



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



EDUSTORYTELLING



Manual de formación

Publicado en 2022 por Comparative Research Network e.V.,
Berlin

Un folleto editado en el marco del programa de la asociación Erasmus+ Edustorytelling.
por Martin Barthel & Zélie Cam (editores)

Autores y colaboradores:

Petra Tomljanović, Zélie Cam, Martin Barthel, Katarzyna Kowalska, Katarzyna Łuczak, Silvia Casotto, Martina Verza, Dario Dessanai, Pedro Muñoz, Rocio Rosa, Dayana Armenteros, Clara Rallo, Andrea Sebastianelli, Maria Grazia Pirina, Robert Solinas.

Instituciones colaboradoras:

MV International, Sassari, Italia (coordinador)
Comparative Research Network, Berlin, Alemania
FUNDACJA AUTOKREACJA (Polonia)
VISOKA POSLOVNA SKOLA PAR (Croacia)
EDUFORMA SRL (Italia)
AJ Intercambia (España)

Contacto:

Comparative Research Network e.V.
www.cronline.de
central@comparative-research.net
Belziger Str. 60
10823 Berlin, Germany

ISBN 978-3-946832-29-4 (ebook)

Última actualización: 23 de abril de 2022

El folleto fue editado y publicado en el marco de la Asociación Estratégica Erasmus+ Edustorytelling. 2019-1-IT02-KA204-062493

Aviso legal

Erasmus Plus está financiado por la Unión Europea. El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de esa información contenida en ella. Los enlaces externos que aparecen en el libro electrónico se facilitan solo con fines informativos; no constituyen un respaldo ni una aprobación por parte de los socios del proyecto de ninguno de los productos, servicios u opiniones de la empresa, organización o persona. El equipo del proyecto no se responsabiliza de la exactitud, legalidad o contenido del libro ni de los enlaces posteriores. Póngase en contacto con el sitio externo para obtener respuestas a preguntas sobre su contenido. Las imágenes que aparecen en este folleto son propiedad de sus respectivos fotógrafos o creadores. LAS IMÁGENES NO PUEDEN SER REPRODUCIDAS SIN EL PERMISO DEL FOTÓGRAFO O CREADOR.

Póngase en contacto con el creador si desea obtener una reproducción de una imagen o si desea obtener permiso para volver a mostrar una imagen en otro sitio web. Para obtener información sobre los creadores, póngase en contacto con el coordinador del proyecto a través de la dirección anterior

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



European Educational Research Association

MÓDULO 1

Comprender las necesidades

Entrevistas empáticas

Las entrevistas empáticas son un método diseñado para averiguar lo máximo posible sobre la experiencia personal de alguien como “usuario” de un espacio, un proceso, un objetivo o un entorno. Ayuda a entender las decisiones que toman las personas y las razones por las que las toman. Al adentrarse y comprender los pensamientos, sentimientos y motivaciones de otras personas, el entrevistador puede entender las elecciones que hace esa persona, su comportamiento, e identificar sus necesidades. Esto ayuda en un segundo paso a innovar, y a crear productos y servicios que se adapten lo mejor posible a esa persona. Las entrevistas empáticas son, por lo tanto, el primer elemento del método *Design Thinking*.

A través de técnicas de investigación etnográfica como las entrevistas en profundidad (IDI) o mediante la narración de historias, podemos saber cómo se sienten los diferentes grupos/clientes sobre el problema que estamos tratando de resolver y cómo podrían solucionarlo si pudieran.

Los principales elementos de las entrevistas empáticas son los siguientes:

- Haga preguntas abiertas en lugar de preguntas que conduzcan a respuesta de sí/no.
- Evite hacer preguntas tendenciosas, por ejemplo, ¿cree que es importante instalar una alarma?
- Prepárese para la entrevista y tenga en cuenta que la conversación puede tomar distintos caminos.
- Aclare sus dudas preguntando directamente al cliente.
- Asegúrese de anotar exactamente lo que la persona dice, no lo que usted cree que quiere decir.
- Asegúrese de observar el comportamiento de la persona, su entonación, las pausas, la interacción con el entorno y ver qué puede aprender. Si el cliente le da permiso, tome también alguna foto.

Las entrevistas empáticas son una herramienta basada en la narración de historias porque:

- Ayuda a escuchar las experiencias reales de las personas
- Las preguntas abiertas les permiten contar sus actividades y experiencias reales, pero también sus pensamientos y sentimientos (esferas conscientes e inconscientes de la realidad)
- Para entender sus necesidades, hay que ir más allá de las simples palabras y comprender los verdaderos retos

Objetivos

Enseñar a los alumnos los principales elementos y principios de las entrevistas empáticas:

- Contexto: el papel de este método dentro del método *design thinking* y demás; la estrategia del *storytelling*; los principales elementos y principios.
- Método: enseñar a crear entrevistas empáticas online y presenciales en una sesión práctica de aprendizaje.
- *Empathy Map* (mapa de empatía): el curso proporciona finalmente una herramienta para analizar las entrevistas empáticas.

