



POSITIVA  
COMPANIA DE SEGUROS



POSITIVA EDUCA  
Pensando en ti

MÓDULO 1

# LABORATORIO LÚDICO VIRTUAL EN SST



## ENSEÑANZAS Y APRENDIZAJES PARA LA VIDA:

---

**SESIÓN 1:** METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA  
PROCESOS DE EDUCACIÓN VIRTUAL

---

---

# Metodologías Activas en entornos virtuales



Sostenibilidad



Aliados  
Estratégicos



Financiera



Cliente / Mercado



Eficiencia



Innovación



Capital  
Estratégico

En este **2020 Positiva te acompaña**  
con una estrategia en acción

NUESTRA ESTRATEGIA  
ES **ACCION**  
POSITIVA

**POSITIVA**  
COMPANIA DE SEGUROS

**POSITIVA EDUCA**  
Pasando al 4

---

# Pablo Pinto



Sostenibilidad



Aliados  
Estratégicos



Financiera



Cliente / Mercado



Eficiencia



Innovación



Capital  
Estratégico

# OBJETIVO GENERAL

Diferenciar entre metodologías tradicionales vs activas para la educación virtual.



Sostenibilidad



Aliados  
Estratégicos



Financiera



Cliente / Mercado



Eficiencia



Innovación



Capital  
Estratégico



Sostenibilidad



Aliados  
Estratégicos



Financiera



Cliente / Mercado



Eficiencia



Innovación



Capital  
Estratégico



NUESTRA ESTRATEGIA  
ES ACCIÓN  
POSITIVA

POSITIVA  
COMPAÑIA DE SEGUROS

POSITIVA EDUCA  
Pensando en ti



Sostenibilidad



Aliados  
Estratégicos



Financiera



Cliente / Mercado



Eficiencia

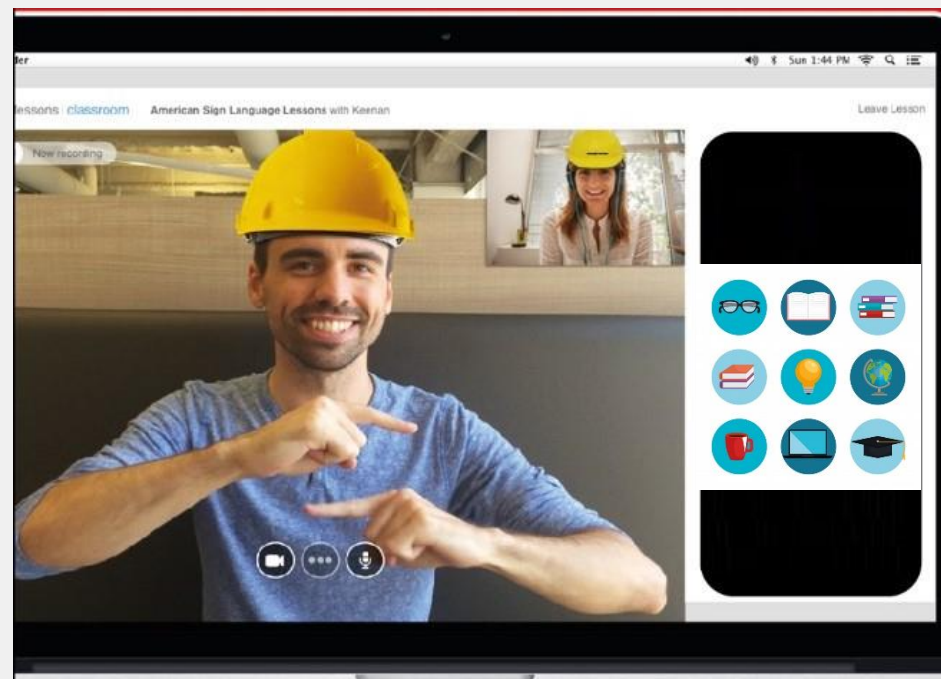


Innovación



Capital  
Estratégico

# Metodologías Activas en entornos virtuales



Sostenibilidad



Aliados  
Estratégicos



Financiera



Cliente / Mercado



Eficiencia

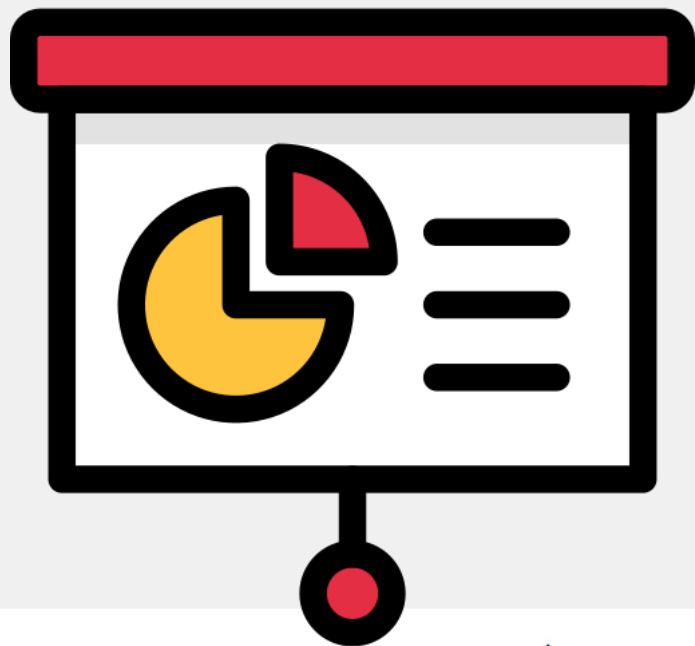


Innovación



Capital  
Estratégico

# ¿Qué le enseño?



# ¿Cómo lo va a aprender?



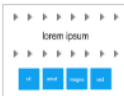
## Une las correspondencias

Arrastra y suelta cada palabra junto a su definición.



