



HERRAMIENTAS DIGITALES

para la Educación

2026



Universidad
Policial

"Formamos hoy, lideramos siempre"



Director Policía Nacional de Colombia

General

William Oswaldo Rincón Zambrano

Directora Universidad Policial

Brigadier General

Yurian Jeannette Romero Murte

Subdirectora Universidad Policial

Teniente Coronel

Leydy Constanza Gómez Becerra

Vicerrector Académico

Teniente Coronel

Jesús Enrique Villamizar Suarez

Jefe Grupo de Educación Virtual

Subteniente

Fabian Andrés Zafra Pinto

Creación de Contenidos

Subintendente

Claudia Marcela Bautista Rojas

Revisión de textos y corrección de estilos

TES18 Jeimy Liliana Navarro Ramírez

Diseño y diagramación

Subintendente

Claudia Marcela Bautista Rojas

**Administración Plataforma Educativa
Institucional**

Intendente

Jefferson Ferley Colmenares Mendoza

Bogotá D.C.

2026

EDICIÓN ACTUALIZADA: Herramientas y enlaces verificados con fuentes vigentes - julio de 2026



Tabla de contenido

1. [Introducción](#)
2. [¿Cómo definir objetivos de aprendizaje?](#)
3. [Recursos Educativos Digitales](#)
4. [Herramientas de apoyo al diseño gráfico](#)
5. [Generadores de códigos QR](#)
6. [Líneas de tiempo](#)
7. [Representadores mentales](#)
8. [Presentaciones interactivas](#)
9. [Gamificación](#)
10. [Creación de vídeos](#)
11. [Herramientas de apoyo a la evaluación](#)
12. [Inteligencia Artificial Generativa](#)



Introducción

Este documento parte del original elaborado por el Grupo de Educación Virtual (GEVIP) en 2025 y para el mes de julio de 2026 se revisaron todas las herramientas mencionadas contra fuentes públicas y oficiales vigentes (sitios oficiales de cada plataforma, notas de prensa y centros de ayuda) para confirmar que los enlaces sigan activos, señalar los cambios de nombres o marcas, y finalmente incorporar herramientas nuevas relevantes, especialmente en el campo de la Inteligencia Artificial Generativa, que evoluciona muy rápido.

Así mismo, este ofrece una guía integral para incorporar tecnologías digitales en los procesos educativos, respondiendo a los desafíos del siglo XXI, y en un contexto donde la educación debe adaptarse a demandas globales, las tecnologías digitales representan una oportunidad para transformar las prácticas pedagógicas, promoviendo el aprendizaje activo y la inclusión educativa.

Por lo cual, tiene como objetivo proporcionar a docentes y otros miembros de la comunidad educativa un marco práctico y accesible para seleccionar, implementar y evaluar herramientas y servicios digitales, asegurando su alineación con objetivos pedagógicos y contextos específicos, los cuales se divide en dos secciones principales: la primera aborda la creación de objetivos de aprendizaje, y la segunda presenta herramientas y servicios digitales que apoyan estrategias didácticas en entornos y ambientes virtuales.

El GEVIP reafirma su compromiso con una educación dinámica, inclusiva y conectada, utilizando la tecnología de manera estratégica.

¿Cómo Definir Objetivos de Aprendizaje?

En primera instancia, este apartado tiene por finalidad que los educadores comprendan y valoren el potencial de las tecnologías digitales como herramientas para transformar las prácticas pedagógicas y alcanzar los objetivos que se tracen al inicio de cada ambiente de aprendizaje. Se busca que los docentes identifiquen cómo las plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones interactivas y recursos de código abierto pueden promover el aprendizaje activo y la inclusión educativa, adaptándose a los desafíos y demandas globales del siglo XXI.

En segundo lugar, se pretende que los participantes desarrollen la capacidad de seleccionar, implementar y evaluar herramientas digitales de manera crítica y contextualizada.

