

# Diccionario visual de **FORMACIÓN** **EDUCACIÓN**

Versión 2



**Alfredo Vela Zancada**  
**alfredovela.com**

alfredovela@revistaformacion.com

# 4 ETAPAS DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DE MASLOV



## 1 INCOMPETENCIA INCONSCIENTE

El individuo no tiene conocimientos ni habilidades en una materia, pero tampoco es consciente de ello.



## 2 INCOMPETENCIA CONSCIENTE

El individuo no tiene conocimientos ni habilidades en una materia, pero al menos es consciente de su falta



## 3 COMPETENCIA CONSCIENTE

El individuo aprende a realizar una tarea, pero necesita estar concentrado y hacer un esfuerzo mental para lograrlo



## 4 COMPETENCIA INCONSCIENTE

El individuo ha aprendido una habilidad de manera que puede realizar la tarea de forma sencilla y sin esfuerzo

# ANÁLISIS DE NECESIDADES DE FORMACIÓN



## ¿QUÉ ES?

Es el proceso que permite identificar brechas en el conocimiento, habilidades y competencias de los empleados y determinar las acciones formativas necesarias.

## USOS

- Detectar carencias formativas
- Orientar programas de formación
- Optimizar recursos de formación
- Evaluar el desempeño

## CONSEJOS

- Realiza encuestas, entrevistas y observaciones
- Prioriza las necesidades críticas
- Involucra a empleados y líderes
- Usa un enfoque sistemático

# APRENDIZAJE ACTIVO



## QUÉ ES

Es una actitud de búsqueda y asimilación activa del conocimiento, caracterizada por la curiosidad y el deseo de aprender.



## APLICACIONES

- Formación continua y desarrollo profesional.
- Resolución de problemas y toma de decisiones.
- Adaptación a cambios en el trabajo o entorno.
- Creatividad e innovación en proyectos y tareas.



## CONSEJOS

- Mantener una mente abierta y dispuesta.
- Buscar oportunidades de aprendizaje.
- Reflexionar sobre lo aprendido.
- Solicitar retroalimentación constructiva.

# APRENDIZAJE BASADO EN COMPETENCIAS



## QUÉ ES?

Es una propuesta educativa centrada en el dominio de conocimientos, habilidades y actitudes específicas, en la que el progreso individual depende del tiempo y lugar.



## USOS

Establecer estándares claros de graduación

Adaptar la enseñanza a las necesidades del alumnado



Preparar para el mercado laboral con competencias relevantes



Facilitar la educación en línea y a distancia



## CONSEJOS

Definir objetivos medibles



Ofrecer retroalimentación significativa



Fomentar el aprendizaje autónomo



Ser flexible y paciente

# APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

## ¿QUÉ ES?



Método de enseñanza en el que los alumnos aprenden mediante la resolución de problemas complejos de la vida real



## USOS

Desarrollar habilidades del pensamiento crítico y la resolución de problemas  
Promover el trabajo en equipo y la comunicación



## CONSEJOS

Aplicar conocimientos en contextos prácticos



Seleccionar problemas relevantes y desafiantes  
Guiar, no dirigir, el proceso de aprendizaje



Fomentar la colaboración y el debate en el grupo



Evaluar tanto el proceso como la solución



# APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS



## ¿QUÉ ES?

Metodología activa en la que el alumnado adquiere conocimientos y habilidades mediante la elaboración de proyectos.

## USOS

- Resolver problemas complejos
- Investigar sobre un tema
- Conexiones con el mundo laboral



## CONSEJOS

- Plantear un desafío claro y relevante
- Facilitar el aprendizaje colaborativo
- Adaptar las actividades al alumnado
- Valorar el proceso y el resultado

# APRENDIZAJE COOPERATIVO

## ¿QUÉ ES?

Método de enseñanza en el que los estudiantes trabajan juntos para lograr objetivos comunes en grupos pequeños y de forma estructurada.



## USOS

- Favorecer la interacción y la cooperación entre el alumnado.
- Mejorar el rendimiento académico y social del estudiante
- Desarrollar habilidades de comunicación y liderazgo
- Fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas



## CONSEJOS

- ✓ Formar grupos heterogéneos en cuanto a habilidades y características
- ✓ Definir objetivos claros y tareas específicas para cada grupo
- ✓ Promover la participación equitativa de todos los miembros
- ✓ Evaluar tanto el trabajo en grupo como el individual



# APRENDIZAJE EN TIEMPO REAL

## ¿QUÉ ES

Capacidad para adquirir y aplicar conocimientos y habilidades de forma rápida y efectiva en situaciones nuevas o cambiantes



## APLICACIONES



Resolver problemas inesperados



Adaptarse a cambios en el trabajo



Aprender nuevas tecnologías



Responder a las tendencias del sector

## CONSEJOS



Mantente abierto al cambio



Practica la escucha activa



Haz preguntas y busca feedback



Reflexiona sobre las experiencias

# APRENDIZAJE INFORMAL



## ¿QUÉ ES?

Forma de aprendizaje que se produce de manera flexible y no estructurada, a menudo de manera autodirigida, sin un marco de tiempo establecido y fuera de las instituciones educativas.

## APLICACIONES

- Aprender de la experiencia y la práctica
- Compartir conocimientos con colegas y amigos
- Buscar información en internet
- Leer libros, blogs o artículos de interés
- Ver vídeos educativos y escuchar podcast



## CONSEJOS

- Marcarse objetivos de aprendizaje
- Tener curiosidad y explorar temas nuevos
- Aplicar lo aprendido en la vida diaria
- Dedicar tiempo regularmente a aprender

# APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO



Teoría del aprendizaje que destaca la importancia de relacionar los nuevos conocimientos con los conocimientos previos

## CARACTERÍSTICAS



CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADO



RELACIÓN CON LA EXPERIENCIA DEL ESTUDIANTE



APRENDIZAJE ACTIVO



ESTABILIDAD Y DURABILIDAD DEL APRENDIZAJE

## VENTAJAS



FAVORECE LA RETENCIÓN A LARGO PLAZO



FACILITA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS



AUMENTA LA MOTIVACIÓN Y EL INTERÉS



PARTIR DE LOS CONOCIMIENTOS PREVIOS



USAR EJEMPLOS Y ANALOGÍAS



FOMENTAR EL APRENDIZAJE COLABORATIVO

## ESTRATEGIAS

# APRENDIZAJE SOCIAL

## DEFINICIÓN



Proceso de aprendizaje basado en la observación, imitación e interacción con los demás

## BENEFICIOS



- Favorece la colaboración
- Desarrolla habilidades sociales
- Permite compartir conocimientos

## ELEMENTOS



- Observación de comportamientos
- Imitación de acciones o modelos
- Interacción con otras personas
- Experiencias en contextos sociales

## PRINCIPIOS



- Atención en el comportamiento de los demás
- Retención de la información observada
- Reproducción de habilidades aprendidas
- Motivación para realizar las conductas



# AUTOFORMACIÓN



## QUÉ ES?

Proceso de adquisición de conocimientos, habilidades o competencias mediante el aprendizaje de forma autodidacta



## USOS

- Desarrollo profesional
- Mejorar habilidades personales
- Prepararse para un nuevo empleo
- Aprender por placer



