

Formación de formadores

@ Relatos APRICOT



El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

Este producto intelectual ha sido concebido y desarrollado por la Asociación Estratégica en el marco del proyecto APRICOT bajo la coordinación y responsabilidad de *Šiuolaikinių didaktikų centras/ Modern Didactics Centre* (LT).

Gracias a todos los socios por sus valiosas contribuciones:Apricot

Training Management Ltd. (Reino Unido)

ItF Institut Kassel e.V. – Frauencomputerschule (Alemania)

Planeta Ciencias (España)

Coordinador editorial: Daiva Penkauskienė

Autores: Hilary Hale, Beate Hedrich, Betül Sahin, Alejandra Goded, Anca Dudau, Daiva Penkauskienė

Consejo editorial: Sophy Hale, Seda Gürcan, Konrad Schmidt, Cihan Sahin, Josafat Gonzalez Rodriguez, Roc Marti Valls, Virgita Valiūnaitė



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike

4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Mes/ Año: Noviembre 2021

@ Relatos APRICOT

(para educación a distancia)



"Háblame de un hecho y aprenderé. Dime la verdad y creeré. Pero cuéntame una historia y vivirá en mi corazón para siempre".

Durante el aprendizaje online, es posible que desees crear tu propia historia de grupo / equipo sobre las cosas que el grupo descubrió y experimentó. Por lo tanto, los desarrolladores del programa presentan aquí información, recomendaciones, consejos y plataformas que ayudarán a los participantes a crear sus propias historias.

El objetivo de esta actividad de aprendizaje es practicar y reflexionar sobre el valor de las historias para atraer, motivar e inspirar a los alumnos.

El EA aprenderá a:

- reconocer por qué las historias son una herramienta importante para la enseñanza y el aprendizaje
- reconocer lo que convierte una historia en buena en un contexto de aprendizaje
- entender la relación entre la narración y el pensamiento crítico
- usar un enfoque de Pensamiento Creativo y Colaborativo para desarrollar historias
- aplicar estructuras creativas y técnicas performance para contar historias que sean atractivas y empoderadoras;
- identificar programas de software para la creación de historias digitales

Cómo funciona:

- El aprendizaje se basa en el enfoque MIC y el marco EAR (evocación / adquisición del significado / reflexión);

- El aprendizaje emplea exposiciones básicas del tema, aprendizaje experimental y colaborativo a través del pensamiento creativo y la utilización del software Miro, ejemplos, videos, actividades individuales y grupales y estudios de casos prácticos;
- La duración de la entrega de este tema es de 1.5 horas (+ investigación individual y tiempo de estudio)

Parte I Presentación de una Actividad Modelo

Repaso

A. Presentación y Discusión: ¿Por qué Historias?

Contar historias es uno de los medios más poderosos que tienen los educadores de adultos para influir, enseñar e inspirar. ¿Qué hace que la narración de cuentos sea tan eficaz para el aprendizaje? Para empezar, la narración forja conexiones entre las personas y entre personas e ideas. Los relatos transmiten la cultura, la historia y los valores que unen a las personas. Cuando estas historias tratan de nuestro país, nuestra comunidad y nuestra familia, entendemos intuitivamente que estas historias que tenemos en común con otros son una parte importante de los lazos que nos unen.

Conectando a los estudiantes

Las buenas historias van más allá de crear una sensación de conexión. Generan familiaridad y confianza y permiten al oyente entrar en la historia que se narra, haciéndolo más abierto al aprendizaje. Las buenas historias pueden contener múltiples significados, por lo que resultan sorprendentemente rentables a la hora de transmitir ideas complejas de manera comprensible. Y las historias son más atractivas que una exposición fría de datos o una discusión de ideas abstractas.

Discusión en grupo por un máximo de 10 minutos. Seguido de una sesión común para resumir las conclusiones.

“¿Por qué historias”:

- Nos enseñan sobre la vida, sobre nosotros mismos y sobre los demás
- Nos permiten identificarnos con situaciones desconocidas
- Nos ayudan a considerar nuevas ideas
- Aumentan nuestra voluntad de compartir experiencias de vida similares
- Nos enseñan a enlazar aprendizajes con las experiencias previas del alumno
- **¡Las historias transforman el conocimiento en algo significativo!**
- Una buena historia debe:
 - cautivar a la audiencia,
 - ayudar a que el contenido nos haga reflexionar y
 - hacer que el aprendizaje sea más duradero
 - Activar nuestra imaginación

Realización

B. Breve presentación sobre "Las buenas historias son ..."

Tarea 1. Ver el video "My invention that made peace with lions" (charla TED - Richard Turere)
https://www.ted.com/talks/richard_turere_my_invention_that_made_peace_with_lions

Discute qué hace que esta historia sea tan poderosa y resume las características clave que hacen que "te atraiga" y que hacen que la historia sea memorable. (15 minutos)

C. Introducción / presentación al tema: "Narraciones y pensamiento crítico".

D. Introducción / presentación: Iniciación al Pensamiento Creativo y su aplicación en la narración y la transmisión de procesos de Evocación, Realización y Reflexión a través del aprendizaje experiencial.

