

# Herramientas digitales para Consultores y empresarios.

¿Cómo llevar la consultoría y los encuentros grupales a ambientes virtuales?



# Indice

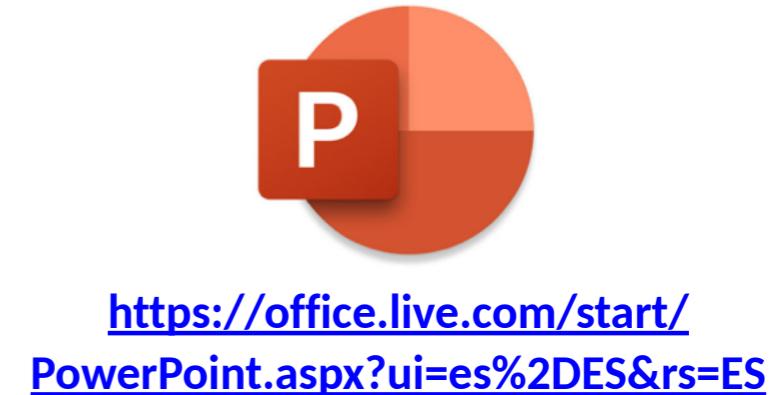
- Presentaciones
- **Ludificación “Gamificación”**
- Infografías
- Interacción con empresarios y estudiantes
- Mapas conceptuales
- Aula invertida
- Storytelling



# Presentaciones

Una diapositiva es una hoja física o virtual que contiene datos informativos o descriptivos, dentro de una presentación. Una diapositiva puede ser reproducida por un proyector de diapositivas, los cuales eran usados en tiempos más antiguos; o con un dispositivo tecnológico más avanzado, como es el caso de una computadora o teléfono móvil.

## ¿Qué herramientas puedes utilizar?



# Ludificación “Gamificación”

La ludificación es una técnica de aprendizaje que **traslada la mecánica de los juegos** al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas.

## ¿Qué herramientas puedes utilizar?

**Cerebriti**   
<https://www.cerebriti.com>

**Quizlet**  
<https://quizlet.com/es>

**Kahoot!**  
<https://kahoot.com>

  
**Quizizz**  
<https://quizizz.com>



# Infografías

Una Infografía es la combinación de imágenes sintéticas, explicativas y fáciles de entender y textos con el fin de comunicar información de manera visual para facilitar su transmisión.

Un buen cuadro gráfico debe ser sencillo, completo, ético, bien diseñado y adecuado con la información que presenta. Para ello, hay que realizar previos bocetos que presenten diferentes posibilidades.

## ¿Qué herramientas puedes utilizar?



infogram

<https://infogram.com>



<https://www.canva.com>



genially

<https://www.genial.ly/es>



infografia

<https://infografia.com>



# Interacción con empresarios y estudiantes

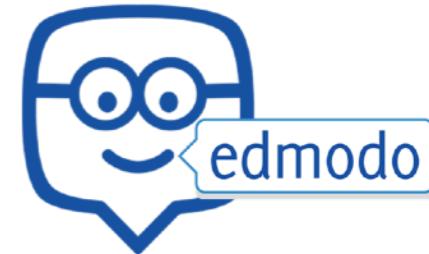
Las **aulas virtuales** son una nueva modalidad educativa que se desarrolla de manera complementaria o independiente a las formas tradicionales de educación, y que surge a partir de la incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC), en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Actualmente se utiliza en muchas universidades, escuelas y organizaciones laborales.

## ¿Qué herramientas puedes utilizar?



### ClassDojo

<https://www.classdojo.com/es-es/?redirect=true>



<https://new.edmodo.com/?go2url=%2Fhome>



<https://products.office.com/es-mx/microsoft-teams/group-chat-software>

### zoom

<https://zoom.us>

# Mapas conceptuales

El uso de mapas conceptuales permite organizar y comprender ideas de manera significativa según el tema seleccionado. Según diferentes estudios, los nuevos conceptos son adquiridos por descubrimiento, que es la forma en que los niños adquieren sus primeros conceptos y se desarrollan en el lenguaje.

¿Qué herramientas puedes utilizar?



<https://www.lucidchart.com/pages/es>



<https://www.goconqr.com>



<https://www.xmind.net>



# Aula invertida

Es un modelo pedagógico que plantea la necesidad de transferir parte del proceso de enseñanza y aprendizaje fuera del aula con el fin de utilizar el tiempo de clase para el desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad que favorezcan el aprendizaje significativo.

## ¿Qué herramientas puedes utilizar?



**edpuzzle**

<https://edpuzzle.com>



<https://go.playposit.com/higher-ed>



# Storytelling

La llegada de las TIC a las aulas ha introducido nuevas prácticas como el **storytelling**, que combina la narrativa tradicional, la tecnología y las emociones para contar historias. Según recoge Saulius Rosales, Doctor en Educación por la Universidad de Alicante, en '**Uso del relato digital (Digital Storytelling) en la educación. Influencia en las habilidades del alumnado y del profesorado**', aplicar esta técnica en las aulas aumenta la motivación, la **creatividad** y entrena las competencias digitales de los alumnos.

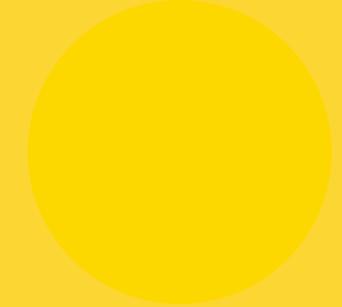
## ¿Qué herramientas puedes utilizar?



<https://spark.adobe.com/es-ES/>



<https://animoto.com>



Documento adaptado por: **Hernán Loaiza Sanchez**  
**(Coordinador comunidad de Docentes y Consultores)**

Hernan, L (2020). Plataforma BrightSpace, recuperado  
de <https://www.ceipa.edu.co>. Medellín