## CONSEJOS

- Establece objetivos y prioridades
- Invierte tiempo cada día
- Consulta fuentes fiables
- Busca un entorno adecuado

# COGNOSCITIVISMO

## ¿QUÉ ES?



Es una corriente psicológica que se centra en los procesos mentales, como el pensamiento, la memoria, el aprendizaje y la solución de problemas

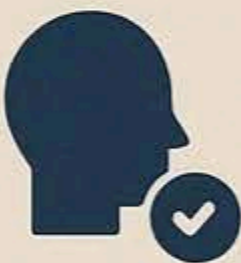
## CONSEJOS



Fomentar la metacognición para reflexionar sobre el propio pensamiento



Utilizar estrategias cognitivas, como el uso de mnemotecnias y mapas conceptuales



Adaptar la enseñanza para que sea relevante al conocimiento previo del alumno

## APLICACIONES



Diseño educativo centrado en estrategias cognitivas para enseñar y aprender



Entrenamiento cognitivo en contextos empresariales



Desarrollo de sistemas inteligentes basados en la cognición humana



Terapias cognitivas para tratar trastornos mentales



Adaptar la enseñanza para que sea relevante al conocimiento previo del alumno



Promover la solución de problemas y el desarrollo de las habilidades de pensamiento

# CÓMO APRENDEMOS SEGÚN WILLIAM GLASSER

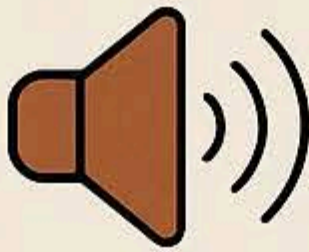
Lo que dice la teoría es que aprendemos:

10%



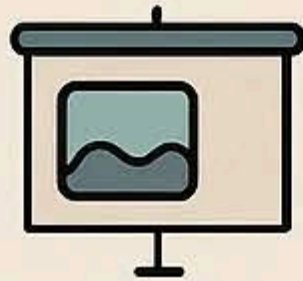
de lo que leemos

20%



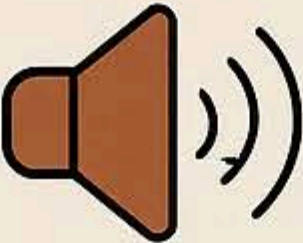
de lo que oímos

30%



de lo que vemos

50%



de lo que vemos y oímos  
simultáneamente

70%



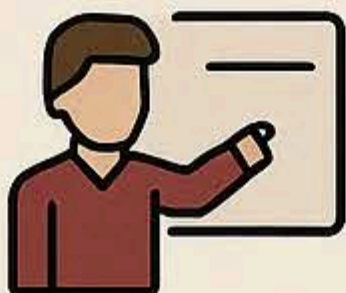
de lo que discutimos  
con otros

80%



de lo que hacemos  
(aplicación práctica)

95%

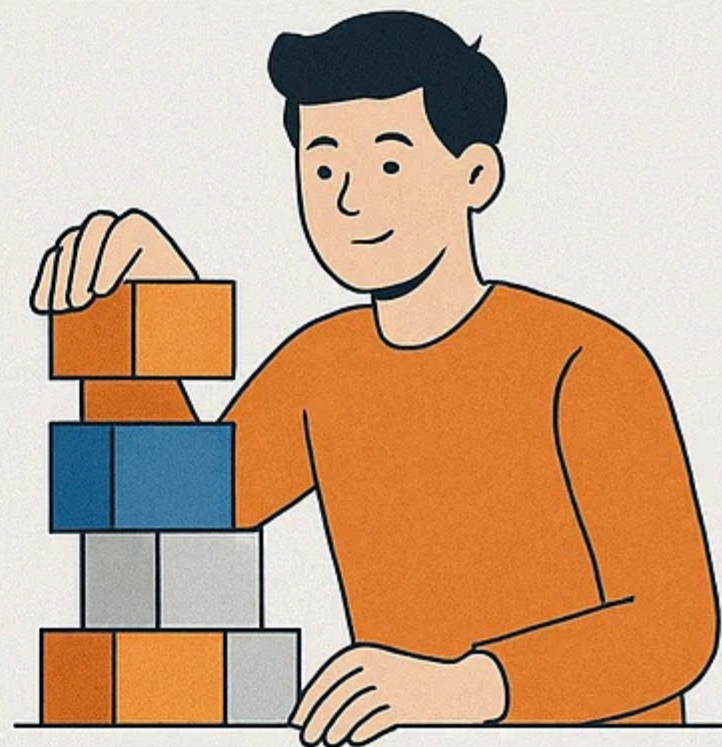


de lo que enseñamos  
a otros

# CONSTRUCTIVISMO

## ¿QUÉ ES

El constructivismo es una teoría educativa que sostiene que los alumnos **construyen** activamente su propio aprendizaje basándose en sus conocimientos y experiencias previas



## APLICACIONES



Aprendizaje activo mediante la interacción con el entorno



Uso de problemas y proyectos para facilitar la comprensión



Fomento del trabajo en grupo y del aprendizaje colaborativo



Anima a los alumnos a reflexionar sobre lo que aprenden

## CONSEJOS



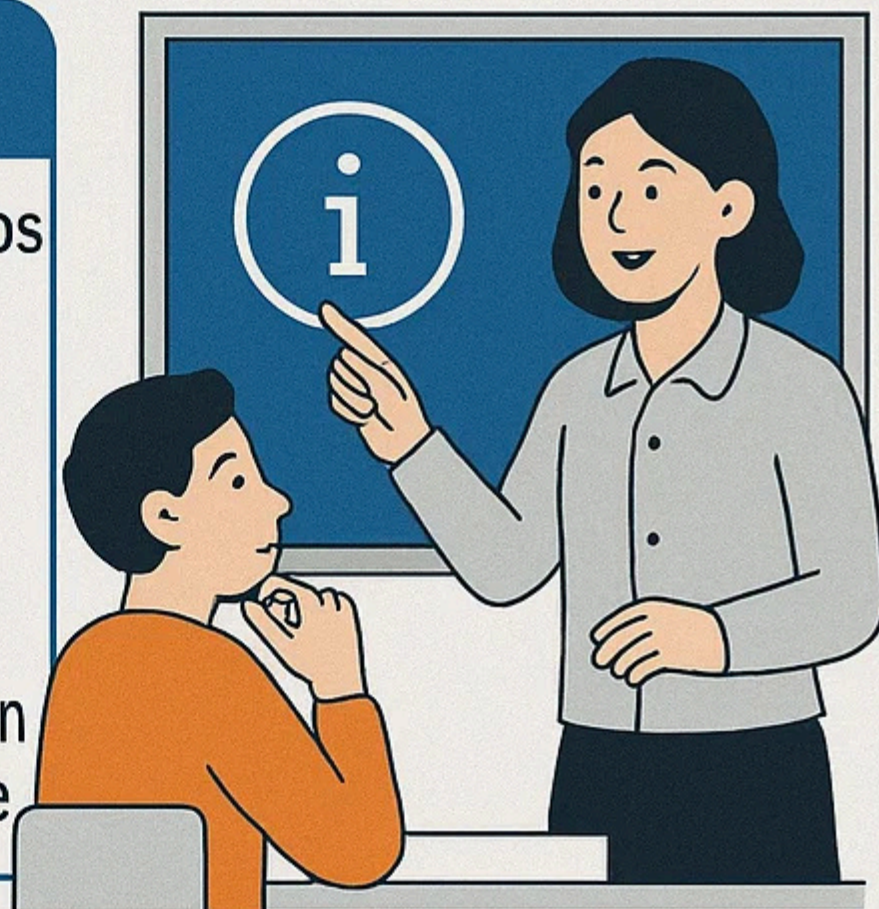
Considera los conocimientos previos del alumnado