Tarea 2. (Ejercicio grupal para un tamaño máximo de 10 participantes) Usando la plataforma Miro (ver más abajo en *Cómo usar Miro*) combina la estructura de la imagen con el proceso de Pensamiento Creativo para facilitar el aprendizaje colaborativo y experiencial en internet, *crea una historia 'prototipo'*.

(30 minutos)

E. Entrada / presentación: sobre 'Estructurar una historia':

- pensar el concepto central de la historia
- generar una trama
- crear un guión gráfico
- desarrollar el contenido
- realizar la presentación de la trama de la historia con elementos multimedia

F. Introducción / presentación: sobre "Técnicas de interpretación"

G. Introducción / presentación: sobre "Programas de software para crear historias digitales"

Resumen, revisión y reflexión

Puedes utilizar una plataforma Padlet para recopilar todo el material de aprendizaje / enseñanza y los resultados. Ver más abajo en *Uso de Padlet*.

Parte II. Análisis del proceso

1. Repaso de todos los pasos de la actividad modelo utilizando Narraciones y el Pensamiento Creativo
2. Análisis de la actividad modelo desde la perspectiva del alumno

3. Análisis de la actividad modelo desde la perspectiva del educador de adultos
4. Discusiones: cómo aprendimos / qué aprendimos

Parte III. Planificación para la implementación

1. Discusiones sobre cómo y a quién se puede aplicar esta actividad en contextos locales
2. Discusiones sobre el aprendizaje colaborativo online
2. Desarrollo de un plan preliminar para la implementación

Referencias

- British Council y BBC: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/storytelling-benefits-tips>
- "My invention that made peace with lions" (charla TED - Richard Turere)
https://www.ted.com/talks/richard_turere_my_invention_that_made_peace_with_lions
- [Animaker Class](#): una herramienta para arrastrar y soltar que ofrece funciones como la gestión de grupos, una aplicación de mensajería y seguimiento de tareas.
- [Book Creator](#): una aplicación móvil (iOS / Chrome) para crear impresionantes libros electrónicos e historias digitales con texto, audio, imágenes y video.
- [BoomWriter](#): un sitio seguro para crear historias digitales. (Una vez que se publica una historia online, se puede pedir un libro real).
- [Buncee](#): un lienzo digital que incluye un portal educativo que permite a los docentes rastrear y monitorear el progreso de los estudiantes, crear tareas, compartir un "Laboratorio de ideas" y más.
- [Cloud Stop Motion](#): crea proyectos de video stop-motion desde cualquier navegador o dispositivo que lo permita para la narración digital o el aprendizaje basado en proyectos.
- [Comic Life](#): una aplicación de iOS divertida y fácil de usar para contar una historia mediante la creación de un cómic digital personalizado.
- [Elementari](#): lea, escriba, codifique, comparta y mezcle historias digitales interactivas, elija sus propias aventuras y más utilizando ilustraciones y sonidos profesionales.
- [HeadUP](#): permite a los estudiantes crear historias hermosas en varias áreas temáticas en solo unos segundos.

Cómo usar Miro

Consejos para educadores de adultos: uso de una pizarra online para clases remotas y formación en general.

THE CHALLENGE: TO HELP PARENTS UNDERSTAND THE IMPORTANCE OF MEDIA LITERACY

- think that ML is too much signified
- Sometimes parents are not aware themselves
 - Reveal their own digital world
 - A big challenge is that the digital world is changing so fast
 - can't cope with the fast rhythm of technology
 - The digital world is such a wide space with many facets difficult to understand for grandparents
- knowing where resources are which they can use
 - Model and scaffold
 - admit it, admit what they don't know
 - some parents can't use the digital media themselves
 - know to fear they should know it all
 - the gap between the different generations
 - lack of knowledge of possible tools
- use easy language
- to model and to support
 - I would start from a real story of others in approaching similar problem
 - For example, grandma who learned to use computer and share her life stories in FB
 - Their own limitations in digital/virtual exile
 - lack of parents' confidence in thinking skills
 - Parents are of advancing or no skills
- lack of time
 - they did not have time
- encourage
 - children resistance to being "helped" by older people
- support
 - Reach them, contact them, get them to see the advantage of the course
- some parents just believe that they should courageously shield their children from the harms of the media
 - It's a complex topic
 - divinity of being a role model
 - personal overuse/ not use
 - it has to be funny for the children - not so serious
 - the parent-child relationship being on a different footing to the child-teacher one

- En un vistazo, proporciona una imagen completa de un problema y sus posibles soluciones.
- Incluye metodologías como mapas mentales, mapas de historias, líneas de tiempo, diagramas de espina de pescado, etc.

