

Training from the Back of the Room:

C1 - Conexiones

Las **Conexiones** son actividades breves, centradas en los alumnos, que incluyen cuatro elementos importantes:

1. Conectar a los alumnos con otros alumnos de manera positiva y significativa relevante al tema de entrenamiento
2. Conectar a los alumnos con el tema, es decir, con lo que ya saben o piensan que ya saben
3. Conectar a los alumnos con lo que ellos esperan aprender del entrenamiento
4. Conectar a los alumnos con lo que podrán hacer como resultado de lo que aprendan

También es importante que se establezca una conexión entre los alumnos, el entrenador y el ambiente de entrenamiento. Que vean al entrenador como amigable, conocedor, profesional y accesible. Y que se sientan cómodos con el ambiente de aprendizaje; que sea acogedor, informal, visualmente agradable y mentalmente estimulante.

Es recomendable que hayan actividades de apertura que involucren a los alumnos desde el momento en que entren a la sala para que las conexiones sean rápidas. Las conexiones permiten que los alumnos rápidamente se interesen, participen, intriguen y motiven por aprender más.

Training from the Back of the Room:

C1 - Actividades

Entrevista a un Experto

Se envía un par de semanas previas al entrenamiento a los participantes una solicitud de encontrar a un experto en la materia y conducir una corta entrevista sobre lo que esa persona sabe, qué es importante para él/ella y algunas preguntas importantes a realizar durante el entrenamiento. El participante debe llevar un resumen de esa entrevista.

Cacería en línea

Previo al entrenamiento, se envía a los participantes una lista de palabras clave, conceptos o frases relacionadas al entrenamiento y se les solicite que escojan unas dos o tres y las busquen en internet. Deben escribir los resultados encontrados y estar preparados para compartírselos con la clase el día del entrenamiento.

Voltéese y converse

Comparta esta instrucción con los participantes: “luego de leer esto, date vuelta y preséntese a la persona de al lado; dígame a esta persona por qué está en este entrenamiento y qué desea obtener de él”. Si tiene tiempo introduzca variantes como “ahora haga lo mismo con una persona de otra mesa”.

Encuesta de pie

Dele a los participantes una lista de preguntas relevantes al tema. Indique a los participantes que deben escoger una de esas preguntas. Después cada uno debe recopilar tres o más respuestas de esa pregunta de otros participantes que no estén sentados cerca de ellos y estar listos para compartir las respuestas con la clase al final de la actividad.

Training from the Back of the Room:

C2 - Conceptos

Los **Conceptos** (también llamados instrucción directa) son los hechos importantes que los alumnos necesitan saber para hacer su trabajo de manera más efectiva. Los conceptos no solo deben salir de la boca del instructor, es decir, ser hablado por el instructor para ser recordado por el alumno. Cuanto más involucrados están los alumnos en el entrenamiento, más recordarán.

Es importante tomar en cuenta los siguientes criterios al dar un entrenamiento:

1. **Información necesaria:** el contenido necesario o selecto que da más valor a los alumnos
2. **Organizadores gráficos:** estas son las páginas para tomar notas que son visualmente interesantes que ayudan a la retención de contenido a largo plazo
3. **Regla de diez minutos:** es un recordatorio para dividir el entrenamiento en segmentos pequeños de tiempo
4. **Conferencias interactivas:** son formas de involucrar a los alumnos durante el entrenamiento
5. **Revisiones de un minuto:** son actividades cortas y rápidas que se incluyen a lo largo del entrenamiento

Training from the Back of the Room:

C2 - Actividades

Mapas de Conceptos

Cree un mapa conceptual sobre los temas del contenido que se cubrirá en el entrenamiento, con espacios para agregar información adicional. Indique a los participantes que deben llenar los espacios disponibles con aquellas ideas que encuentren novedosas o relevantes para ellos durante la instrucción.

Respuesta Rápida (Conf. Interactiva)

Durante la instrucción, tome una pausa. Pídale a las personas que escriban una pregunta con la cual evaluarían el contenido recién visto en una tarjeta. Continúe la instrucción y después de un tiempo haga otra pausa, pida que pasen las tarjetas al compañero de al lado y solicite que escriban una nueva pregunta sobre ese tema en la nueva tarjeta. Repita las veces que sea necesario y al final solicite a los participantes que respondan las preguntas de sus tarjetas.