Actúa como guía, no como mero transmisor de conocimientos



Plantea retos que despierten la curiosidad del estudiante



# CURVA DEL APRENDIZAJE

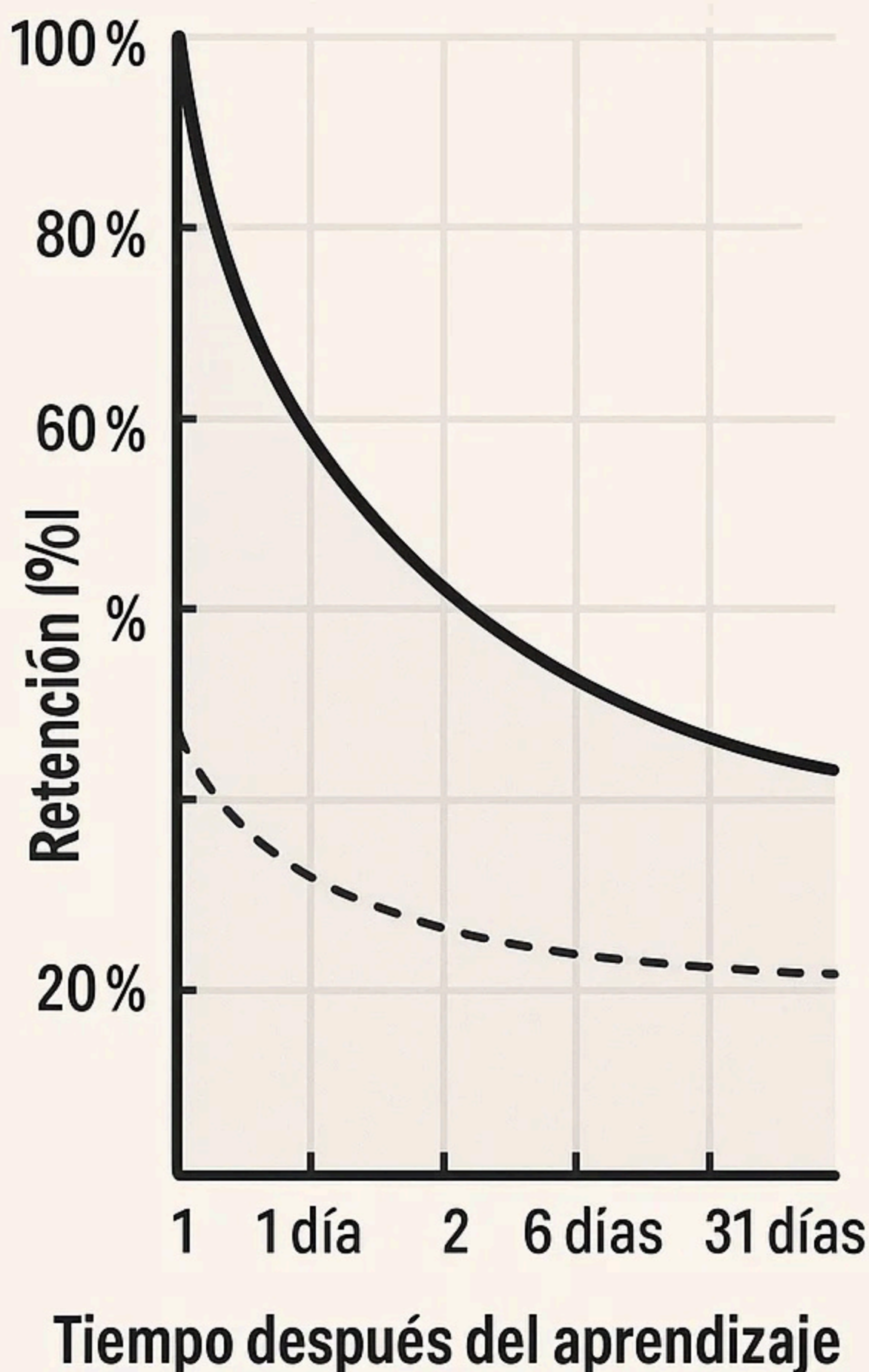
Representación gráfica que muestra el proceso de aprendizaje en función del tiempo y el nivel de competencia alcanzado.



# LA CURVA DEL OLVIDO

Describe cómo disminuye la retención de la memoria con el tiempo después del aprendizaje

## Curva del olvido



Después de un día, aproximadamente **el 50%** de la información se olvida

Después de 2 días, se olvida alrededor del **70%** de la información

Después de 31 días, se olvida hasta el **90%** de la información

# DETECCIÓN DE NECESIDADES DE FORMACIÓN



## Qué es

Un proceso sistemático para identificar las carencias de competencias y conocimientos de las personas o equipos de una organización

## Usos



Mejora las habilidades del personal



Desarrolla programas de formación efectivos



Optimiza la asignación de recursos de formación



Incrementa la productividad y el desempeño

## Consejos



Considera las necesidades actuales y futuras



Utiliza encuestas, entrevistas y observación



Consulta a todas las partes interesadas



Analiza los resultados para planificar la formación

# DIGCOMPEDU



## QUÉ ES

Es el Marco Europeo de Competencia Digital para Educadores

## USOS



Evaluar la competencia digital del docente



Impulsar el aprendizaje digital del alumnado



Mejorar la capacitación de los educadores

## CONSEJOS



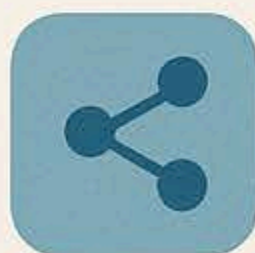
Crear la propia competencia digital



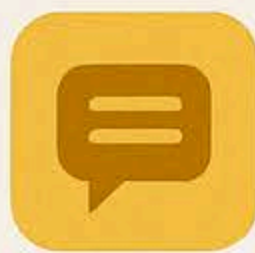
Progresar paso a paso



Evaluar constantemente



Compartir experiencias



Pedir ayuda si se necesita

# DISEÑO INSTRUCCIONAL

## QUÉ ES

Proceso para crear materiales y experiencias formativas que permitan adquirir conocimientos y habilidades



## USOS

- Cursos en línea
- Capacitaciones laborales
- Programas educativos

## CONSEJOS



Analiza las necesidades de aprendizaje



Establece objetivos claros



Considera distintos métodos didácticos



Evalúa los resultados

# E-LEARNING

## ¿QUÉ ES?

Es un sistema de enseñanza que utiliza herramientas digitales para el aprendizaje de forma online.