Empezar a usar Miro no requiere mucha preparación; aquí están los pasos iniciales.

Miro tiene excelentes beneficios para fines educativos. [Obtén una cuenta de educador gratuita de por vida](#) para acceder a las funciones más útiles y fructíferas para tu clase.

Una vez que tengas un plan de Educador, puedes tener más de tres pizarras activas al mismo tiempo. También puedes mantener diferentes "proyectos", que son como carpetas para sus pizarras.

Los alumnos que tengan una cuenta de correo electrónico educativo pueden obtener dos años de Miro gratis. Sin embargo, puedes colaborar en cualquier pizarra de otra persona, incluso si no tienes una cuenta educativa. Los padres pueden usar su dirección de correo electrónico habitual.

5

Es más sencillo comprender todas las funciones una vez que comiences a usarlo. Puedes buscar este sitio online [Getting Started With Miro webinar](#) para comprender los conceptos básicos.

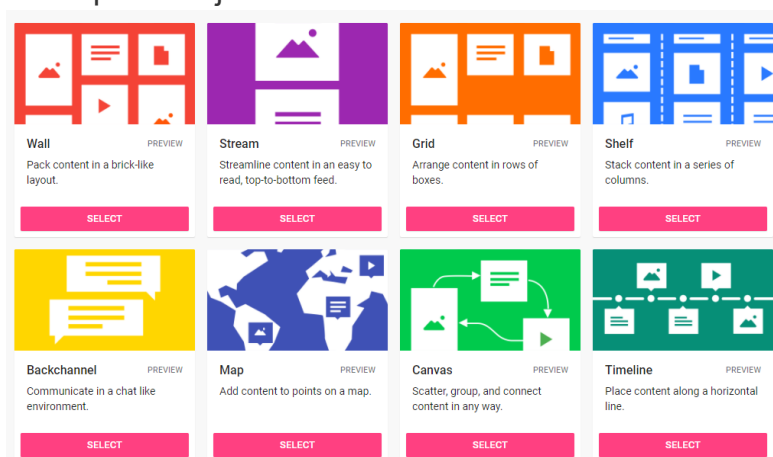
5. Integrar algunas apps

Hay muchos complementos útiles que pueden enriquecer tu experiencia Miro. Muévete a través del [directorio de aplicaciones](#) y elige las que se adapten a tus necesidades. Algunas destacables: votación, chat, imágenes de Google, buscador de iconos.

Cómo usar Padlet

¿Qué es un Padlet?

Padlet es una herramienta de tablón de anuncios online que puede ayudar a digitalizar el aula y respaldar el aprendizaje a distancia colaborativo.



Un tablón de anuncios digital puede incluir imágenes, enlaces, videos y documentos, todos recopilados en un "muro" que puede ser público o privado. Esto significa que no solo los docentes pueden publicar en el muro, sino también los niños y los padres.

Padlet puede ser utilizado por padres, niños y profesores. Con Padlet puedes crear un tablero post-it online que puedes compartir con quien quieras simplemente dándole el

enlace exclusivo de Padlet o usando un código QR. Padlet te permite insertar ideas de forma anónima o con tu nombre.

Quien tenga el tablero Padlet abierto en su smartphone o en su ordenador, puede ver lo que hay en él y lo que todos escriben. Los colaboradores solo tienen que tomar un dispositivo y comenzar a agregar pequeñas notas online. Pueden ver todas las ideas reunidas en el tablero de los docentes simultáneamente.

¿Cómo usar un Padlet?

Usar un Padlet en el aula es fácil. Puedes instalar la aplicación Padlet [para Apple](#) o [Android](#) en tu teléfono o simplemente ir al sitio [web](#) de Padlet y crear una cuenta.

Deja que tus alumnos inserten el enlace en el navegador o en la aplicación Padlet. Pueden 'continuar como invitados', por lo que solo tienen que escanear el código QR con la aplicación Padlet o escribir la URL, sin crear una cuenta. Poco después, serán dirigidos a su primer tablero en Padlet.

Para publicar, haz doble clic en cualquier parte del tablero. Luego, puedes arrastrar archivos, pegar archivos o incluso usar el marcador Guardar como con Padlet mini. O simplemente haz clic en el ícono de la esquina inferior derecha y agrega de esa manera. Pueden ser imágenes, videos, archivos de audio, enlaces o documentos.