Esto implica que puedan analizar las características de diferentes recursos, desde repositorios educativos hasta tecnologías emergentes como la realidad aumentada y la inteligencia artificial, para asegurar su alineación con los objetivos pedagógicos y las necesidades específicas de sus estudiantes.





Recursos Educativos Digitales

Los Recursos Educativos Digitales (RED) contribuyen al fortalecimiento de las competencias digitales, al facilitar el acceso a recursos formativos innovadores y flexibles, que permiten la actualización continua y el desarrollo de habilidades en entornos virtuales.

Estos RED promueven el desarrollo de metodologías activas de aprendizaje, como la simulación, la gamificación y el aprendizaje colaborativo, que incrementan la motivación y el compromiso de la comunidad académica, desde una perspectiva técnica, integran funcionalidades avanzadas como la analítica de aprendizaje y el uso de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial y la realidad aumentada.

Características principales de los RED:

- **Interactividad y personalización:** permiten adaptar los contenidos y actividades a las necesidades individuales de cada estudiante, identificando fortalezas y debilidades para ofrecer retroalimentación inmediata y recursos específicos.
- **Acceso y flexibilidad:** facilitan el acceso a recursos educativos globales desde cualquier lugar y en cualquier momento, apoyando modalidades como el aprendizaje a distancia y el autoaprendizaje.
- **Colaboración y comunicación:** fomentan el trabajo colaborativo y la interacción constante entre estudiantes y docentes a través de herramientas integradas de comunicación y gestión de proyectos.
- **Evaluación dinámica y analítica:** incorporan sistemas de evaluación continua, automatizada y basada en datos, que permiten monitorear el progreso y optimizar las estrategias pedagógicas mediante analítica educativa (Business Intelligence).
- **Soporte e innovación pedagógica:** incluyen servicios de soporte técnico y asesoramiento, además de herramientas que promueven metodologías innovadoras como la gamificación, la simulación y el aprendizaje experiencial.



Herramientas de apoyo al diseño gráfico:

Las herramientas de apoyo al diseño gráfico son software y aplicaciones que facilitan la creación, edición y optimización de elementos visuales, entre sus funcionalidades destacan el manejo de capas, ajuste de colores, aplicación de filtros, tipografía avanzada y diseño vectorial, permitiendo elaborar desde logotipos, banners y folletos hasta infografías, interfaces web y animaciones.

Plataformas como Adobe Photoshop, Illustrator, Canva y CorelDRAW ofrecen plantillas y herramientas intuitivas para profesionales y principiantes, potenciando la creatividad y la producción de diseños profesionales o personales de manera eficiente.

Algunas de las herramientas que proponemos para el desarrollo de los ambientes virtuales de aprendizaje son las siguientes:

HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN / ESTADO	URL	LOGO
Canva	Diseño gráfico todo-en-uno con plantillas educativas y funciones de IA (Magic Studio). Activa y vigente.	www.canva.com/	
Genially	Plataforma para presentaciones, infografías y contenido interactivo sin código; sigue siendo referente en 2026, con exportación SCORM para LMS.	genially.com/es/	
Easelly (Easel.ly)	Editor de infografías. Continúa activo, pero ya no ofrece un plan gratuito completo: los planes desde ~US\$2-5/mes son ahora la vía principal de acceso.	www.easel.ly/	
Adobe Express	Editor de diseño e infografías de Adobe con plantillas y generación de imágenes por IA; su plan gratuito cubre la mayoría de necesidades de aula.	www.adobe.com/express/	



Generadores de códigos QR

Un generador de código QR es una herramienta que permite crear códigos QR personalizados a partir de información como enlaces, textos, contactos u otros datos. **Plataformas como QRMONKEEY, QRFY, MeQR o QRCode** ofrecen funciones para diseñarlos, descargarlos y rastrear su uso.

HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN / ESTADO	URL	LOGO
QRCode Monkey	Códigos estáticos personalizables (colores, formas, logotipo) con exportación en alta resolución, incluidos formatos vectoriales (.svg, .eps, .pdf). Los códigos no expiran ni tienen límite de lecturas, no requieren cuenta y pueden usarse con fines comerciales	https://www.qrcode-monkey.com/es/	
MeQR	Diseño gráfico todo-en-uno con plantillas educativas y funciones de IA (Magic Studio). Activa y vigente.	https://me-qr.com/	
QRCode.io	Plataforma para presentaciones, infografías y contenido interactivo sin código; sigue siendo referente en 2026, con exportación SCORM para LMS.	https://qrcode.io/	
QRFY	Editor de infografías, continúa activo, pero ya no ofrece un plan gratuito completo,	https://qrfy.com/es	
GoQR.me	Generador simple y rápido de códigos QR estáticos (texto, enlace, contacto, wifi), sin registro.	goqr.me/	

Líneas de tiempo

Una línea de tiempo en educación es una herramienta visual que permite organizar y representar cronológicamente eventos, conceptos o procesos para facilitar el aprendizaje. Herramientas como **Tiki-Toki, TimeToast o Preceden** ayudan a crear líneas de tiempo interactivas y multimedia.



HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN / ESTADO	URL	LOGO
TimeToast	Creación sencilla de líneas de tiempo con imágenes y eventos.	www.timetoast.com/	
Preceden	Líneas de tiempo y diagramas de Gantt para proyectos educativos.	www.preceden.com/	
TimelineJS	Herramienta de código abierto de la Knight Lab (Universidad de Northwestern); se alimenta desde una hoja de Google Sheets y permite insertar imágenes, video y audio.	timeline.knightlab.com/	
Tiki-Toki	Líneas de tiempo interactivas y multimedia en 3D.	www.tiki-toki.com/	

Representadores mentales

Son herramientas gráficas o esquemáticas que permiten organizar, visualizar y procesar información de manera estructurada, facilitando el aprendizaje, la memorización y la generación de ideas. Estas técnicas ayudan a plasmar conceptos, relaciones y jerarquías de forma clara, favoreciendo el pensamiento crítico y creativo. Algunas de las técnicas para generar representaciones mentales son:

1. Mapas Mentales

- **Definición:** Diagramas radiales que parten de una idea central, conectando conceptos relacionados mediante ramas y palabras clave.
- **Características:** Usan colores, imágenes y estructuras no lineales.
- **Ejemplo:** Para estudiar un tema como "Ecosistemas", se coloca en el centro y se ramifican subtemas (acuáticos, terrestres, biodiversidad).
- **Herramientas digitales:** MindMeister, XMind, Canva.



2. Mapas Conceptuales

- **Definición:** Representaciones jerárquicas que vinculan conceptos mediante líneas y palabras de enlace (ej: "incluye", "es parte de").
- **Características:** Más formales que los mapas mentales, enfocados en relaciones lógicas.
- **Ejemplo:** Para explicar "Energías Renovables", se conectan conceptos como solar, eólica e hidroeléctrica con sus características.
- **Herramientas:** CmapTools, Lucidchart.

3. Mentefactos

- **Definición:** Esquemas que clasifican ideas en categorías predefinidas (ej: supraordinarias, isoordinarias, excluyentes).
- **Características:** Promueven el pensamiento lógico y la diferenciación conceptual.
- **Ejemplo:** Analizar el concepto "Democracia" desglosándolo en tipos, características y ejemplos históricos.
- **Herramientas:** Dibujo manual o plantillas en PowerPoint.

4. UV Heurísticas

- **Definición:** Modelo en forma de "U" y "V" que guía la resolución de problemas mediante preguntas clave (qué, cómo, por qué).
- **Características:** Ideal para investigación científica o proyectos, vinculando teoría y práctica.
- **Ejemplo:** En un experimento, un lado de la "V" plantea hipótesis y el otro registra resultados observables.
- **Herramientas:** Plantillas en Word o diagramas en Miro.





HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN / ESTADO	URL	LOGO
Bubbl.us	Mapas mentales colaborativos en línea.	bubbl.us/	
CmapTools – Cmap Cloud	Software del Institute for Human & Machine Cognition (IHMC) para mapas conceptuales.	cmapcloud.ihmc.us/	
MindMeister	Mapas mentales colaborativos, parte de la suite Meister.	www.mindmeister.com/es	
Lucidchart	Diagramas y mapas conceptuales colaborativos en la nube.	www.lucidchart.com/pages/es	
Coggle	Mapas mentales colaborativos en tiempo real, muy usados para visualizar el pensamiento de los estudiantes; el plan gratuito permite diagramas ilimitados con hasta 3 colaboradores por mapa.	coggle.it/	
FreeMind	Software de escritorio de código abierto para mapas mentales, sin límites ni cuenta requerida (Windows, Mac, Linux).	freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Main_Page	

Presentaciones Interactivas

Es una exposición digital que incorpora elementos como botones, enlaces, animaciones o zonas sensibles, permitiendo que los estudiantes interactúen activamente con el contenido en lugar de solo observarlo de forma pasiva, su objetivo es captar la atención, fomentar la participación y mejorar la retención de la información. Así, transforma la experiencia tradicional en una dinámica y bidireccional, haciendo que el público sea parte activa de la presentación.



HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN / ESTADO	URL	LOGO
Prezi	Presentaciones no lineales con zoom espacial.	prezi.com/es/	
Piktochart	Infografías y presentaciones visuales con plantillas.	piktochart.com/	
Visme	Presentaciones, infografías y dashboards interactivos, con funciones de IA.	www.visme.co/es/	
Genially	También aplica como herramienta de presentaciones interactivas, con gamificación y exportación SCORM/LTI.	genially.com/es/	
Google Slides	Presentaciones colaborativas en la nube, con complementos de interactividad (enlaces, formularios embebidos, add-ons); gratis con cualquier cuenta de Google.	www.google.com/slides/about/	
Gamma	Generador de presentaciones con IA a partir de un texto o esquema; el plan gratuito incluye un número limitado de créditos de generación mensuales.	gamma.app/	
Nearpod	crear y compartir presentaciones interactivas, evaluaciones en vivo y actividades gamificadas en el aula	https://nearpod.com/	

Gamificación

La gamificación es el uso de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, para motivar, comprometer y mejorar el aprendizaje.

Al incorporar desafíos, recompensas, competencia y retroalimentación inmediata, se incrementa la participación activa del estudiante.

Ejemplos de herramientas para gamificación:



HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN / ESTADO	URL	LOGO
H5P	Estándar abierto para crear contenido interactivo (videos, cuestionarios, presentaciones) integrable en Moodle y otros LMS.	h5p.org/	
Kahoot!	Cuestionarios gamificados en tiempo real.	kahoot.com/	
Educaplay	Creación de actividades educativas interactivas (sopas de letras, crucigramas, quiz).	es.educaplay.com/	
Wayground (antes Quizizz)	Cuestionarios gamificados; en junio de 2025 Quizizz cambió su nombre a Wayground y amplió sus funciones con IA.	wayground.com/	
Blooket	Convierte un banco de preguntas en distintos minijuegos (carreras, defensa de torres, etc.); el plan gratuito es bastante generoso para uso regular en el aula.	www.blooket.com/	
Baamboozle	Juego de preguntas por equipos en una sola pantalla, sin dispositivos para el estudiantado; ideal con conectividad limitada. Plan gratuito con miles de juegos ya creados por docentes.	www.baamboozle.com/	

Creación de videos

La creación de videos es el proceso de producir contenido audiovisual mediante la grabación, edición y montaje de imágenes, audio y efectos para comunicar ideas, educar, entretener o promocionar productos/servicios. Pueden ser videos educativos, tutoriales, animaciones, presentaciones corporativas o contenido para redes sociales.