## USOS



FORMACIÓN  
REGLADA



EMPRESAS



FORMACIÓN  
CONTINUA



AUTOA-  
PRENDIZAJE

## CONSEJOS



GESTIONA  
TU TIEMPO



FIJA  
OBJETIVOS



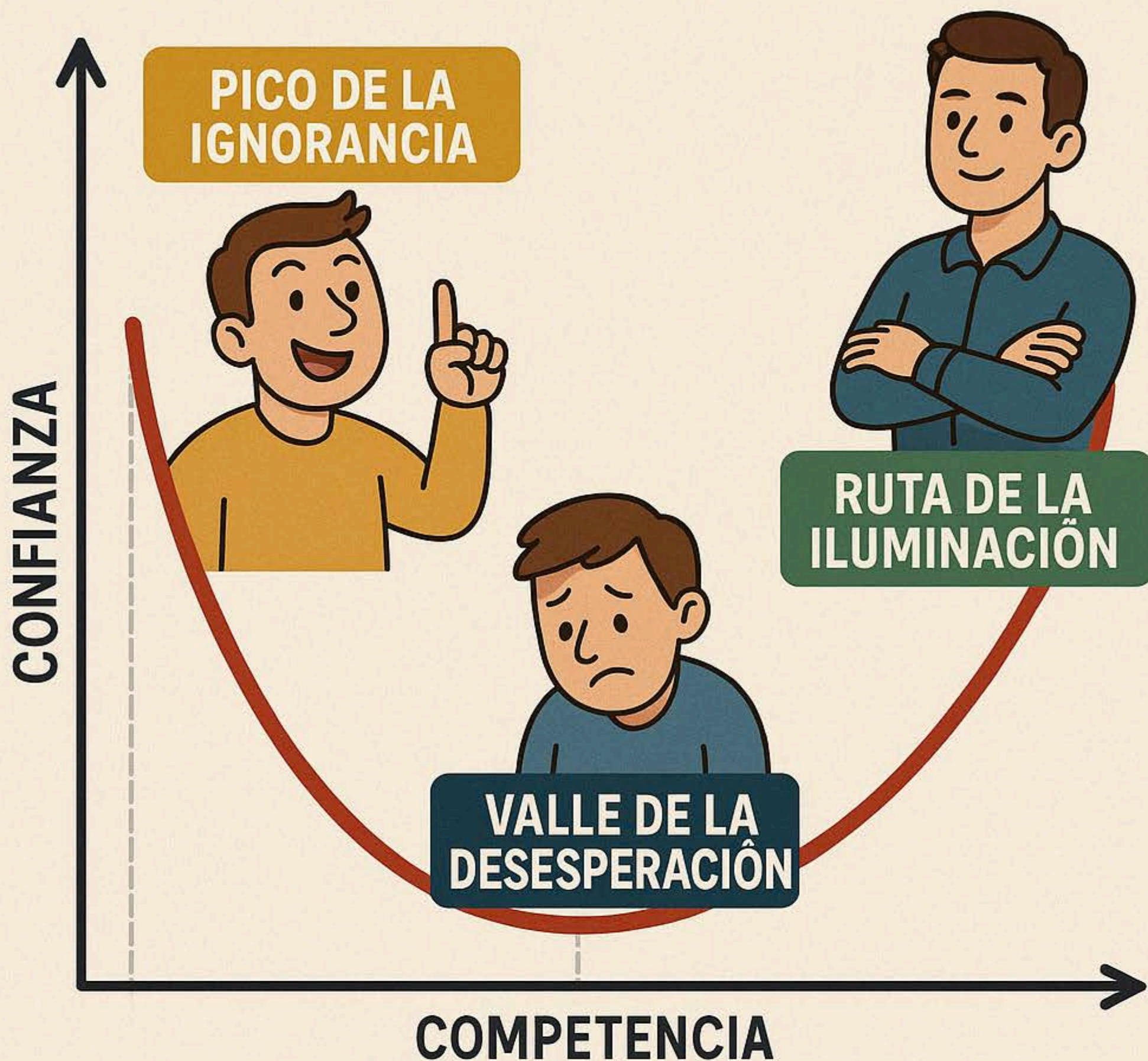
ELIGE UN  
BUEN LUGAR



PARTICIPA  
ACTIVAMENTE

# EFEECTO DUNNING-KRUGER

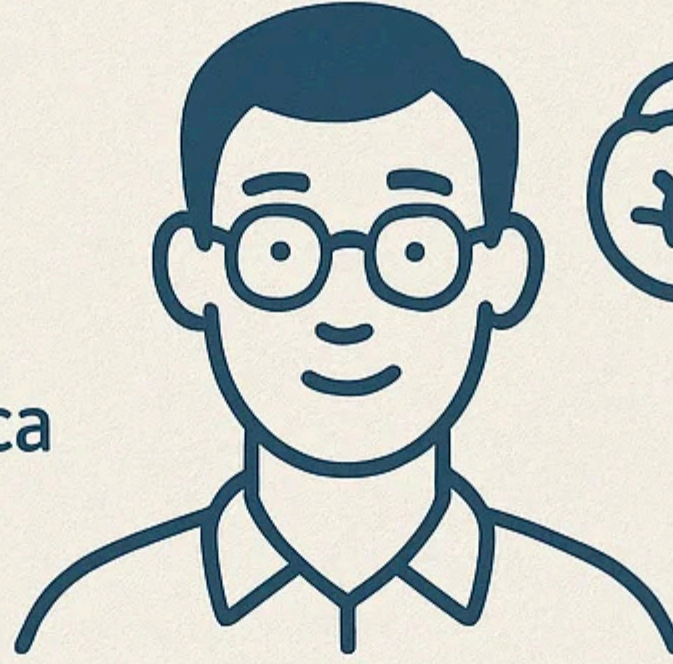
Las personas con escasa habilidad o conocimientos tienden a sobrestimar su competencia.



# EMPIRISMO

## QUÉ ES

Corriente filosófica que defiende que el conocimiento, se adquiere principalmente a través de la experiencia sensible (percepciones, observación y experimentación) y la inducción.



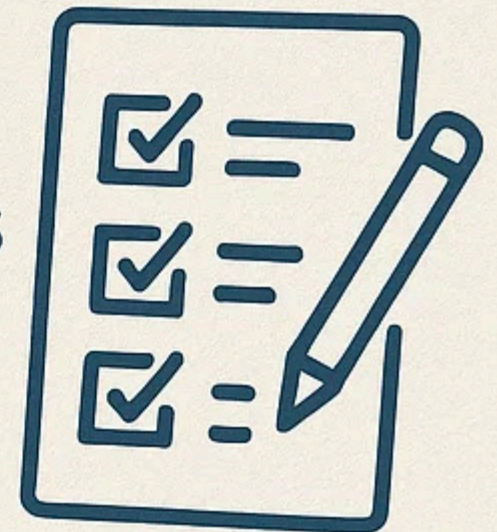
## APLICACIONES

- Ciencias naturales
- Investigación empírica
- Desarrollo tecnológico
- Toma de decisiones basada en evidencia



## CONSEJOS

- Confía en la observación y el análisis
- Recoge datos y ponlos a prueba
- Fomenta el pensamiento crítico
- Evita los prejuicios y sesgos



# ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE (PLE)



## QUÉ ES

Conjunto de herramientas, recursos y fuentes de información que utilizamos para aprender y gestionar nuestro propio aprendizaje

## USOS

- Buscar, filtrar y organizar información
- Crear y compartir contenidos
- Comunicarse y colaborar con otros
- Reflexionar sobre el aprendizaje



## CONSEJOS



- Define tus objetivos y necesidades de aprendizaje
- Selecciona herramientas y fuentes relevantes
- Organiza tu PLE para facilitar su uso
- Aprende de otros y amplía tu red
- Mantente actualizado en tu área de interés
- Revisa y mejora tu PLE periódicamente

# EVALUACIÓN DE LA FORMACIÓN

## ¿QUÉ ES?

Evaluación de la formación es el proceso de recoger y analizar la información para determinar la eficacia y impacto de los programas



## USOS



Medir el aprendizaje de los participantes



Demostrar el valor de la formación



Mejorar el diseño de los programas



Tomar decisiones basadas en datos

## CONSEJOS



Establecer objetivos claros desde el inicio



Utilizar diferentes métodos de evaluación



Recoger feedback de los participantes



Analizar y aplicar los resultados obtenidos

# FLIPPED CLASSROOM

## ¿QUÉ ES?


Modelo en el que los estudiantes adquieren los contenidos en casa con materiales facilitados por el profesor y consolidan los aprendizajes en el aula.



## USOS

-  Estudio de contenidos antes de la clase
-  Resolución de problemas y debates
-  Trabajo cooperativo
-  Práctica de habilidades con guía del docente

## CONSEJOS

-  Usar materiales breves y variados
-  Asegurar el acceso de todo el alumnado
-  Explicar la metodología en clase
-  Prestar atención a la diversidad del grupo



# GAMIFICACIÓN



## QUÉ ES



Uso de elementos de juego en contextos no lúdicos para fomentar la motivación y el compromiso de las personas



## ALGUNOS USOS



Educación



Marketing

Empresas



## CONSEJOS

Define los objetivos  
Conoce a tu audiencia

- ✓ Define los objetivos
- ✓ Conoce a tu audiencia
- ✓ Ofrece recompensas
- ✓ Evalúa los resultados

# Google Classroom: qué es, usos y consejos



## Qué es



Es una plataforma educativa en línea que permite gestionar el aprendizaje de forma virtual

## Usos



**IMPARTIR CLASES**



**HACER EXÁMENES**



**REPARTIR Y RECOGER TAREAS**



**COMUNICARSE CON LOS ALUMNOS**

## Consejos



**AÑADIR MATERIALES FORMATIVOS**



**ENVIAR NOTIFICACIONES**



**ORGANIZAR POR TEMAS**



**OFRECER RETROALIMENTACIÓN**

# IMPORTANCIA DE LA FORMACIÓN PARA LA CARRERA PROFESIONAL



## DESARROLLO DE HABILIDADES



Permite adquirir y mejorar competencias técnicas y blandas

## MOVILIDAD LABORAL



Facilita acceder a mejores oportunidades y roles

## ACTUALIZACIÓN Y ADAPTABILIDAD



Ayuda a mantenerse al día con los cambios del sector

## RED DE CONTACTOS



Ofrece oportunidades para establecer relaciones profesionales

## SATISFACCIÓN Y MOTIVACION



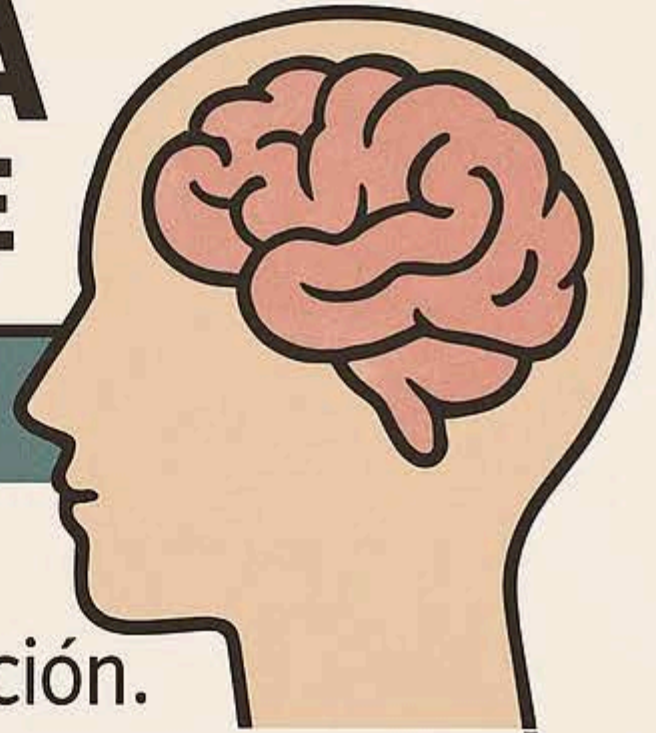
Contribuye al bienestar y al crecimiento personal

## ESTABILIDAD Y SEGURIDAD



Aumenta la empleabilidad y protege frente al desempleo

# LA IMPORTANCIA DE LA MEMORIA EN EL APRENDIZAJE



## ¿Qué es la memoria?

La capacidad de **codificar**, **almacenar** y **recuperar** información.

## Papel clave en el aprendizaje

Permite **adquirir nuevos conocimientos** en acceso a experiencias y conocimientos previos

