



Kit de Supervivencia Didáctica

Evaluaciones y Recursos Didácticos
para tus Capacitaciones

Objetivo

Proporcionar a los participantes diferentes tipos de recursos didácticos para usar entornos presenciales, online y e-learning, así como diferenciar los tipos de evaluaciones a implementar, con la finalidad de mantener a tus colaboradores 100% comprometidos y listos para aplicar lo aprendido inmediatamente.

Contenido

01. Desafíos de la capacitación



02. Tipos de evaluación



03. Recursos didácticos



04. Kit de supervivencia



05. Integración con BUK



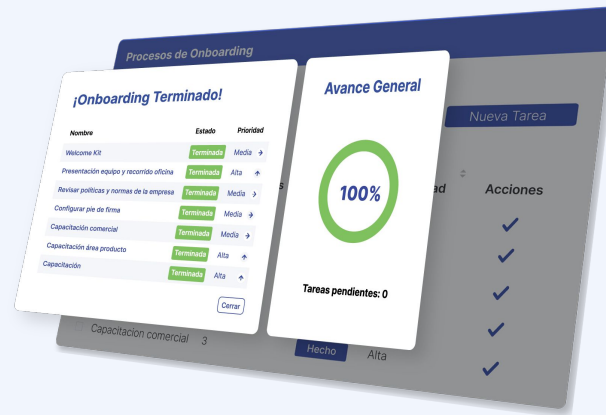
Desafíos de la capacitación



Desafíos de la capacitación

- Poca atención por parte de la organización.
- Priorización de otras tareas sobre la capacitación.
- Considerar que es una “pérdida de tiempo”.
- Poner atención en los cursos/talleres/clases.
- Falta de aplicación efectiva.

¿Cuántas veces hemos invertido recursos en cursos que se quedan solo en diapositivas memorables, pero no se traducen en un cambio real en el desempeño?

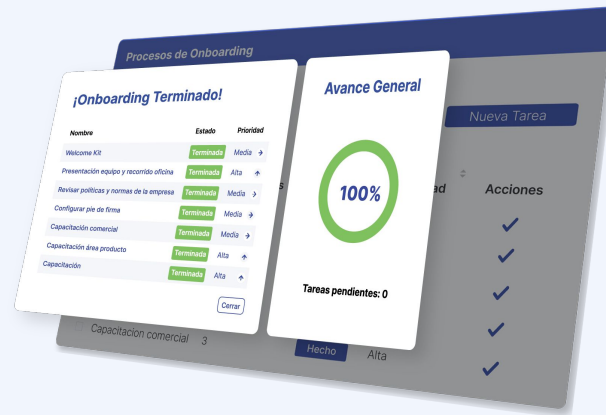


¿Solución?

Superar esta **"brecha de la aplicación"**:

Necesitamos más que solo contenidos: requerimos un conjunto de **herramientas esenciales** que nos permitan no solo **capturar el 100% de la atención de nuestros colaboradores desde el minuto uno**, sino, más importante aún, **medir y asegurar que lo aprendido se integre inmediatamente en sus tareas diarias**.

Este **Kit de Supervivencia Didáctica** es tu arsenal práctico, diseñado para transformar la formación **de un evento pasivo en una experiencia de aprendizaje activa, medible y, sobre todo, totalmente aplicable**.



Tipos de evaluaciones

De capacitación



¿Cuáles existen?

- **Diagnóstica / Inicial**

Se aplica antes de comenzar el proceso de capacitación. Su propósito es **medir los conocimientos, habilidades, experiencias o percepciones previas que ya poseen los participantes** sobre el tema que se va a abordar.

- **Formativa / Continua**

Se realiza durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, de manera continua y en tiempo real. **Monitorea el progreso del aprendizaje,** identifica los conceptos que no están siendo comprendidos y permite al instructor o al sistema hacer ajustes inmediatos.

- **Evaluación Sumativa / Final**

Se aplica al finalizar una unidad, módulo o el curso completo. Su objetivo es **certificar o medir el grado de aprendizaje y la retención del conocimiento adquirido** por los participantes.

¿Qué aplico?

Una encuesta inicial o una pregunta abierta al inicio de la sesión: "¿Qué sabes sobre la Metodología Ágil?".

¿Qué aplico?

Un quiz corto al final de un módulo o tema específico, una pregunta de votación rápida (poll) a mitad de la sesión, o ejercicios de práctica supervisados.

¿Qué aplico?

Un examen final, la presentación de un proyecto de aplicación, o una simulación compleja que abarque todos los temas del curso.

KIRKPATRICK'S TRAINING EVALUATION MODEL



Evaluaciones por entorno



Presencial

- ✓ **Formativa: "Tickets de salida":** Preguntas escritas en una nota para responder en sesión. **Debates guiados:** El instructor mide la comprensión.
- ✓ **Sumativa: Role-Playing/Simulaciones:** Escenificar situaciones complejas para demostrar habilidades. **Presentación de Proyectos:** Aplicar las herramientas aprendidas a un reto real.