## Aplasta topos

Los topos aparecen uno a uno, golpea solo los correctos para ganar.



## Busca la coincidencia

Toca en la respuesta correspondiente para eliminarla. Repite hasta que todas las respuestas se hayan ido.



## Sopa de letras

Las palabras se ocultan en una cuadrícula de letras. Encuéntralas tan rápido como puedas.



## Reordenar

Arrastra y suelta palabras para reordenar cada oración en su orden correcto.



## Palabra faltante

Arrastra y suelta las palabras en la posición correcta dentro de la



## Rueda del azar

Gira la rueda para ver que elemento aparece a continuación.



## Ordenar por grupo

Arrastra y suelta cada elemento en su grupo correcto.



## Anagrama

Arrastra las letras hacia sus posiciones correctas para ordenar la palabra o frase.



## Estallido de globo

Revienta los globos para hacer caer cada palabra clave en su definición correspondiente.



## Verdadero o falso:

Los elementos pasan volando a alta. Ve cuántos puedes acertar antes de que acabe el tiempo.



## Juego de concurso

Un cuestionario de opción múltiple con límite de tiempo, líneas de vida y una ronda de



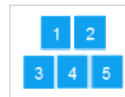
## Cuestionario

Una serie de preguntas de opción múltiple. Presiona la respuesta correcta para continuar.



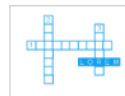
## Ahorcado

Intente elegir las letras correctas para completar la palabra.



## Abre la caja

Toca cada caja una por una para abrirlas y revelar el elemento contenido dentro.



## Crucigrama

Usa las pistas para resolver el crucigrama. Toca en una palabra y escribe la respuesta.



## Diagrama etiquetado

Arrastra y suelta los alfileres hacia su lugar correcto en la imagen.



## Cartas al azar

Repartir cartas al azar de un mazo barajado.



**“Se aprende de lo que se hace y lo que se hace se aprende. Olvido lo que oigo, recuerdo lo que veo y aprendo lo que hago”**