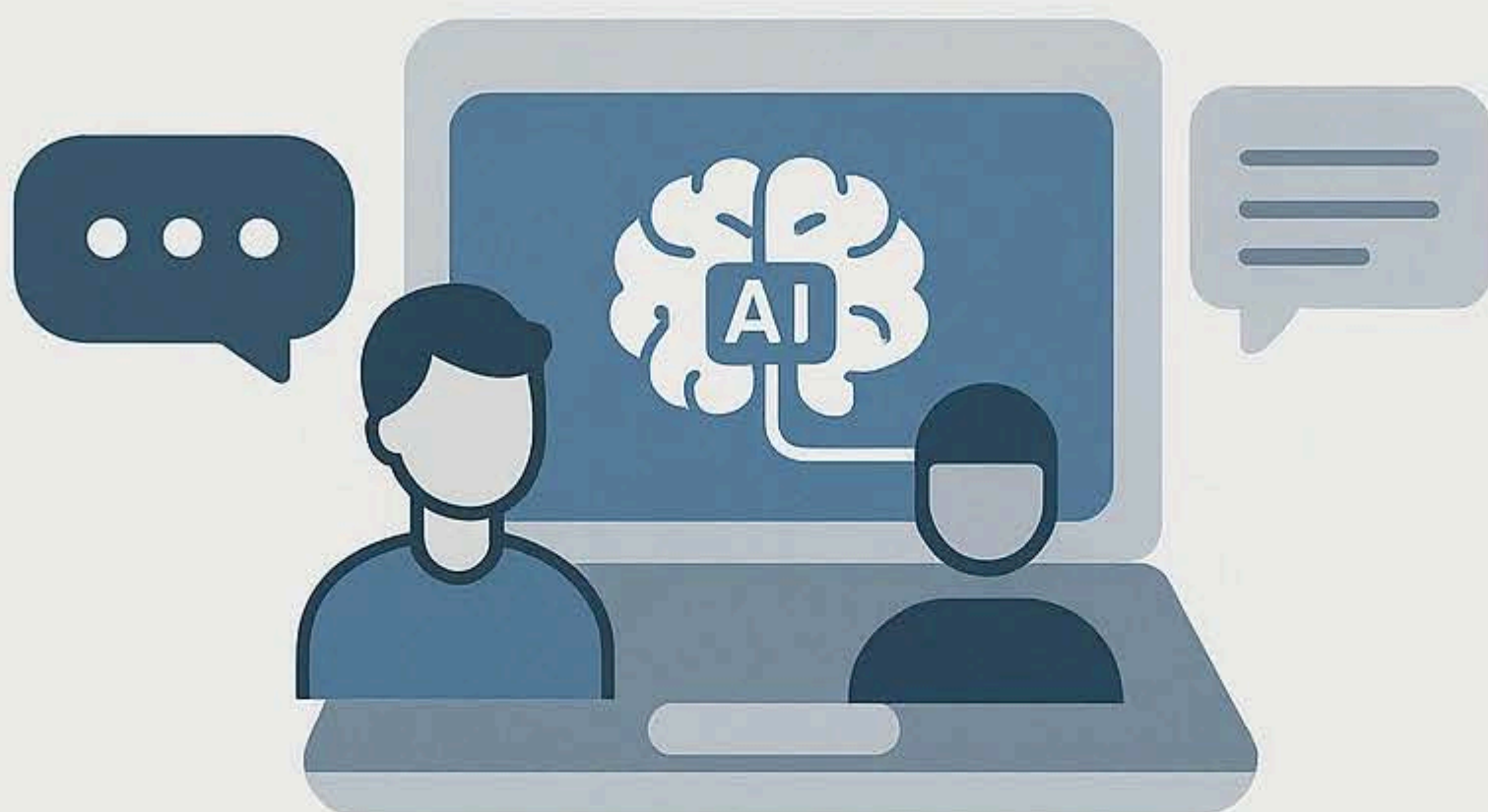
## Tipos de memoria

- Memoria sensorial: retiene la información durante un tiempo muy breve
- Memoria a corto plazo: almacena información temporalmente, con una capacidad limitada
- Memoria a largo plazo: guarda información de manera duradera

## Beneficios de una buena memoria

- Contribuye al rendimiento académico
- Facilita la resolución de problemas
- Permite desarrollar habilidades
- Favorece la adaptación a nuevas situaciones

# USO DE LA IA GENERATIVA EN PROCESOS DE APRENDIZAJE



## SUPERVISIÓN Y APOYO

Retroalimentación personalizada y orientación continua



## CONTENIDO EDUCATIVO

Generación automática de materiales adaptados



## RESOLUCIÓN DE DUDAS

Asistencia conversacional sobre temas educativos



## PRÁCTICA Y REPASO

Generación de ejercicios y cuestionarios personalizados



## MEJORA DE ESCRITURA

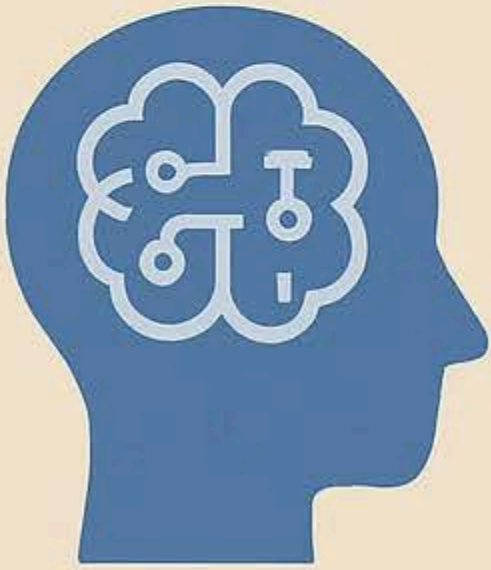
Apoyo para escribir ensayos y otros textos



## IDIOMAS Y TRADUCCIÓN

Ayuda en el aprendizaje y traducción de lenguas

# USO DE LA IA GENERATIVA PARA UN FORMADOR



## Planificación del curso

Ayuda en exámenes, onlines, agendas, etc.



## Creación de contenido

Genera textos, presentaciones, vídeos, imágenes etc.



## Personalización del aprendizaje

Adaptar materiales a las necesidades de alumnos



## Generación de preguntas

Crea preguntas para pruebas o para discusión grupal



## Retroalimentación

Provee feedback y recomendaciones



## Automatización de tareas

Crea conllos, quizzes, resúmenes, etc.



## Mejora de recursos educativos

Aumenta la claridad y calidad de materiales



## Innovación pedagógica

Facilita experimentación con nuevos métodos de enseñanza

# KAHOOT



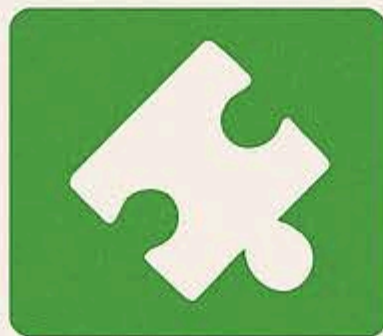
## ¿QUÉ ES?

Una plataforma para crear cuestionarios, juegos y encuestas interactivos

## USOS



**Evaluar**  
conocimientos



**Refuerzo**  
del aprendizaje



Presentaciones



Reuniones

## CONSEJOS



Adecuar el contenido a la audiencia



Incluir diferentes tipos de preguntas



Mostrar puntuaciones parciales



Crear ambiente de diversión

# ¿QUÉ SON LMS?



## ¿QUÉ SON?

Los sistemas de gestión de aprendizaje (LMS. por sus siglas en inglés) son aplicaciones para administrar, distribuir y controlar las actividades formativas de una institución.

## USOS



Gestión de cursos



Impartición de formación



Seguimiento del progreso



Evaluaciones online

## CONSEJOS



Elige un sistema que se adapte a tus necesidades



Optimiza la experiencia en dispositivos móviles



Ofrece recursos variados e interactivos



Evalúa periódicamente su eficacia

# MAPA MENTAL

## ¿QUÉ ES

Es un diagrama que representa ideas y conceptos de forma visual

## USOS



Generar ideas



Tomar notas



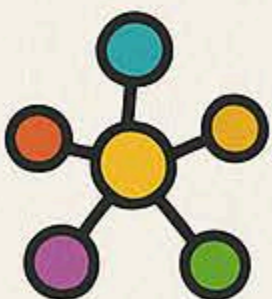
Memo-  
rizar

Presentar información



# MAPA MENTAL

## CONSEJOS



Usa un diseño radial



Añade dibujos



Simplifica las ideas



Emplea colores

# Mentimeter



## ¿Qué es



Una herramienta para la interacción en tiempo real mediante encuestas, cuestionarios y otras funcionalidades

## Algunos usos



Hacer más dinámicas presentaciones



Recabar opiniones del público



Realizar cuestionarios interactivos

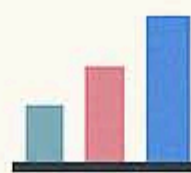
## Consejos



Prepara bien el contenido



Comparte el código de acceso



Explica cómo participar



Muestra y analiza los resultados

# MÉTODO MONTESSORI

## ¿QUÉ ES?

Un enfoque educativo que promueve el aprendizaje autónomo, experimental y colaborativo. Fue desarrollado por **Maria Montessori** a principios del siglo XX.