Centros de Conceptos

Divida el material a ser cubierto en varios temas. Para cada tema cree tarjetas o posters con el contenido y unas pocas actividades o juegos de revisión / auto-evaluación. Disponga cada tema en una mesa distinta o espacio distinto del salón. Divida a la audiencia en grupos y diseñe una actividad que le permita a estos grupos visitar de forma organizada los centros de conceptos.

Grupos de Expertos

Divida el material a ser cubierto en varios temas. Divida a la audiencia en tantos grupos como temas y asigne a cada grupo un tema distinto. Provea a cada grupo con material sobre el tema asignado. Cada grupo debe interiorizar el tema y luego crear una exposición para el resto del grupo en ese tema en la cual participen todos los integrantes del grupo. Tener a disposición materiales para realizar carteles u otros medios didácticos que el grupo escoja para enseñar el tema a los demás.

Training from the Back of the Room:

C3 – práctica Concreta

La práctica, por definición, significa hacer algo. La **Práctica Concreta** es exactamente eso: es cuando los alumnos realizan repetidamente una habilidad hasta que se convierten en competentes haciéndolo.

La **Práctica Concreta** no es:

- Ver al entrenador demostrar la habilidad
- Leer o ver un video de personas que realizan la habilidad
- Uno o dos alumnos compitiendo en un juego mientras los demás los ven
- Ser parte de un equipo competitivo en el que solo el líder del equipo participa en la competencia
- Cubrir actividades o juegos que no están relacionados con los temas
- Una prueba de papel y lápiz, aunque puede ser un componente de la práctica
- Una sesión de preguntas y respuestas antes de finalizar el entrenamiento
- La ejecución de una habilidad en una situación de alto riesgo, donde los errores pueden llevar a consecuencias graves

Training from the Back of the Room:

C3 – práctica Concreta

Tres elementos importantes de la **Práctica Concreta**:

1. Participación activa de todos los alumnos

Alumnos requieren de múltiples oportunidades para demostrar sus habilidades o para participar en el repaso/examinación activa.

2. Interdependencia de colaboración entre los alumnos

Cuando los alumnos trabajan juntos para aprender una habilidad, se produce más aprendizaje que si los alumnos compiten entre sí.

3. La responsabilidad individual

Los alumnos necesitan saber qué es lo que se espera que hagan o conozcan, y cómo determinarán su propio nivel de aptitud/habilidad.

Training from the Back of the Room:

C3 - Actividades

Instructor en "una pata"

Organice a los participantes en grupos de pie de entre 3 y 5 personas. Cada persona en el grupo debe compartir a los demás un resumen de sus aprendizajes pero con un giro gracioso: debe hacerlo en "una pata" mientras habla. Esto asegura que los resúmenes serán breves y jagrega un toque de humor a la actividad!

Cada uno Enseña

Organice a los participantes en parejas. En esta actividad uno de los participantes pretende no saber nada de la habilidad recién enseñada y el otro debe enseñar la actividad. Luego se invierten los roles. Esta actividad funciona bien cuando los participantes tienen un nivel similar de dominio de la habilidad. También es muy efectiva en entrenamientos tecnológicos en laboratorios computacionales.

Piensa Rápido (juego)

1. Divida a la audiencia en grupos de entre 4 y 6 personas. Cada persona en el equipo escribe al menos tres tarjetas con una de las siguientes cosas sobre el tema (una por tarjeta):

- Una pregunta con su respectiva respuesta
- Una afirmación tipo "falso o verdadero".
- Un concepto relacionado al tema con datos o puntos relevantes sobre el concepto.

2. Coloque todas las tarjetas en un recipiente.

3. Coloque un objeto en el centro de la mesa de tal manera que sea igualmente alcanzable para todos los participantes. Este objeto será el premio del ganador (puede ser un "goodie" de la empresa como una camiseta, juguete antiestrés, gorra, etc.).

4. En cada turno, una persona distinta tomará una tarjeta del recipiente y la leerá. El primer participante en tomar el objeto responde la tarjeta y si lo hace bien, conserva esa tarjeta.