Preparación del instructor

- crear una presentación en ppt, con ejemplos buenos de entrevistas empáticas;
- encontrar un buen tema/reto para simular las entrevistas empáticas durante el curso práctico de formación;
- llevar pósters y otros materiales;
- crear una gran tabla que contenga el mapa de empatía que se usará en una sesión común
- crear el mapa online, por ejemplo, en MIRO, si se trabajara en línea.

Preparación de los alumnos

- pensar en las necesidades de su grupo
- traer un teléfono o una tableta

Metodología

El curso es interactivo y se basa en la cocreación. Se alternan sesiones en grupo y trabajos en grupo. El uso de herramientas digitales (un teléfono o una tableta) para registrar las entrevistas y tomar notas forma parte de la formación. En la modalidad online, el trabajo de cocreación se realiza con la ayuda de una plataforma digital (MIRO, por ejemplo).

Grupo meta

Instructores, líderes comunitarios, ciudadanos, se necesitan conocimientos digitales básicos, especialmente en el caso de formación en línea.

Test de aprendizaje/ revisión

La última sesión de la formación contiene la evaluación: los alumnos debatirán los principales resultados del curso y los aprendizajes que llevarán a su vida profesional y personal.

Referencias

<https://webdesign.tutsplus.com/articles/techniques-of-empathy-interviews-in-design-thinking--cms-31219>

<https://medium.com/@StaceyDyer/design-thinking-what-is-an-empathy-interview-25f71bd496d7>

ROMPIENDO EL HIELO: EL CONTEXTO IMPORTA

OBJETIVOS

Las necesidades de nuestro grupo dependen en gran medida del contexto en el que se encuentran: su entorno sociocultural, la lengua que hablan, los posibles traumas que hayan sufrido, sus objetivos y metas, etc.

Por tanto, la primera sesión para romper el hielo pretende introducir a los alumnos mediante una práctica que les ayude a reconocer la importancia del contexto. Esta actividad debe ser divertida, desafiante y sorprendente.

PROCEDIMIENTO

El instructor muestra una o varias fotos con un mensaje oculto que demuestra la importancia del contexto, por ejemplo, fotos sobre acontecimientos que pueden explicarse de diferentes maneras o fotos de objetos inútiles. El instructor no da más explicaciones, y se invita a los alumnos a expresar sus ideas sobre la foto en forma de póstits (en línea: utilizando la plataforma MIRO). Al final, los participantes explican sus comentarios y se discuten los aprendizajes comunes con la ayuda del instructor.

RECURSOS

Uso de plataforma fotográficas de código libre (por ejemplo: freepik) o tus propias fotos.

DURACIÓN

15-20 minutos

REVISIÓN

Los instructores pueden ofrecer sus opiniones y comentarios al final de cada sesión.

RESULTADOS

Una puesta en común sobre la noción de “necesidad” y “contexto”

REFERENCIAS

N/A

ENTREVISTAS EMPÁTICAS
SESIÓN 1. 2

PARA ENTENDER EL TEMA

OBJETIVOS

Presentar a los alumnos el concepto principal y los elementos de las entrevistas empáticas.

PROCEDIMIENTO

Sesiones en grupo, presentaciones del instructor y debates en grupo.

RECURSOS

Una presentación en PowerPoint realizada por el instructor.

DURACIÓN

30-40 minutos

REVISIÓN

Q/A

RESULTADOS

Los participantes conocerán el método y los siguientes pasos de la formación.

REFERENCIAS

N/A

ENTREVISTAS EMPÁTICAS CREACIÓN PARTE 1

OBJETIVOS

Poner en práctica lo aprendido sobre la creación de las entrevistas empáticas.

Simulación de una entrevista empática en pequeños grupos, a partir de un tema que proporcione previamente el instructor en colaboración con los alumnos.

PROCEDIMIENTO

Paso 1: 15-20 minutos: En una sesión de grupo, los alumnos:

- Obtienen el folleto y las instrucciones
- A partir de la propuesta del instructor, se ponen de acuerdo sobre el tema principal de la simulación de evaluación de necesidades (por ejemplo: las necesidades de los habitantes de un barrio para reformar el sistema de aparcamiento, etc.)

Grupos de un mínimo de 3 personas y un máximo de 5 personas.

Ver los pasos siguientes en la página siguiente.

RECURSOS

Conocimiento de los alumnos sobre las necesidades y el contexto de sus grupos.