## USOS

- Se aplica principalmente en la educación infantil y primaria.
- Se adapta a diferentes entornos y culturas.
- Fomenta el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico.
- Puede ser útil en educación especial.
- Apoya a los niños en el aprendizaje de la vida diaria.

## CONSEJOS



Ofrece un ambiente preparado y ordenado



Fomenta la exploración y el descubrimiento

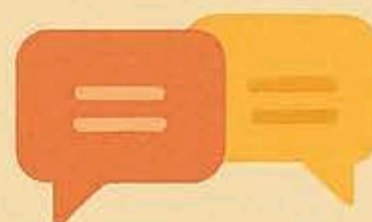
Usa materiales manipulativos y sensoriales



Respetar la autonomía y guiar sin imponer



Sigue el ritmo y los intereses del niño



# METODOLOGÍA BACKWARD DESIGN

## ¿QUÉ ES?



Enfoque de diseño de aprendizaje que se centra en los resultados de aprendizaje y planifica a partir de estos

## ALGUNOS USOS



Diseñar currículos o programas



Planificar cursos o formaciones



Establecer criterios de evaluación



Mejorar la instrucción en el aula

## CONSEJOS



Definir claramente los objetivos de aprendizaje



Usar evidencias adecuadas de aprendizaje  
Planificar actividades alineadas con los objetivos



Ser flexible y ajustar el plan si es necesario

# MICROLEARNING

## ¿QUÉ ES?

Un modelo de aprendizaje a través de contenidos breves, enfocados y de fácil asimilación



- Formación corporativa
- Educación en línea
- Onboarding
- Divulgación de información

## CONSEJOS

- Los contenidos deben durar 2-10 min.





# MODO ESTUDIAR Y APRENDER DE CHATGPT

## ¿QUÉ ES?

Es un modo que permite estudiar y aprender sobre un tema

## CONSEJOS



Establece objetivos de estudio



Revisa siempre la información



Pide ejemplos o resúmenes

## ALGUNOS USOS



Obtener explicaciones claras



Hacer preguntas y resolver dudas



Explorar distintos puntos de vista



Descubrir temas relacionados



Avisa cuando hayas aprendido algo

# MOODLE

## ¿QUÉ ES

Es una plataforma de aprendizaje en línea con código abierto.



## USOS



EDUCACIÓN  
A DISTANCIA



FORMACIÓN  
DE EMPRESAS



CURSOS  
HÍBRIDOS



FORMACIÓN  
CÓNTINUA

## CONSEJOS



DISEÑA UN  
CURSO  
SENCILLO



ELIGE VARIOS  
FORMATOS  
DE RECURSOS



ANIMA AL  
TRABAJO  
EN GRUPO



PROPORCIONA  
RETROA-  
ALIMENTACIÓN

# MOTIVOS POR EL QUE TODO PROFESIONAL DEBIERA SER UN FORMADOR

alfredovela.com



## 1. Potencia habilidades

Al enseñar, se desarrollan habilidades de comunicación, liderazgo y empatía.

---



## 2. Refuerza conocimientos

Explicar conceptos a otros ayuda a consolidar y profundizar en el propio entendimiento.

---



## 3. Amplía la red de contactos

La formación permite interactuar con colegas de la misma área y otros sectores.

---



## 4. Aumenta la visibilidad

Compartir conocimientos y experiencia posiciona como experto en su campo.

---



## 5. Favorece el desarrollo profesional

Ser formador facilita el acceso a nuevas oportunidades y el crecimiento profesional

# NANOLEARNING

- QUÉ ES, APLICACIONES Y CONSEJOS -



## Qué es

- Método de enseñanza y aprendizaje caracterizado por ráfagas cortas de contenido
- Permite aprender en ráfagas de 2 a 10 minutos
- Supone el acceso a temas o habilidades específicas



## Aplicaciones



Formación de empleados



Refuerzo de conocimientos académicos



Aprendizaje móvil



Desarrollo de habilidades profesionales

## Consejos

- Dividir el contenido en segmentos pequeños
- Establecer objetivos claros para cada ráfaga
- Usar diversos formatos multimedia
- Evaluar el avance de los alumnos

# LEY DE CARLSON

## ¿QUÉ ES?

Una tarea que se realiza de un tirón consume menos tiempo y energía que cuando se divide en varias partes.



## ALGUNOS USOS

- Redacción de documentos
  - Estudio de un tema
- Planeación de actividades
- Resolución de problemas



## CONSEJOS

- Realiza pausas entre cada tarea que debas ejecutar
- Elimina las interrupciones y distracciones
- Ajusta tu entorno para trabajar de manera continua



# METACOGNICIÓN



## ¿QUÉ ES?

La metacognición es la capacidad de pensar sobre el propio pensamiento y regular el aprendizaje.



## USOS



Evaluar cómo resolvemos problemas



Supervisar y corregir el desempeño



Guiar la toma de decisiones

## CONSEJOS



Reflexiona sobre tu pensamiento



Utiliza estrategias de autorregulación



Hazte preguntas para clarificar ideas



Identifica tus fortalezas y debilidades

# PLAN DE FORMACIÓN

## ¿QUÉ ES?

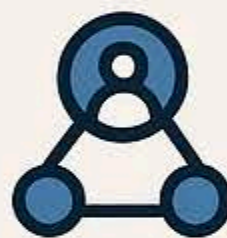
Un plan que contiene las acciones formativas que realizará una empresa u organización para que los empleados adquieran conocimientos o habilidades.



## USOS



Diagnosticar las capacidades que necesita la organización



Formar en habilidades sociales (trabajo en equipo, liderazgo...)



Planificar las acciones de aprendizaje a llevar a cabo



Cumplir requisitos legales en algunas actividades

## CONSEJOS



Fijar objetivos específicos y medibles



Definir el calendario de formación



Establecer los métodos de evaluación



Asignar los recursos materiales y humanos necesarios



Contar con la participación de los empleados

# POSTPLAGIO

## QUÉ ES, USOS Y CONSEJOS



### QUÉ ES

Es la técnica que consiste en modificar publicaciones ya existentes para hacerlas pasar como propias.



### ALGUNOS USOS

- Obtener reconocimiento injustificado
- Generar contenido rápidamente
- Mejorar SEO en motores de búsqueda
- Beneficiarse económicamente

### CONSEJOS

- Crea contenido original
- Da crédito a las fuentes
- Respeta los derechos de autor



# PROGRAMACIÓN DE ACCIONES FORMATIVAS

## ¿QUÉ ES

Planificación detallada y organizada de las actividades de formación que se desarrollarán en un periodo determinado



## USOS



Maximizar el aprendizaje



Mejorar la eficiencia formativa



Organizar recursos y tiempos



Adaptar la oferta a necesidades

## CONSEJOS



Establecer objetivos claros



Definir contenidos y calendario



Evaluar y ajustar el plan



Involucrar a los participantes



Hacer seguimiento de resultados

# RACIONALISMO

## ¿QUÉ ES?

El racionalismo es una corriente de pensamiento que defiende que la razón es la principal fuente de conocimiento, en contraposición al empirismo. Para el racionalismo, existe un conocimiento previo e innato (*a priori*).