P. Torres

**“Cuéntame y olvido. Enséñame y recuerdo. Involúcrame y aprendo”**

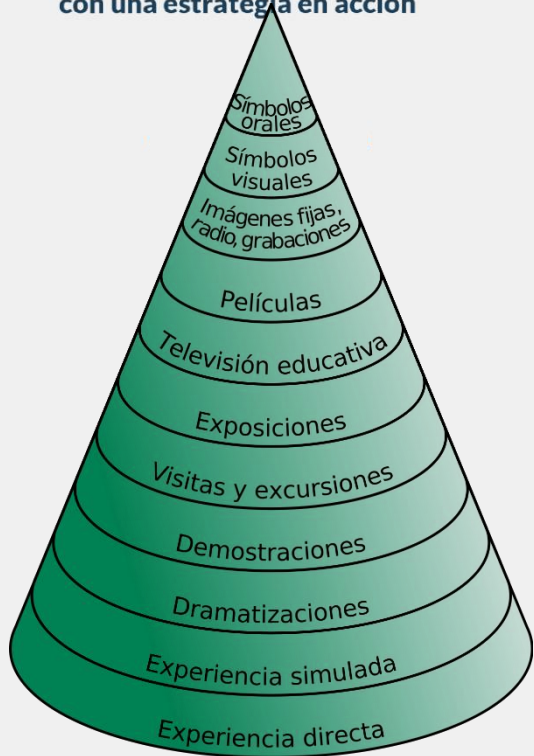
Benjamin Franklin.

**Lo que escucho, miro y pregunto acerca del tema o discuto con alguien el asunto, lo comienzo a entender, Lo que escucho, miro, discuto y ejecuto, me permite ir adquiriendo conocimientos y experiencia, Lo que enseñé a otro, me convierte en un experto”.**

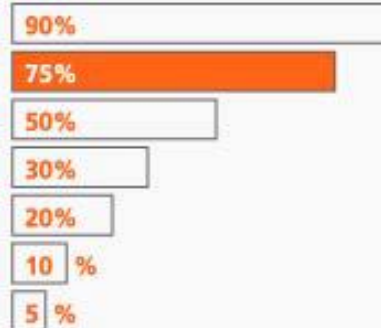
Mel Silberman



En este 2020 Positiva te acompaña con una estrategia en acción

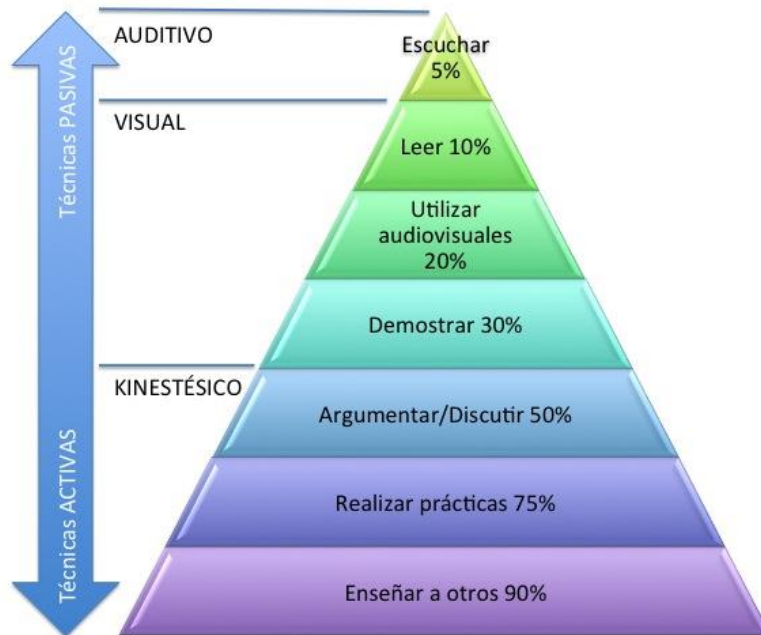


Teaching One to One  
LEARNING BY DOING  
Discussion Group  
Demostración  
Audio / Visual  
Reading  
Lecture