Uso de Padlet para comunicarse con los alumnos

Utiliza la configuración de la secuencia de Padlet y comunica las tareas y el material importante de la lección a tus alumnos agregando publicaciones al flujo de comunicación. Incluso puedes agregar divertidos [BookWidgets](#) en la secuencia.

Uso de Padlet para la comunicación con los padres

Utiliza la misma configuración de la secuencia para comunicarte con los padres. Puedes habilitar las notificaciones por correo electrónico para recibir un correo electrónico cada vez que los padres publiquen algo en el muro de Padlet. Utiliza el intercambio para obtener actualizaciones interesantes sobre temas.

Puedes publicar ejemplos sobre seguridad en Internet, 'fake news', dilemas morales, etc.

Para hablar sobre acontecimientos actuales, anima a los padres a compartir artículos o historias en el tablero Padlet. Una forma divertida de mantenerse al día sobre diversos temas.

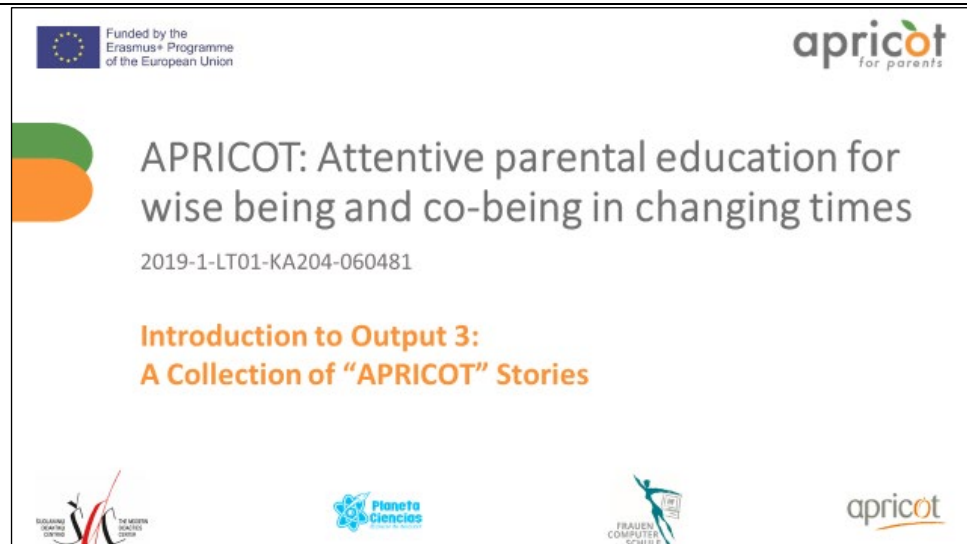
Utiliza [Padlet mini](#) para marcar artículos interesantes en Internet.

Reúne los comentarios de los profesores

De vez en cuando, debes pedirles a los padres que te den su opinión. Crea un muro de Padlet solo para eso y asegúrate de que puedan hacer comentarios de forma anónima.

LAS DIAPOSITIVAS

LAS DIAPOSITIVAS



Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

apricot
for parents

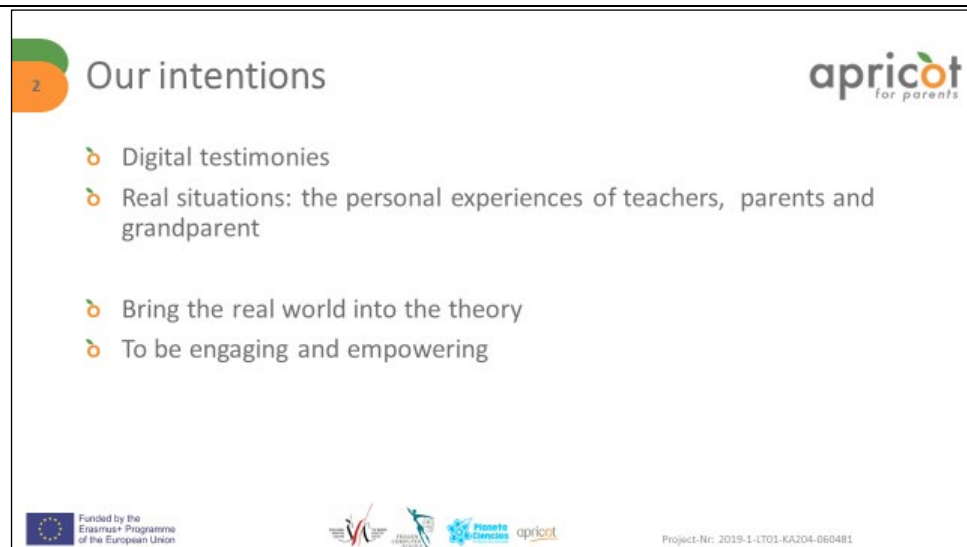
APRICOT: Attentive parental education for wise being and co-being in changing times