Online (Sincrónica)

- ✓ **Formativa: Encuestas de Votación Rápida (Polls):** Preguntas de opción múltiple instantáneas (Zoom, Teams). **Murales Colaborativos (Miro, Jamboard):** Pidiendo a los participantes organizar conceptos.
- ✓ **Sumativa: Casos de Estudio en Grupos Reducidos (Breakout Rooms):** Resuelven un problema y presentan la solución. **Micro-Retos Cronometrados:** Resolver un problema en un documento compartido.



E-learning (Asincrónica)

- ✓ **Formativa: Cuestionarios al final** de cada módulo con feedback inmediato. **Foros de Discusión** obligatorios donde deben aplicar un concepto.
- ✓ **Sumativa: Evaluación Basada en Competencias (EBC):** Tareas que requieren la creación de un entregable (ej: un informe, un plan). **Evaluación con Ramificaciones (Scenarios):** El resultado depende de las decisiones tomadas.



Recursos didácticos



Importante: Centrarnos en la variedad y la adaptación al formato.



Principio: Pasar de ser un **transmisor de información a un facilitador de la experiencia**.

Recurso Didáctico / Estrategia	Enfoque y Beneficio	Herramientas Digitales Sugeridas
Microaprendizaje (Microlearning)	Entregables cortos (2-5 min) para repaso, refresco de memoria o "píldoras" informativas. Ideal para e-learning o seguimiento.	Videos cortos (tipo TikTok/Reels), Infografías, Podcast.
Gamificación	Uso de elementos de juego (puntos, insignias, tablas de clasificación) para motivar la participación y la finalización.	Kahoot!, Quizizz, Plataformas LMS con módulos de gamification.
Aprendizaje Colaborativo	Actividades que requieren que los participantes trabajen juntos para resolver un problema.	Presencial: Rompehielos estructurados, World Café. Online: Salas de grupos (Breakout Rooms), Documentos colaborativos (Google Docs, Miro).

Recurso Didáctico / Estrategia	Enfoque y Beneficio	Herramientas Digitales Sugeridas
Narrativa y Casos Reales (Storytelling)	Utilizar historias o escenarios reales de la empresa/industria para ilustrar los conceptos. Conecta la teoría con la realidad laboral.	Videos con testimonios, análisis de casos (pre-grabados o en vivo).
Recursos Interactivos y Visuales	Elementos que requieren acción inmediata y rompen con la pasividad.	Videos interactivos (con preguntas incrustadas), Infografías, uso de GIFs y Memes contextuales para aliviar la carga cognitiva.





¿Nos ayudas con tu **opinión**?

Tu feedback nos permite
seguir creciendo.

•buk•



¡Déjanos una reseña
en **1 minuto**!



Kit de supervivencia



Para el engagement - Todos los entornos

Herramienta	Uso	Beneficio
Miro / Mural / Lucid	Pizarras digitales para brainstorming, actividades de categorización y breakout rooms.	Son excelentes para simular el trabajo en grupo en línea.
Mentimeter / Poll Everywhere / Wordwall / Jigsaw / Edpuzzle	Para encuestas, nubes de palabras y preguntas rápidas.	Permiten dar voz a todos de forma anónima y generar feedback inmediato.
Kahoot! / Quizizz / Blooket	Para revisiones gamificadas.	Convierte un quiz aburrido en una competición energética.

Para la creación de contenido - E-learning

Herramienta	Uso
H5P	Permite crear contenido interactivo (videos con preguntas incrustadas, drag and drop) que se puede integrar fácilmente en la mayoría de los LMS.
Canva / Genially	Para crear infografías, presentaciones atractivas y recursos de microaprendizaje visuales de alta calidad.
Clipchamp	Para crear y editar videos de forma intuitiva.

Acceso al kit de supervivencia

Pizarras digitales



- ★ [Miro](#)
- ★ [Lucid](#)
- ★ [Microsoft Whiteboard](#)
- ★ [Stormboard](#)
- ★ [Limnu](#)

Creación de juegos interactivos / material



- ★ [Mentimeter](#)
- ★ [Poll everywhere](#)
- ★ [Wordwall](#)
- ★ [Jigsaw](#)
- ★ [Edpuzzle](#)

Quizzes



- ★ [Kahoot](#)
- ★ [Quizizz](#)
- ★ [Blooket](#)

Contenido interactivo / videos



- ★ [H5P](#)
- ★ [Canva](#)
- ★ [Genially](#)
- ★ [Clipchamp](#)