Source: National training laboratory

### Porcentaje de Retención de enseñanzas después de 24 horas

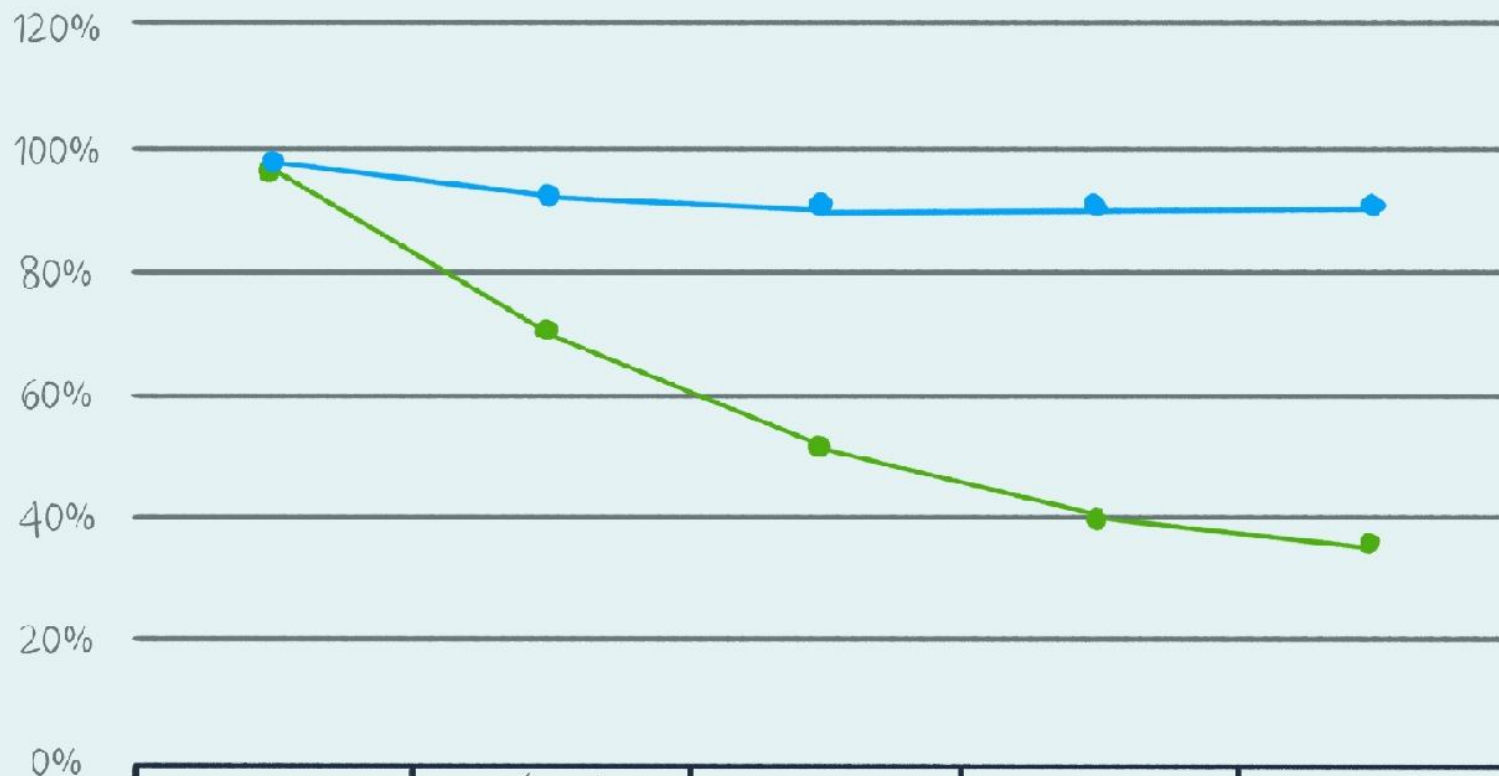


Sostenibilidad

## ESTUDIO DE METODOLOGÍAS PARA CAPACITACIONES EN SST

Metodología  
Activa

Metodología  
Tradicional



	Día 1	Día 15	Día 30	Día 60	Día 90
Grupo A	96%	70%	51%	40%	35%
Grupo B	97%	92%	90%	90%	90%

Aprendizaje centrado en los contenidos	Aprendizaje centrado en las actividades
El estudiante suele ser reactivo y pasivo, a la espera de lo que diga o decida el docente.	Los estudiantes tienen una implicación activa en su aprendizaje, sin esperar que el docente decida por ellos.
El margen de decisión del estudiante es pequeño	Mucha libertad para los estudiantes y espacio para las propias decisiones en cuanto a ciertos elementos importantes de su aprendizaje.
Se fomenta un aprendizaje individual.	Se fomenta un aprendizaje en colaboración con los compañeros.
Los estudiantes no tienen muchas oportunidades para aprender autónomamente.	Los estudiantes tienen ocasiones de ser autónomos en su aprendizaje.
Competencias memorísticas y de replicación de contenidos.	Competencias relacionadas con procesos, con una orientación a resultados, y a la búsqueda, selección y manejo de información.
La educación personal y profesional a menudo está restringida a periodos determinados de la vida.	Educación personal y profesional a lo largo de la vida.