2019-1-LT01-KA204-060481

**Introduction to Output 3:
A Collection of "APRICOT" Stories**

Logos: Erasmus+ Centre, The Modern Teacher Centre, Planeta Ciencias, Fraunhofer Computer Schule, apricot

DIAPOSITIVAS 1



2 Our intentions

apricot
for parents

- Digital testimonies
- Real situations: the personal experiences of teachers, parents and grandparent
- Bring the real world into the theory
- To be engaging and empowering

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Logos: Erasmus+ Centre, The Modern Teacher Centre, Planeta Ciencias, Fraunhofer Computer Schule, apricot

Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

DIAPOSITIVA

2

3

Why Stories?

- They teach us about life, about ourselves and about others
- Enable us to empathise with unfamiliar situations
- Help us consider new ideas
- Increase our willingness to share similar life experiences
- Link learning to the prior experiences of the learner
- **Stories reshape knowledge into something meaningful!**
- A good story should:
 - captivate the audience,
 - help content resonate, and
 - make learning stick



 Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

DIAPOSITIVA

3

4

Good Stories are:

- Engaging
- Relatable
- Conversational
- Personal
- Memorable
- Simple!
- Fun





 Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

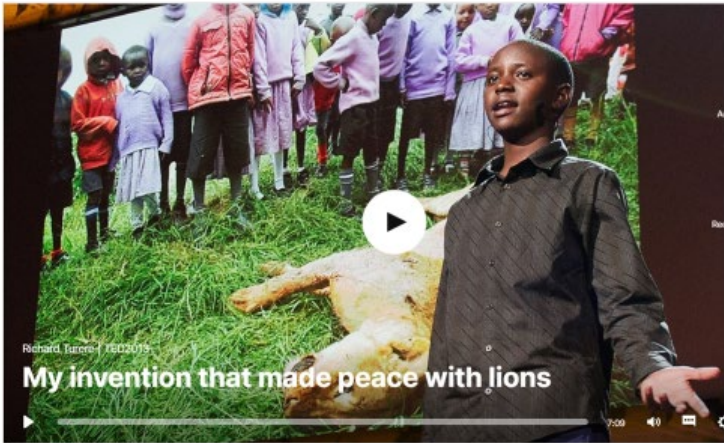


Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

DIAPOSITIVA

4

5



Richard Jarene / 16/02/2019

My invention that made peace with lions





Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





DIAPOSITIVA

6

Storytelling and Critical Thinking

- Storytelling can teach by imparting truths.
- It can invite people to think for themselves and create their own truths.
- When they come up with interpretations and support them with reasons – that's critical thinking!
- They can:
 - Pose questions
 - Contain moral dilemmas that invite exploration
 - Engage people in complex issues





Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

DIAPOSITIVA

6

Design Thinking and Storytelling

ERR
EVOCATION
Realisation of Meaning/Comprehension
Reflection -

A Collaborative Learning approach, it creates a structured framework for:

- identifying challenges,
- gathering information,
- generating potential solutions,
- refining ideas,
- and testing solutions.

Design Thinking exercises our creativity!

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

DIAPOSITIVA

7

8

Through stories we move people, we convince them to support our ideas, we encourage them to spread our message.

Stories elevate a project deliverable into something everyone can relate to.

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

DIAPOSITIVA 8



Structure



- Story concept
- Generate a plot
- Create a storyboard
- Develop the content
- Author the presentation by realizing the story plot with multimedia elements



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union






9

Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

DIAPPOSITIVA 9



Performance techniques



Remembering and retelling the plot:

- map the plot as a memory technique
- use story skeletons to help you remember the key events
- think of the plot as a film or a series of connected images
- tell yourself the story in your own words
- create your own version of the story (adapt and improvise)
- retell it numerous times until it feels like a story



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union






10

Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

DIAPPOSITIVA 10



Software programmes for Digital Stories



- [Animaker Class](#) - A drag-and-drop tool that offers features such as group management, an in-app messenger, and task tracking.
- [Book Creator](#) - A mobile (iOS/Chrome) app for putting together stunning eBooks and digital stories with text, audio, images, and video.
- [BoomWriter](#) - A safe site to create digital stories. (Once a story is published online, an actual book can be ordered.)
- [Bunce](#) - A digital canvas that includes an educational portal that allows educators to track and monitor student progress, create assignments, share an "Ideas Lab," and more.
- [Cloud Stop Motion](#) - Create stop-motion video projects from any browser or device that can be used for digital storytelling or project-based learning.
- [Comic Life](#) - A fun and easy-to-use iOS app for telling a story by creating a customized digital comic.
- [Elementari](#) - Read, write, code, share, and remix interactive digital stories, portfolios, choose-your-own adventures, and more using professional illustrations and sounds.
- [HeadUP](#) - Allows students to create beautiful-looking stories in various subject areas in only a matter of seconds.



