

Metodoloxía e técnicas

[Historia do Design Thinking](#)

[O Design Thinking na educación](#)

[O focus group](#)

[O mapa de empatía](#)

[A ferramenta Personas](#)

[O Customer Journey Map](#)

[Os insights](#)

[A Creatividade e a Innovación](#)

[O Brainstorming](#)

[As analoxías](#)

[Os seis sombreiros para pensar](#)

[Testear un produto ou servizo](#)

[O feedback na educación](#)

Outros recursos metodolóxicos interesantes

[A Co-creación](#)

[O Design Thinking e o Movemento Maker](#)

[Os equipos multidisciplinares](#)

[O entorno](#)

[O visual thinking](#)

[SCAMPER](#)

Software

[Pictoblox](#) ([Concurso Pictoblox Internacional - Codeavour](#))

[Machine Learning for kids](#)

[Teachable Machine](#)

[Micro:bit](#)

[TinkerCAD](#) (programar virtualmente a Micro:BIT con compoñentes externos)

[3D Builder](#) (para windows, converter imaxes vectoriais en obxectos 3D)

[Scratch Jr](#) (programación en infantil e primeiro ciclo de primaria, para tablet)

Outros recursos técnicos interesantes

[Chrome Music Lab](#) (música)

[Thingiverse](#) (repositorio de STLs gratuitos para imprimir)

[Code.org](#) (aprender programación e a manexar o rato)

[Google forms](#) (creación de enquisas para obter información do alumnado)

[Kahoot](#) (pode servir para facer enquisas divertidas co alumnado máis peque)

[Timers](#) (temporizadores divertidos)

Lecturas / contidos de interese

[Qué é e como funciona a intelixencia artificial](#)

[Artigo moi interesante sobre Deep Learning](#)

[Armas de destrucción matemática - Cathie O'neil](#)

[Hola Mundo - Hannah Fry](#)

[Futuro laboral da intelixencia artificial](#)