Integración con Buk



Evaluaciones

Nivel de Kirkpatrick	Cómo Integrarlo en el LMS de BUK	Beneficio
Nivel 1: Reacción	Módulo-Sección de Encuestas: Configura encuestas de satisfacción al final de cada curso o módulo, pidiendo feedback sobre la calidad del material y la experiencia del instructor.	Automatización: Se disparan automáticamente al finalizar el curso. Se obtienen datos en tiempo real para mejorar la próxima edición.
Nivel 2: Aprendizaje	Módulo LMS (Learning Management System): Integra quizzes de opción múltiple, casos de estudio o evaluaciones de respuesta abierta al finalizar los videos o lecturas	Trazabilidad: BUK registra las calificaciones y la tasa de aprobación. Permite identificar rápidamente a quienes necesitan refuerzo (coaching).
Nivel 3: Comportamiento	Módulo de Desempeño y Metas (KPIs): Tras la capacitación, el supervisor debe crear una meta de aplicación en BUK vinculada al contenido del curso (Ej: "Aplicar la nueva técnica de cierre en 5 interacciones de venta").	Accountability: Conecta el aprendizaje directamente con el desempeño. Permite que el supervisor dé feedback y valide la aplicación en la herramienta.
Nivel 4: Resultados	Módulo de Desempeño y Reportes: Vincula la finalización del curso con KPIs ya existentes en el sistema (Ej: Si el curso fue sobre seguridad, monitorear la reducción de accidentes reportados en el módulo de BUK).	Impacto en el Negocio: Demuestra el Retorno de la Inversión (ROI) de la capacitación al correlacionar datos de aprendizaje con datos de negocio.

Recursos didácticos

Recursos didáctico / Kit	Cómo Integrarlo en el LMS de BUK	Beneficio
Microaprendizaje	Cargar contenido SCORM o videos cortos : Segmenta la capacitación en unidades de 5-10 minutos. Carga píldoras informativas como requisito de pre-work o como recordatorios de repaso.	Flexibilidad y Retención : El contenido se consume en el flujo de trabajo. Ideal para el aprendizaje on-demand que los colaboradores pueden consultar cuando tienen una duda.
Recursos Interactivos	Integra o enlaza directamente actividades creadas en herramientas como H5P, Genially, links a encuestas de Mentimeter o juegos de Kahoot! dentro de las unidades.	Rompe la Monotonía : Convierte la visualización pasiva en participación activa. Los colaboradores deben hacer algo con la información, no solo verla.
Elaboración de tareas	Solicita a los colaboradores que carguen lecturas o documento como obligatorios u opcionales dentro del curso.	Aprende aplicando : los conocimientos teóricos los lleva a la práctica.

Datos de gamificación



El aprendizaje basado en juegos puede **incrementar la retención del conocimiento hasta en un 75%** en comparación con métodos tradicionales. - Deloitte



Organizaciones que utilizan **Gamificación** pueden lograr hasta un **30% de mejora en la productividad de sus empleados.** - HR Morning



Los profesionales **retienen hasta un 20% más de información cuando se les presenta en fragmentos cortos en lugar de sesiones largas.** Otras fuentes indican aumentos de hasta el 60% en la retención con microaprendizaje. - Universidad de Stanford



El **94% de los trabajadores** indica que se siente más motivado a aprender cuando el **contenido es breve y enfocado** (5-10 minutos). - Estudio de Universidad Alemana

Nombre de la presentación

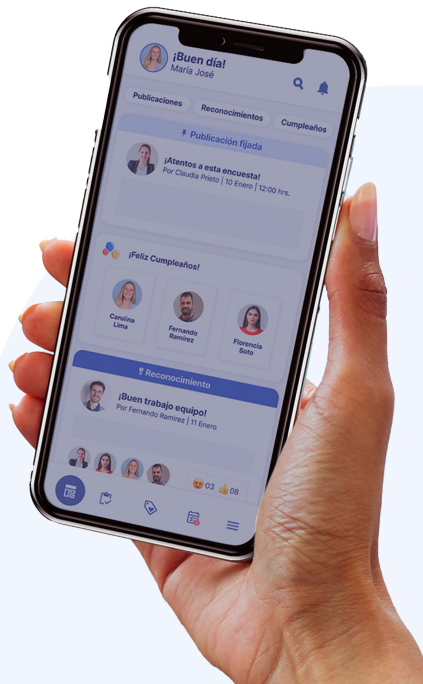
Dejemos de lado los **PDFs y los quizzes aislados**.

Al integrar **los 4 Niveles de Evaluación en los módulos de Desempeño de BUK**, y los **recursos de Microaprendizaje en su LMS**, no solo estarán capacitando; estarán **creando un ciclo cerrado de desarrollo donde cada curso está inmediatamente ligado a una meta, a una métrica y, en última instancia, al éxito de su negocio**.

Pasemos de 'capacitación terminada' a 'comportamiento aplicado'.



El Kit de Supervivencia Didáctica te da las herramientas, y BUK te da el vehículo.



·buk·



Encuesta de satisfacción

Buk



Crea un lugar de trabajo **más feliz ;)**