La creación de vídeos en educación, ya sea por parte de estudiantes o docentes, debe tener en cuenta el uso de los siguientes recursos:



HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN / ESTADO	URL	LOGO
OBS Studio	Software de código abierto para streaming y grabación de pantalla.	obsproject.com/	 OBS Studio
Camtasia	Grabación y edición de tutoriales, herramienta de TechSmith. Pago	www.techsmith.com/camtasia/	 Camtasia
ScreenPal (antes Screencast-O-Matic)	Grabador de pantalla con edición básica; la marca cambió de "Screencast-O-Matic" a "ScreenPal" en 2023.	screenpal.com/	 ScreenPal
Clipchamp	Editor de video en el navegador de Microsoft, incluido gratis con una cuenta Microsoft; permite grabación de pantalla, subtítulos automáticos y plantillas.	clipchamp.com/	 clipchamp
Filmora	Edita vídeos como un profesional	https://filmora.wondershare.com/es	 Filmora
Capcut	Editor de fotos y vídeos con IA para todos. CapCut tiene todo lo que necesitas para crear contenidos en tendencia para YouTube, Instagram y mucho más.	https://www.capcut.com/	 CapCut

1. Grabación

- **Cámaras:** Smartphones, cámaras DSLR (Canon, Sony), cámaras web (Logitech).
- **Software de captura de pantalla:**
 - OBS Studio (gratuito, para streaming y grabación).
 - Filmora - Camtasia (ideal para tutoriales con edición integrada).
 - Screencast-O-Matic (sencillo y con opciones básicas de edición).



2. Edición de Video

- Principiantes:
 - **CapCut** (gratuito, fácil de usar, efectos y plantillas).
 - **Canva Video** (ideal para contenido rápido en redes sociales).
 - **iMovie** (para usuarios de Apple, intuitivo).
- Avanzados:
 - **Adobe Premiere Pro** (profesional, amplias funcionalidades).
 - **DaVinci Resolve** (gratuito, potente en colorización y edición).
 - **Final Cut Pro** (exclusivo para Mac, alto rendimiento).

3. Animación y Motion Graphics

- **Powtoon** (plantillas animadas para presentaciones).
- **Vyond** (animaciones estilo dibujos animados).
- **Adobe After Effects** (efectos visuales y motion graphics profesionales).

4. Audio y Narración

- **Audacity** (gratuito, edición de audio).
- **Adobe Audition** (profesional, limpia ruidos y mejora voces).
- **Loom** (grabación de voz sobre pantalla compartida).

5. Plataformas de Publicación

- **YouTube** (para contenido público o educativo).
- **Vimeo** (calidad profesional, menos restricciones).
- **TikTok/Instagram Reels** (videos cortos y virales).

La elección de herramientas depende del tipo de video, nivel de edición y presupuesto. Desde opciones gratuitas (CapCut, OBS) hasta software profesional (Premiere, After Effects), existen soluciones para cada necesidad.



Herramientas de Apoyo a la Evaluación

Las herramientas de apoyo a la evaluación son recursos digitales que facilitan el diseño, aplicación, seguimiento y análisis de evaluaciones educativas o laborales. Estas herramientas permiten crear instrumentos de medición (como cuestionarios, rúbricas o portafolios), automatizar procesos de calificación y generar reportes para una retroalimentación efectiva.

Tipos y Ejemplos de Herramientas

1. Cuestionarios y exámenes en línea

- **Google Forms:** Gratuito, ideal para encuestas y exámenes básicos con autocorrección.
- **Kahoot!:** Plataforma interactiva para quizzes gamificados (en tiempo real).
- **Wayground antiguo Quizizz:** Similar a Kahoot, pero con modo asincrónico y reportes detallados.
- **Moodle:** Sistema de gestión de aprendizaje (LMS) con módulos de evaluación integrados.

HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN / ESTADO	URL	LOGO
Google Forms	Encuestas y exámenes básicos con autocorrección.	docs.google.com/forms/	
Kahoot!	Quizzes gamificados en tiempo real.	kahoot.com/	
Wayground (antes Quizizz)	Cuestionarios con modo asincrónico y reportes; renombrado desde junio de 2025.	wayground.com/	
Moodle	Sistema de gestión de aprendizaje (LMS) de código abierto con módulos de evaluación integrados.	moodle.org/?lang=es	
Formative (Meridian)	Cuestionarios y actividades con retroalimentación en tiempo real mientras el estudiante responde; el plan gratuito cubre las funciones esenciales de aula.	www.formative.com/	

2. Rúbricas y Listas de Cotejo

- **RubiStar:** Generador de rúbricas personalizables (gratuito).
- **QuickRubric:** Permite crear y compartir rúbricas con diseños profesionales.
- **Google Classroom:** Incluye opciones para adjuntar rúbricas a tareas.



HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN / ESTADO	URL	LOGO
RubiStar	Generador de rúbricas personalizables. Sigue disponible, con interfaz sin actualizaciones recientes; verificar accesibilidad antes de usarlo en clase.	rubistar.4teachers.org/index.php?skin=es&lang=es	
QuickRubric	Creación y uso compartido de rúbricas con diseño profesional.	www.quickrubric.com/	
Google Classroom	Incluye opción de adjuntar rúbricas a las tareas.	classroom.google.com/	
iRubric (RCampus)	Banco de rúbricas y generador propio, muy usado en instituciones educativas; el uso individual básico para crear y compartir rúbricas es gratuito.	www.rcampus.com/indexrubric.cfm	

3. Portafolios Digitales

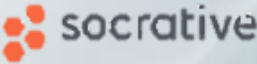
- **Seesaw:** Para educación básica, permite recopilar evidencias de aprendizaje.
- **Mahara:** Portafolios avanzados con integración en LMS como Moodle.
- **Padlet:** Muro digital colaborativo para mostrar trabajos y reflexiones.

HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN / ESTADO	URL	LOGO
Seesaw	Portafolio de evidencias de aprendizaje, orientado a educación básica.	rubistar.4teachers.org/index.php?skin=es&lang=es	
Mahara	Portafolios avanzados de código abierto, integrable con Moodle.	mahara.org/	
Padlet	Muro digital colaborativo para mostrar trabajos y reflexiones.	padlet.com/	



4. Herramientas de Análisis de Datos

- **Microsoft Forms + Power BI:** Genera dashboards con resultados estadísticos.
- **Turnitin:** Evalúa originalidad en trabajos escritos y da retroalimentación.
- **Socrative:** Reportes automáticos de desempeño por estudiante o grupo.

HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN / ESTADO	URL	LOGO
Microsoft Forms + Power BI	Formularios y dashboards con resultados estadísticos.	forms.office.com/	
Turnitin	Evalúa originalidad en trabajos escritos y da retroalimentación; ahora incluye un detector de texto generado por IA. Licenciamiento institucional, no disponible para individuos.	www.turnitin.com/	
Socrative	Reportes automáticos de desempeño. Se recomienda confirmar el estado del plan gratuito antes de una implementación institucional.	www.socrative.com/	

5. Evaluación por Competencias

- **Schoology:** LMS con enfoque en evaluación basada en competencias.
- **Badgr:** Sistema de insignias digitales para certificar habilidades.

HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN / ESTADO	URL	LOGO
Schoology (ahora parte de PowerSchool Unified Classroom)	LMS con enfoque en evaluación basada en competencias; se integró a la suite PowerSchool. Pago	www.powerschool.com/classroom/schoology-learning/	
Badgr (ahora Canvas Credentials)	Sistema de insignias digitales; adquirido por Instructure y comercializado como Canvas Credentials. Pago	www.instructure.com/credentials	



Inteligencia Artificial Generativa

La Inteligencia Artificial Generativa (IAG) es una rama de la inteligencia artificial que se enfoca en crear contenido nuevo, como texto, imágenes, música o videos, a partir de datos de entrenamiento.