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union






11

Project-Nr: 2019-1-LT01-KA204-060481

DIAPPOSITIVA

Información adicional sobre la sesión online

POR QUÉ LAS HISTORIAS (Diapositiva 3)

Las buenas historias son atrayentes

Los escenarios y las animaciones son dos formas destacables de usar la narración de cuentos en el aprendizaje de adultos.

En las buenas historias nos reconocemos

Adapta la historia a los miembros de tu audiencia creando personajes con los que se puedan sentir identificados. Si un alumno se siente identificado con un personaje, se sentirá mejor conectado y desarrollará una comprensión más profunda de la experiencia del personaje.

Las buenas historias son cercanas

Escribe diálogos que tengan un tono cercano, utilizando un lenguaje que tus alumnos realmente usarían entre sí y con sus hijos. Considera usar 'jerga' para ayudar a que la conversación sea más auténtica. Evite las siglas. Lee los diálogos en voz alta para confirmar que suenen como una conversación natural.

Las buenas historias son personales

No temas compartir historias personales que incluyan fracasos y lecciones aprendidas. Las historias personales que provienen del corazón tienden a resonar en los alumnos y les brindan un espacio seguro para aprender qué hacer (o no hacer). Después de todo, es más seguro, y mucho más divertido, aprender de los errores de los demás que fallar por uno mismo.

Las buenas historias son memorables

Empieza por crear un gancho y un final potentes, luego concéntrate en el guión gráfico de los diversos elementos que ayudarán a que su historia sea memorable. Agrega algo de conflicto para hacer humanos a tus personajes. Piensa en cómo representar visualmente la historia. Determina si vas a contar tu historia de una vez o a tejlarla a lo largo del proceso de aprendizaje.

Las buenas historias son sencillas

Lee y vuelve a leer la historia, corrigiendo si es necesario a lo largo del camino. Pide a otros que revisen la historia y ayuden a modificarla para que sea sencilla pero atractiva, identificable, cercana, personal y memorable.

Las buenas historias son divertidas

Si estás utilizando animaciones, por ejemplo, considera centrar tu historia en torno a un tema, como los superhéroes. Diviértete creando actividades de aprendizaje que se relacionen con el tema. Por ejemplo, usa villanos para representar el mal comportamiento. Si te diviertes contando tu historia, los alumnos disfrutarán aprendiendo mucho más.

PENSAMIENTO CREATIVO y NARRACIÓN DE HISTORIAS (Diapositiva 7) Empatía

1. **Empatizar:** La empatía es la pieza central del pensamiento creativo dirigido al ser humano. Para crear una solución innovadora a un problema, es esencial observar a las personas: lo que hacen, cómo viven y cuáles son sus historias. Observar a las personas ayuda a comprender cómo piensan y sienten, qué

valoran y cómo ven el mundo. La empatía casi siempre incluye algún tipo de compromiso con las personas. El compromiso puede ser una conversación o una explicación paso a paso sobre cómo se hacen las cosas.

2. **Definir:** Definir una pregunta o un desafío basado en la empatía a menudo cambia el problema original, que una pensaba que entendía cómo resolver. Definir un problema o desafío basado en las necesidades de los usuarios proporciona un enfoque, enmarca el problema, inspira y empodera, esclarece los criterios para evaluar las ideas contrapuestas y mantiene la pregunta en el ámbito de lo "factible".

3. **Imaginar:** ¡Aprovecha el poder de las infinitas posibilidades! Haz uso de un espacio en el que poder imaginar sin juzgar una variedad de ideas "salvajes, prácticas y maravillosas". La imaginación amplía el pensamiento lineal y ayuda a las personas a ir más allá de las soluciones obvias.

4. **Crear prototipos:** una vez tengas las ideas, es hora de experimentar con prototipos. Un prototipo es una posible solución que da tiempo para la retroalimentación. Los prototipos son simples: guiones gráficos, modelos hechos a mano, carteles o juegos de rol. Es importante crear algo muy rápidamente para ver si responde a la pregunta original. Quizás la pregunta en sí estaba equivocada y es hora de volver a la mesa de dibujo. Es mejor fallar rápida y económicamente antes de pasar a evaluaciones más formales.

5. **Comprobar:** Poner a prueba el proceso es la culminación de empatizar-definir-imaginar-crear prototipos dentro del espacio del pensamiento creativo. Los problemas se han enmarcado y reformulado. Ahora es el momento de realizar pruebas en tiempo real en las que participen los usuarios. Solo cuando nos permitimos a nosotros mismos, a nuestros equipos, a nuestros alumnos experimentar con los espacios del pensamiento creativo, podemos implementar auténticas evaluaciones.

