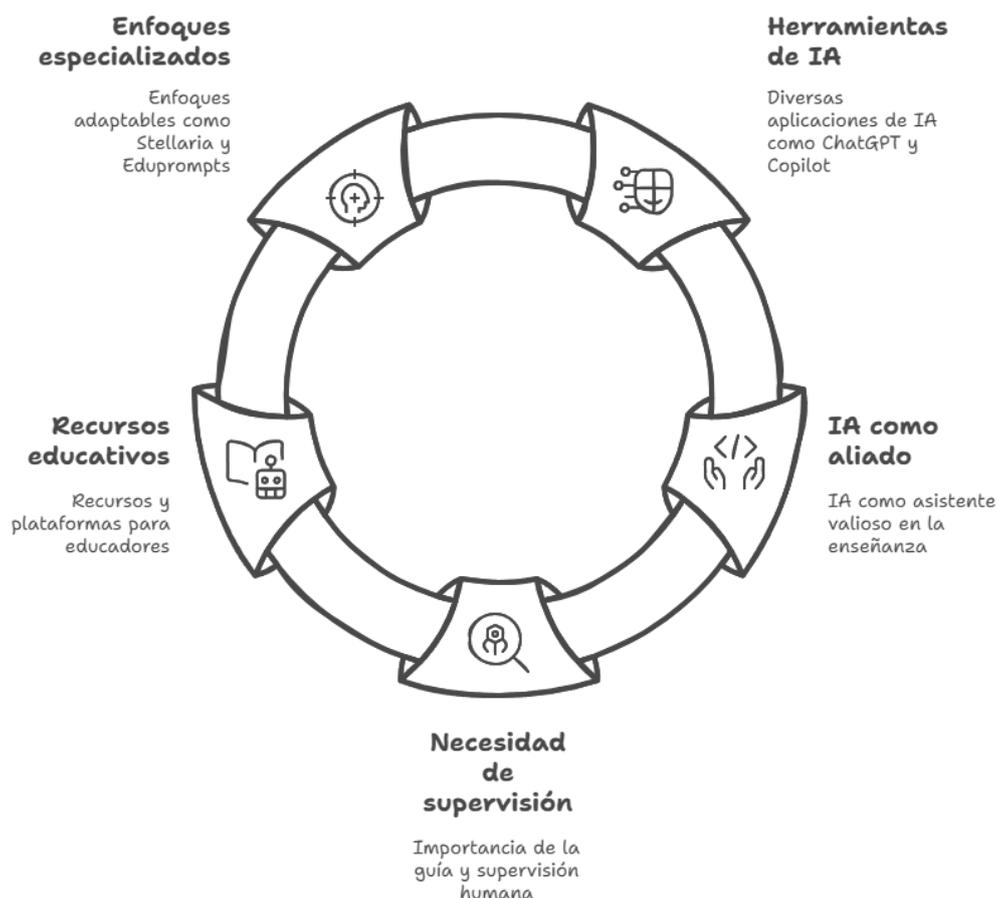
Conclusión

La Inteligencia Artificial se perfila como un aliado cada vez más valioso en la labor docente, ofreciéndonos rapidez en la generación de recursos, posibilidades creativas ilimitadas y un soporte continuo en cada fase del proceso educativo. Aun así, al igual que “ese alumno que promete mucho pero necesita guía”, la IA requiere de nuestro criterio, supervisión y perspectiva pedagógica para rendir al máximo.

Herramientas como ChatGPT, Copilot, Perplexity, NotebookLM, Leonardo AI, Kling, Qwen, Suno, Riffusion, Napkin o Gamma ilustran la amplitud de lo que ya es posible con la tecnología actual. Además, propuestas como **Stellaria** y los **Eduprompts** nacen con el firme propósito de aportar un enfoque especializado y adaptable a las necesidades de cada aula, siempre respetando la esencia de la enseñanza: el acompañamiento humano.

Si deseas conocer más recursos y ampliar tu repertorio, te invitamos a visitar <https://aulainteligente.es/> (en construcción). Muy pronto, encontrarás allí este y otros documentos, guías y herramientas gratuitas para docentes que busquen integrar la IA en su práctica educativa con garantías de calidad y de forma accesible. ¡Te esperamos!

El papel de la IA en la educación



Repositorio de Herramientas y Ecosistemas de IA Educativa

- **ChatGPT:** Un LLM versátil con gran memoria contextual, útil para inspiración, resúmenes y aclaración de dudas.
- **Copilot:** IA integrada en Microsoft Office, facilitando el trabajo con documentos y planificaciones, y ofrecida oficialmente por algunas consejerías de educación.
- **Gemini:** LLM de Google en desarrollo, con potencial para integrarse con su ecosistema de aplicaciones educativas.
- **Claude:** LLM destacado en la escritura y corrección de código, útil para clases de programación y generación de texto técnico.
- **Perplexity:** Una herramienta de búsqueda con IA que ofrece respuestas acompañadas de referencias, ideal para investigaciones profundas y búsquedas complejas en internet.
- **NotebookLM:** Una herramienta de IA para la gestión inteligente de fuentes, capaz de analizar documentos cargados, generar podcasts y resúmenes, útil para trabajar con documentos oficiales y contenido curricular.
- **Leonardo AI:** Una herramienta de IA para generar y editar imágenes de forma sencilla, útil para crear recursos visuales personalizados.
- **Kling y Qwen:** Herramientas de IA para la producción de vídeos cortos y animaciones, útiles para complementar el contenido teórico.
- **Suno y Riffusion:** Herramientas de IA centradas en la composición y generación de música, útiles para dinamizar proyectos audiovisuales y podcasts.
- **Napkin:** Una herramienta de IA para la creación de mapas conceptuales y esquemas visuales, útil para resumir información y planificar proyectos.
- **Gamma:** Una herramienta de IA diseñada para crear presentaciones atractivas y profesionales, integrando diversos tipos de contenido.
- **Stellaria:** Un ecosistema de IA diseñado por y para docentes, con varios agentes especializados:
 - **ArmonIA:** Agente "orquestador" que dirige y coordina a los demás agentes de Stellaria.
 - **AetherIA:** Agente especializado en diseñar situaciones de aprendizaje (SDAs).
 - **LexIA:** Agente enfocado en gestión administrativa y creación de documentos formales.
 - **EdictIA:** Agente encargado de elaborar programaciones didácticas completas y coherentes con la legislación educativa.
 - **AequITIA:** Agente que diseña herramientas de evaluación justas y analiza resultados.
- **Los Eduprompts:** Indicaciones pedagógicas diseñadas para guiar las interacciones con la IA y obtener respuestas coherentes y adaptadas a la enseñanza, siguiendo el modelo R-I-T-A. Se dividen en "Prompts sin ajustes" y "Prompts adaptativos".