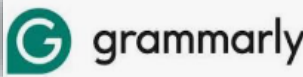
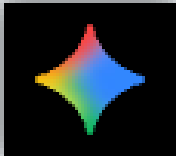
Utiliza modelos como redes neuronales para generar outputs que imitan patrones humanos. Aquí tienes una tabla con ejemplos y sus funciones:

1. Textos

- **ChatGPT (versión gratuita):** Genera textos educativos, explicaciones y actividades a partir de prompts, con un límite de uso.
- **Perplexity AI:** Proporciona respuestas basadas en IA con citas, útil para crear contenido educativo estructurado.
- **Eduaide.Ai:** Ofrece recursos como lecciones y guías personalizadas para docentes, con una versión gratuita limitada.
- **QuillBot:** Ayuda a parafrasear y mejorar textos educativos, con un modo gratuito para reescritura básica.
- **Grammarly (versión gratuita):** Corrige y sugiere mejoras en textos, útil para crear materiales claros y profesionales.

HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN / ESTADO	URL	LOGO
ChatGPT	Genera textos educativos, explicaciones y actividades. El plan gratuito usa actualmente la familia de modelos GPT-5.x de OpenAI, con límites diarios de mensajes.	chatgpt.com/	
Perplexity AI	Respuestas basadas en IA con citas de fuentes, útil para contenido educativo estructurado.	www.perplexity.ai/	



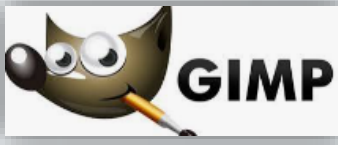
HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN / ESTADO	URL	LOGO
Eduaide.Ai	Recursos como lecciones y guías personalizadas para docentes.	www.eduaide.ai/	
QuillBot	Parafraseo y mejora de textos educativos.	quillbot.com/	
Grammarly	Corrección y sugerencias de mejora en textos, con funciones básicas de IA en el plan gratuito.	www.grammarly.com/	
Google Gemini	Asistente de IA de Google para generar y resumir textos educativos, con integración directa a Google Docs y Classroom; uso gratuito con cualquier cuenta de Google.	gemini.google.com/	
Claude (Anthropic)	Asistente de IA para redacción, resúmenes y explicación de temas, con un plan gratuito de uso diario limitado.	claude.ai/	

2. Imágenes

- **Canva (versión gratuita con IA):** Incluye Magic Write para generar imágenes y diseños educativos a partir de texto.
- **Runway ML:** Permite crear imágenes con IA, con créditos iniciales gratuitos para experimentar.
- **Hugging Face:** Ofrece modelos de IA gratuitos para generar imágenes educativas.
- **Bing Image Creator:** Genera imágenes a partir de texto con IA, ofreciendo créditos gratuitos para usuarios.
- **GIMP (con plugins de IA):** Editor de imágenes gratuito que, con extensiones, permite generar gráficos educativos.

HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN / ESTADO	URL	LOGO
Canva (Magic Studio)	Incluye Magic Write y Magic Media para generar imágenes y diseños a partir de texto.	www.eduaide.ai/	
Runway ML	Generación y edición de imágenes/video con IA, con créditos iniciales gratuitos.	quillbot.com/	

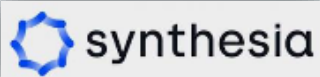


HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN / ESTADO	URL	LOGO
Hugging Face	Repositorio de modelos de IA abiertos, incluidos generadores de imágenes gratuitos.	huggingface.co/	
Microsoft Copilot / Image Creator (antes "Bing Image Creator")	Generación de imágenes a partir de texto; renombrado como parte de Copilot, con modelo propio MAI-Image junto a DALL-E 3.	copilot.microsoft.com/	
GIMP (con plugins de IA)	Editor de imágenes gratuito y de código abierto que, con extensiones, permite generar gráficos educativos.	www.gimp.org/	
Adobe Firefly	Generador de imágenes de Adobe entrenado para uso comercial seguro; ofrece un número mensual de créditos gratuitos con cualquier cuenta Adobe.	firefly.adobe.com/	