El pensamiento creativo es activo e inclusivo. Y los niños adoptan el pensamiento creativo con entusiasmo. Las escuelas de todo el mundo están adquiriendo el pensamiento creativo como una nueva forma de aprendizaje y una forma de aumentar la participación de los estudiantes.

CÓMO CREAR UNA HISTORIA EFECTIVA (Diapositivas 9, 10)

Concéntrate en un concepto básico cada vez

¡Póntelo fácil! Cuando comienzas a componer una historia, es importante enfocarte en un solo concepto básico cada vez. No es necesario transmitir toda la información que transmitimos en clase o en un texto, pero debe aislar los puntos clave que deseas que los alumnos recuerden. ¿Cuál es el punto más importante que tus alumnos deberían retener? Supongamos que estás tratando de ayudar a los participantes a comprender el concepto de conexiones positivas. Tu relato debe enfocarse solo en las conexiones

positivas y nada más que en las conexiones positivas. Piensa en lo que el concepto debe transmitir como mensaje. Escribe el mensaje y hazlo de forma sencilla.

Planifica la historia con un guión

Se recomienda escribir un guión, si no palabra por palabra, al menos con un esquema detallado y sólido.

Algunas puntos clave que debe recordar antes de sumergirse son:

Precisión: verifique sus datos. Incluso si conoce su contenido profundamente, verifique dos veces las fechas, ubicaciones y hechos en general. ¿Están los datos actualizados? Y si usas datos, ten en cuenta que no deberían ser muy sensibles al paso del tiempo si deseas que tu video tenga una vida útil.

Duración: la investigación y nuestras propias experiencias anecdóticas muestran que la capacidad de atención es corta. Intentemos que nuestros videos / animaciones no duren más de 7 minutos e incluso mejor no más de 4. No es necesario que incluyas toda la información en tu video. Es una historia. El resto del contenido se puede presentar en forma de lecturas, otros tipos de videos, textos y gráficos, y actividades dirigidas a los estudiantes.

Destinatarios - ¿Tu historia es para estudiantes universitarios? ¿Graduados? ¿Estudiantes profesionales? ¿Forman parte del contexto de la historia y les resulta familiar la jerga? ¿Incluye tu historia el concepto de globalidad? Si mencionas una ubicación geográfica en los Estados Unidos, ¿es una ciudad conocida por los estudiantes de Abu Dhabi? Asegúrate de hablar de manera global, tanto geográfica como culturalmente.

Analiza el contenido y establece metas

Para comenzar, mira el contenido tal como lo tienes actualmente. Las conferencias que se realizan en persona pueden durar una hora y media y probablemente contengan varias modalidades diferentes de enseñanza. Muchas personas comienzan con la suposición de que grabarán todas sus conferencias tal como están actualmente, pero las conferencias no son reemplazables por el video o la animación. Estos tienen límites reales que deben tenerse en cuenta. Un video:

- Es lineal
- Se mueve a su propio ritmo, no al de los alumnos

- No es interactivo
- El marco de un video no puede contener gráficos densos, diagramas o textos.

Piensa en la estructura completa de la lección y en el conjunto completo de herramientas tecnológicas que tienes disponibles. El factor más determinante para que un video o una animación tenga éxito o no sucede antes de que grabes o escribas un guión, cuando seleccionas qué contenido grabarás en primer lugar.

Contar buenas historias significa tener buenas historias, y la mayoría de nosotros tenemos buenas historias que contar en nuestras conferencias, incluso si la conferencia en su conjunto no se ajusta a la estructura de la narración. Busca lo siguiente: anécdotas, relatos históricos, investigaciones de casos, alegorías, experimentos mentales: todos son buenos puntos para comenzar. No subestime la importancia de relacionarse personalmente con una historia. Si hay algo en su trabajo o investigación que lo conmueva, es más probable que conmueva también a sus alumnos.

Comienza con algo que enganche

Es importante abrir la historia con un gancho que llame la atención de la audiencia. Puede ser un incidente, pregunta o problema interesante que anime al participante a seguir escuchando. Por ejemplo, si estás enseñando el concepto de conexiones positivas, puedes comenzar la historia con un incidente, misterio o problema que la historia finalmente resolverá.

Haz que los personajes principales sean agradables y que sea fácil empatizar con ellos

Los alumnos deben identificarse con los personajes principales hasta el punto de que se preocupen por dichos personaje. En algunos casos, si estás escribiendo una fábula o una alegoría, los personajes no tienen porqué ser personas reales o ni siquiera humanas. Pueden ser animales, extraterrestres u objetos inanimados. Pero deben parecer reales en el sentido de que no son perfectos sino que tienen fortalezas y debilidades como todos los demás.