5. La persona con más tarjetas al final del juego gana el objeto al centro de la mesa.

Training from the Back of the Room:

C4 –Conclusiones

Las **Conclusiones** son actividades cortas de cierre centradas en el alumno en las que los alumnos:

- Resumen lo que han aprendido
- Evalúan lo que han aprendido
- Hacen un plan de acción; un compromiso para aplicar lo que han aprendido
- Celebran la experiencia de aprendizaje

Al igual que las conexiones que involucran a los alumnos desde el momento en que entran a la sala de entrenamiento, las conclusiones involucran a los alumnos hasta el momento que finaliza el entrenamiento.

Con las conclusiones, los alumnos salen con un sentimiento positivo del entrenamiento. Además, las conclusiones ayudan a los alumnos a enfocarse en lo que aprendieron y en cómo pueden aplicar el conocimiento y las habilidades adquiridas a la vida real.

Training from the Back of the Room:

C4 – Elementos Efectivos

1. Resúmenes de los alumnos

En la mayoría de los entrenamientos tradicionales, el entrenador resume los puntos principales del entrenamiento. Es más eficiente cuando los alumnos hacen sus propios resúmenes para enriquecer la comprensión y retención de lo que aprendieron.

2. Evaluaciones centradas en el alumno

Los alumnos deben evaluar su propio aprendizaje. Sin embargo, en la mayoría de los entrenamientos tradicionales, los alumnos evalúan el entrenamiento, pero no necesariamente su propio aprendizaje. Es necesario que los alumnos evalúen su propio aprendizaje. Un ejemplo de una evaluación centrada en el alumno es cuando los participantes del entrenamiento discuten lo que han aprendido en comparación con lo que sabían antes del entrenamiento.

3. Planes de acción creados por los alumnos

Cuando los alumnos hacen público su compromiso de aplicar lo que han aprendido, es más probable que cumplan con ese compromiso. Un plan de acción es el compromiso público del alumno, ya sea verbal o por escrito, de aplicar lo aprendido en el entrenamiento. Además de declarar sus planes de acción, los alumnos pueden crear planes que evalúen su mejoramiento a futuro, tal vez en dos semanas o un mes después del entrenamiento.

4. Celebraciones dirigidas por los alumnos

El último elemento de las conclusiones, y quizás el más importante, es la celebración. Debido a limitaciones de tiempo, los entrenadores eliminan este elemento, lo que es lamentable porque es el elemento que a menudo es el más memorable. Una celebración durante el cierre es la contrapartida emocional de una conexión durante la apertura. Es la sensación de energía positiva que captura toda la experiencia de aprendizaje.

Training from the Back of the Room:

C4 - Actividades

Bitácoras de Aprendizaje

Es un resumen escrito por el participante sobre lo aprendido durante el entrenamiento o sobre un tema en específico, que puede (o no) incluir planes de acción. Algunos ejemplos pueden ser:

- Resumen de ideas utilizando un organizador visual.
 - Contrastar lo aprendido contra lo que sabía al principio (apoyarse en actividad de conexión)
 - Compartir con otro(s) participantes lo aprendido o su plan de acción.
-

Cuatro Niveles de Aprendizaje

Los participantes llenan una plantilla con las siguientes cuatro preguntas:

1. Emociones: ¿Cómo me siento con lo que aprendí?
 2. Conocimiento: ¿Qué de lo que aprendí me ayudará a hacer un mejor trabajo?
 3. Comportamiento: ¿Cómo cambiará mi forma de trabajo a partir de lo que aprendí?
 4. Retorno de la inversión: ¿Cómo se beneficiará mi empresa de lo que aprendí?
-

Celebración de Auto-lavado

Efectiva cuando se entregan certificados al final del entrenamiento. Indique a los participantes que deben hacer dos hileras iguales, las cuales deben estar una en frente a la otra. El instructor (quien entregará los certificados) se sitúa a un extremo de las hileras e irá llamando de dos en dos personas para entregarles sus certificados. Estas personas caminan por el centro de las hileras desde el extremo opuesto mientras los demás les felicitan efusivamente.

Camine y Converse

Divida a los participantes en parejas o tríos. Pídales que caminen alrededor del salón (o en las cercanías) mientras conversan y comparten sobre:

- Los aspectos que disfrutaron del entrenamiento
- Los temas que fueron más significativos para ellos
- La forma en que planean poner en práctica lo aprendido

Finalice con un “manos al centro” o aplauso grupal.