Sostenibilidad



Aliados  
Estratégicos



Financiera



Cliente / Mercado



Eficiencia



Innovación



Capital  
Estratégico

## CLASE INVERTIDA

DAR LA VUELTA A LOS PROCESOS DE CLASE  
PARA DAR PROTAGONISMO A LOS ALUMNOS



- EXPLICAR
- DISEÑAR
- CORREGIR
- EVALUAR

## GAMIFICACIÓN

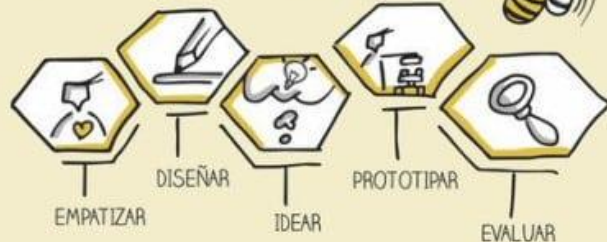


LLEVAR MECÁNICAS DE JUEGO A LAS CLASES: POSITIVOS, PREMIOS, NIVELES...

ABJ

INTRODUCIR  
DIFERENTES JUEGOS EN CLASE

## PENSAMIENTO DE DISEÑO



## APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS



TRABAJAR HERRAMIENTAS PARA LA COMPRENSIÓN  
Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.  
POTENCIAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO A TRAVÉS  
DE PREGUNTAS ABIERTAS

## TALLERES



ACTIVIDADES DINÁMICAS DE GRUPO  
CON POSTITS, ROTULADORES,  
HOJAS, PANELES... PARA BUSCAR  
IDEAS, PLANIFICAR, RESOLVER PROBLEMAS...

## PENSAMIENTO VISUAL

INTRODUCIR EL DIBUJO  
EN LOS PROCESOS DE  
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA:  
COMUNICAR, ORGANIZAR, ENTENDER,  
MEMORIZAR, CREAR...



## JUEGO DE ROL



ADOPTAR ROLES DIFERENTES ANTE  
SITUACIONES DE APARIENCIA REAL

# METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL S.XXI

Juan Villar

## APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO



TRABAJAR RUTINAS DE PENSAMIENTO:  
PARA TOMAR DECISIONES, CLASIFICAR,  
SECUENCIAR, ELEGIR, COMPROBAR FUENTES,  
GENERAR IDEAS, EVALUAR...

¿QUÉ HAS HECHO?  
¿CÓMO LO HAS HECHO?  
¿QUÉ TE HA COSTADO +/-?  
¿PARA QUÉ LO USARÁS EN EL FUTURO?

## APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS



DESARROLLAR PROYECTOS QUE  
DEN SOLUCIÓN A PROBLEMAS REALES.  
IDEAL PARA TRABAJAR  
POR COMPETENCIAS

- CONTEXTUALIZAR
- PROPONER UN RETO
- BUSCAR
- CREAR
- EVALUAR
- COMPARTIR

En este 2020 Positiva te acompaña  
con una estrategia en acción

NUESTRA ESTRATEGIA  
ES ACCIÓN  
POSITIVA

POSITIVA  
COMPAÑIA DE SEGUROS

POSITIVA EDUCA  
Pasando al 2



Sostenibilidad



Aliados  
Estratégicos



Financiera



Cliente / Mercado



Eficiencia



Innovación



Capital  
Estratégico

# Metodología activa

Se centra  
en el  
alumno



Respeta los  
intereses  
del alumno

Trabajo en  
grupo

Desarrolla la  
comunicación

Parte de la  
experiencia

En este **2020 Positiva te acompaña**  
con una estrategia en acción

NUESTRA ESTRATEGIA  
ES **ACCIÓN**



# PREGUNTAS





POSITIVA  
COMPANÍA DE SEGUROS



POSITIVA EDUCA  
Pensando en ti

MÓDULO 1



## ENSEÑANZAS Y APRENDIZAJES PARA LA VIDA:

**SESIÓN 1:** METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA PROCESOS DE EDUCACIÓN VIRTUAL