Desarrolla un tema, un escenario y unos personajes bien definidos

¿Cuál es el tema de tu historia? ¿Dónde tiene lugar? ¿Y quién es la persona o personaje principal de la historia y quiénes son los personajes secundarios?

Empieza por el final y trabaja hacia atrás.

Debes saber cómo será el final desde el principio para que la historia no caiga en callejones que confundan o distraigan al oyente de la comprensión del tema o mensaje central. Crea una línea de tiempo trabajando hacia atrás desde el final hasta el principio. Piensa en lo que viene justo antes del final y así sucesivamente. Sigue trabajando al revés hasta que llegues al comienzo de tu historia.

Transición al desenlace de la historia

Desde el gancho inicial, idea la transición para abordar la pregunta o el problema que se indica en el gancho. Desarrolla un tema central, unos personajes y un escenario que lleven al oyente / espectador por el camino hacia la resolución.

Un momento “ajajá” que nos traiga el mensaje principal de la historia

Crea un final que sea un momento de revelación que nos traiga el tema central de la historia. El final debe aludir a la verdad, la moraleja de la historia, la resolución o el gran significado.

Siéntete cómodo creando borradores y guiones gráficos.

Comienza con un borrador de tu historia para identificar todos los puntos que necesitas cubrir. Luego, deja la historia a un lado, aléjate de ella durante uno o dos días. Cuando retomes la historia de nuevo, léela para mayor claridad y coherencia. Vuelve a trabajar en la historia para desarrollar el tema, los detalles y el ritmo. Asegúrate de que haya un principio, un desenlace y un final claramente reconocibles.

Considera el uso de imágenes y movimiento

A veces puedes exponer tu historia sin ninguna imagen y confiar completamente en que la audiencia use su imaginación. En otros casos, las imágenes son esenciales para comprender y transmitir el mensaje. Las imágenes pueden tomar la forma de fotografías, dibujos o animaciones. Las imágenes, especialmente las animadas, pueden ayudar a dar vida a la historia. Puedes usar tu cuerpo para representar la historia o utilizar dibujos. Esto ayudará a mantener la atención enfocada en el mensaje que estás comunicando.

Si utilizas imágenes, no es necesario que expliques cada imagen, de manera que, las imágenes puedan reemplazar a las palabras. De hecho, algunas de las imágenes más

efectivas provienen de fuera del espacio de estudio o del aula. Te animamos a que salgas al campo o a la ciudad para mostrar a los participantes asuntos de la historia o para entrevistar a otros profesionales.

No tienes que ser un artista para crear imágenes que acompañen tu historia, pero si no te sientes cómodo buscando imágenes, mira si puedes encontrar un artista gráfico que te ayude a crear un guión gráfico y construir esta parte de la historia. Los estudiantes de artes visuales pueden ser de gran ayuda en esta área y suelen estar ansiosos por desarrollar sus habilidades con trabajo real. Pon la historia en un guión de 3 columnas (vea el ejemplo) y desarrolla las imágenes o trabaja con un artista visual. El proceso del guión gráfico ayudará a refinar aún más la historia.

Si tienes el guión completo, recuerda que al adaptarlo para la pantalla debe ser más conciso y coloquial.

Mientras estás NARRANDO LA HISTORIA:

Invita a la interacción y a la focalización de los objetivos del aprendizaje

He aquí algunas estrategias:

- Seguimiento con preguntas y mensajes de discusión para después de la historia.
- Pide a los alumnos que vuelvan a contar la historia en un artículo de un minuto.
- Pide a los alumnos que resuelvan nuevos problemas (demostración y transmisión del aprendizaje).
- Anima a que tus alumnos creen sus propias historias sobre los conceptos que están aprendiendo.
- Emplea buenos principios en el diseño de medios.
- No agregues demasiados detalles visuales que confundan al alumno.
- Mantén un ritmo entre el audio y las imágenes que permitan al alumno procesar el mensaje.
- No uses música y audio al mismo tiempo.
- No uses texto y narración al mismo tiempo.
- Utiliza técnicas como zooms y panorámicas de forma adecuada.

- Revisar, revisar, revisar.

Comentarios y revisiones

Una vez que hayas completado un borrador del guión y estés satisfecho con él, muéstralo a alguien que esté familiarizado con el contenido o, mejor aún, a alguien que sea un novato, pues será más apto para leerlo como lo haría uno de tus alumnos. Averigua si hay áreas de confusión y si la historia transmite lo que pretende. También ten en cuenta el tono con el que estás escribiendo; recuerda de nuevo que la pantalla requiere un tono más coloquial que el texto. No des por hecho que toda la terminología es clara para la audiencia.