3. Videos

- **Synthesia (plan gratuito):** Crea videos con avatares de IA a partir de texto, con un límite de minutos gratis.
- **Invideo AI (plan gratuito):** Genera videos educativos con scripts y voces de IA, con 10 minutos semanales.
- **FlexClip (versión gratuita):** Convierte texto en videos con plantillas y herramientas de IA básicas.
- **Pictory (prueba gratuita):** Transforma texto en videos educativos con clips de stock, con opciones limitadas.
- **Kapwing (versión gratuita):** Permite crear videos educativos con herramientas de IA para subtítulos y edición básica.
- **Lumen 5 (plan gratuito):** Transforma textos o blogs en videos educativos con plantillas y narración automática.



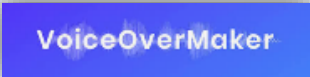
HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN / ESTADO	URL	LOGO
Synthesia	Videos con avatares de IA a partir de texto, con límite de minutos en el plan gratuito.	www.synthesia.io/	
Invideo AI	Videos educativos con guiones y voces de IA.	invideo.io/	
FlexClip	Conversión de texto en video con plantillas y herramientas de IA básicas.	www.flexclip.com/	
Pictory	Transforma texto en videos educativos con clips de stock.	pictory.ai/	
Kapwing	Edición de video con herramientas de IA para subtítulos y edición básica.	www.kapwing.com/	
Lumen5	Transforma textos o blogs en videos con plantillas y narración automática.	lumen5.com/	

4. Audios

- **ElevenLabs (versión gratuita):** Genera voces sintéticas realistas para narraciones, con minutos limitados.
- **Fliki (plan gratuito):** Convierte texto en audios con 5 minutos gratis al mes.
- **Descript (versión gratuita):** Edita y genera audios con IA, incluyendo transcripciones básicas.
- **NaturalReader (versión gratuita):** Convierte texto en voz con varias opciones de idiomas, ideal para audios educativos.
- **TTSMP3.com:** Genera audios a partir de texto con voces sintéticas gratuitas en múltiples idiomas.
- **VoiceOverMaker:** Crea narraciones con IA en varios idiomas, con un límite gratuito mensual.
- **NotebookLM:** generar resúmenes, guías de estudio de acuerdo con la información que se le suministre.

Estas herramientas ofrecen acceso gratuito con ciertas limitaciones, ideales para crear recursos educativos sin costo inicial.



HERRAMIENTA	DESCRIPCIÓN / ESTADO	URL	LOGO
ElevenLabs	Voces sintéticas realistas para narraciones, con minutos limitados en el plan gratuito.	elevenlabs.io/	
Fliki	Convierte texto en audio/video con minutos gratuitos limitados al mes.	fliki.ai/	
Descript	Edición y generación de audio con IA, incluyendo transcripciones.	www.descript.com/	
NaturalReader	Convierte texto en voz en varios idiomas.	www.naturalreaders.com/	
TTSMP3.com	Genera audios a partir de texto con voces sintéticas gratuitas en múltiples idiomas.	ttsmp3.com/	
VoiceOverMaker	Narraciones con IA en varios idiomas, con límite gratuito mensual.	voicemaker.in/	
NotebookLM	Herramienta de Google para generar resúmenes, guías de estudio y podcasts de audio a partir de documentos propios.	notebooklm.google/	



Transversal 33 47A - 35 sur, barrio Fátima

Teléfono: (091) 5159000 ext 9923

Correo: diepo.oac@policia.gov.co

Bogotá D.C. – Colombia

www.policia.edu.co



"Transformación Policial más Humana"