## APLICACIONES

- Filosofía: aporta fundamentos a la teoría del conocimiento.
- Matemáticas: promueve su carácter apriorístico y deductivo.
- Ciencia: establece verdades que no se pueden comprobar con la experiencia.
- Ética: defiende los principios morales universales e innatos.

## CONSEJOS

- Busca la coherencia lógica en tus razonamientos.
- Sigue un método sistemático y riguroso para analizar problemas.
- No bases tus creencias en los prejuicios o en la autoridad.
- Ten una mente crítica y cuestiona los dogmas establecidos.

# RESKILLING

## QUÉ ES?

Proceso de aprendizaje para adquirir nuevas habilidades, buscando adaptarse a las necesidades laborales

## ALGUNOS USOS



cambio de rol



nuevas tareas



puestos demandados

## CONSEJOS



evalúa tus habilidades



plantea objetivos



elige formación adecuada

# SCORM

## ¿QUÉ ES?

Modelo de Referencia para el Aprendizaje Basado en Objetos Compartidos. Estándar de e-learning basado en web que permite crear cursos y contenido compatible entre diferentes sistemas de gestión del aprendizaje (LMS).



## ALGUNOS USOS



Formación corporativa



Educación a distancia



Capacitación técnica



Certificación y cumplimiento

## CONSEJOS



Crea contenido interactivo



Sigue las reglas de SCORM



Realiza pruebas exhaustivas



Planifica actualizaciones

# TAXONOMÍA DE ANDERSON Y KRATHWOHL

## ¿QUÉ ES

Es una revisión de la TAXONOMÍA DE BLOOM propuesta en 2001 por Lorin Anderson y David Krathwohl. Los objetivos educativos se estructuran en seis niveles, con una organización jerárquica que va desde los procesos cognitivos básicos hasta la capacidad de pensamiento de orden superior.



## USOS



Favorecer la planeación y organización de la enseñanza



Plantear objetivos educativos medibles y claros



Elegir actividades de aprendizaje adecuadas para cada nivel



Diseñar instrumentos de evaluación alineados con los neeles

## CONSEJOS



Contempla el contexto y los objetivos del proceso educativo



Usa verbos específicos para definir cada objetivo de aprendizaje



Adecuar las estrategias didácticas a los distintos niveles cognitivos



Reflexiona sobre el logro de los objetivos y posibles áreas de mejora

# TAXONOMÍA DE BLOOM



## ¿QUÉ ES?

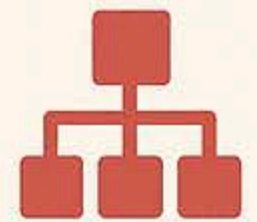
Modelo jerárquico que clasifica los niveles de aprendizaje y habilidades de pensamiento.

## USOS:

Establecer objetivos



Diseñar actividades



Planificar evaluaciones



## CONSEJOS



Alinear metas y tareas



Promover el pensamiento crítico



Secuenciar por nivel de complejidad

# TAXONOMÍA DE MARZANO-KENDALL



## QUÉ ES

Es una taxonomía de objetivos educativos que clasifica la complejidad del pensamiento y de la cognición.



## USOS

- Establecer objetivos de aprendizaje
- Elaborar procesos de evaluación
- Seleccionar estrategias de enseñanza
- Favorecer el pensamiento crítico

## CONSEJOS

- ✓ Contextualiza los objetivos, considera el nivel cognitivo del estudiante
- ✓ Inicia con objetivos más sencillos y progresa hacia los complejos
- ✓ Emplea diversidad de métodos de enseñanza
- ✓ Potencia la metacognición y autorreflexión



# LA TEORÍA DE LAS 10.000 HORAS

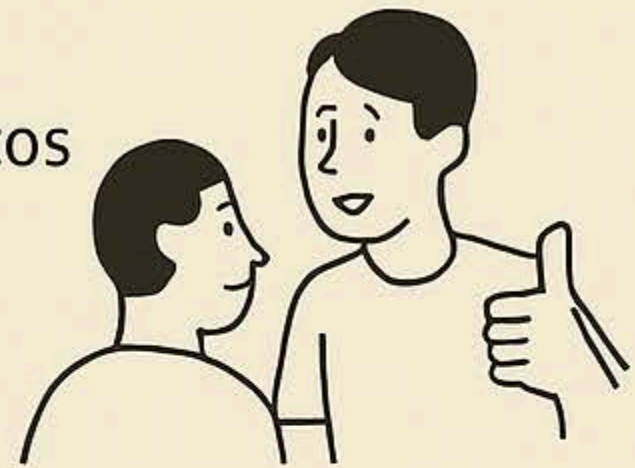


Popularizada por Malcolm Gladwell, esta teoría sostiene que para llegar a ser experto en cualquier disciplina se necesitan aproximadamente **10.000 horas** de práctica deliberada.




## ¿Qué significa "práctica deliberada"?

- Enfocarse en aspectos específicos que necesitas mejorar
- Trabajar con esfuerzo y concentración
- Recibir guía o correcciones
- Salir de la zona de confort



## Críticas a la teoría

- No todos necesitan exactamente 10.000 horas
- Factores como el talento, la genética, el entorno o las oportunidades también influyen

 La teoría simplifica en exceso la **complejidad** del desarrollo de habilidades

## En resumen

La teoría de las 10.000 horas nos recuerda que la **excelencia** requiere tiempo, esfuerzo y práctica estructurada, aunque no sea una fórmula mágica.

# TIPOS DE EVALUACIÓN

Los tipos de evaluación son las distintas modalidades que se pueden utilizar para llevar a cabo una evaluación.

---



## Diagnóstica

Se aplica antes del proceso de enseñanza-aprendizaje para conocer las características del alumnado.

---



## Formativa

Se utiliza durante el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de mejorarlo.

---



## Sumativa

Se emplea al término del proceso de enseñanza-aprendizaje para comprobar los resultados.

---



## Autoevaluación

Se realiza cuando una persona reflexiona y valora los logros y dificultades en su propio aprendizaje

---

# UPSKILLING

## QUÉ ES

Perfeccionamiento de las habilidades de las personas trabajadoras, impulsado por la empresa



## USOS



Aumentar la productividad



Preparar para nuevos roles



Adaptarse a cambios tecnológicos

## CONSEJOS

- ✓ Analizar las necesidades
- ✓ Elegir las opciones adecuadas
- ✓ Medir el progreso



# WEBINAR: QUÉ ES, USOS Y CONSEJOS

## QUÉ ES

Seminario que se imparte online mediante videoconferencia. Se puede seguir en directo o en diferido.



## USOS

- Capacitación
- Presentación de productos
- Seminarios y conferencias
- Reuniones y demostraciones
- Cursos online en directo



## CONSEJOS

- Establece el objetivo y el tema
- Prepara un guión
- Analiza a la audiencia
- Ten en cuenta aspectos técnicos
- Interactúa con los participantes