Folleto: Plantilla de "Evaluación de necesidades" sobre los principales pasos de las entrevistas empáticas.

DURACIÓN

80-100 minutos

REVISIÓN

A/Q

RESULTADOS

Haber realizado al menos 3 entrevistas y haber tomado notas.

Los alumnos comprenden el proceso de creación de las entrevistas empáticas.

REFERENCIAS

N/A

ENTREVISTAS EMPÁTICAS
SESIÓN 1. 4

ENTREVISTAS EMPÁTICAS

CREACIÓN PARTE 2

OBJETIVOS

Poner en práctica lo aprendido sobre la creación de entrevistas empáticas.

Simulación de una entrevista empática en pequeños grupos, a partir de un tema que proporcione previamente el instructor en colaboración con los alumnos.

PROCEDIMIENTO

Paso 1: 60 minutos: En los grupos, los participantes deciden la(s) pregunta(s) principal(es) que dirigirá(n) la(s) entrevista(s). Se prepararán al menos 2 o 3 entrevistas con cambio de papeles: un participante es el entrevistado, uno (o 2) es el entrevistador, y uno (o 2) tomará notas. Una entrevista tiene una duración máxima de 3-5 minutos. Las entrevistas se graban en audio o vídeo (en el caso de formación online, se graban a través de la plataforma)

Paso 2: Al final de la práctica, los participantes debatirán brevemente sus conclusiones, basándose en las notas que han tomado.

RECURSOS

Conocimiento de los alumnos sobre las necesidades y el contexto de sus grupos.

Folleto: Plantilla de "Evaluación de necesidades" sobre los principales pasos de las entrevistas empáticas.

DURACIÓN

80-100 minutos

REVISIÓN

A/Q

RESULTADOS

Haber realizado al menos 3 entrevistas y haber tomado notas.

Los alumnos comprenden el proceso de creación de las entrevistas empáticas.

REFERENCIAS

N/A

OBJETIVOS

Analizar y encontrar las necesidades a partir de los resultados de las entrevistas empáticas, con la ayuda de la herramienta *Empathy Map* (mapa de empatía).

PROCEDIMIENTO

Paso 1 (10 min): el instructor explica el proceso de crear el mapa.

Paso 2 (20 min): los participantes se agrupan por grupos y rellenan el mapa de empatía con póstits.

Paso 3 (10-15 min): debate en una sesión de grupo sobre los resultados de los mapas de empatía.

RECURSOS

Material de apoyo: el mapa de empatía en una hoja grande o en la plataforma digital (MIRO).

Un ejemplo para rellenar el mapa de empatía.

DURACIÓN

40-50 minutos

REVISIÓN

Durante el debate en grupo, los participantes también darán su opinión sobre el uso de la herramienta.

RESULTADOS

Los participantes aprenden a analizar las entrevistas empáticas y a utilizar la herramienta *Empathy map* (mapa de empatía).

Los resultados de las entrevistas se ponen en el mapa de empatía

REFERENCIAS

<https://www.uxbooth.com/articles/empathy-mapping-a-guide-to-getting-inside-a-users-head/>

ENTREVISTAS EMPÁTICAS
SESIÓN 1. 6

¿QUÉ DEBO LLEVAR CONMIGO?

OBJETIVOS

La última sesión se dedicará a la evaluación del método de la entrevista empática y a los resultados del aprendizaje del curso.

- ¿Es útil el método para la vida profesional y, a veces, para la vida personal de los participantes?
- ¿Tienen alguna idea de cómo podrían utilizar el método?

PROCEDIMIENTO

La evaluación se realizará en una sesión de grupo.

Paso 1 (10 min): los participantes colocan individualmente sus pósters en el rotafolio/pizarra digital.

Paso 2 (10-20 min): debate en sesión grupal.

RECURSOS

Rotafolio/pizarra digital preparada por el instructor con 2-3 preguntas, por ejemplo:

"¿Cómo puedes utilizar las entrevistas empáticas en tu comunidad?"

"¿Cómo vas a utilizar las entrevistas empáticas en tu vida profesional?"

"¿Tienes ya ideas concretas para utilizar el mapa de empatía?"

"¿Contribuirá la herramienta del mapa de empatía a sus prácticas de evaluación de necesidades?", etc.

DURACIÓN

20-30 minutos

REVISIÓN

La sesión es en sí misma una sesión de evaluación.

RESULTADOS

Los pósters y el debate permitirán a los participantes planificar el uso futuro de la herramienta en su vida profesional; también los animará a dar su opinión a los instructores sobre la formación, y contribuirá a la evaluación.

REFERENCIAS

N/A

MÓDULO 2

Técnicas del storytelling

Notas visuales

La metodología de notas visuales ayuda a realizar contenidos visuales al combinar textos con imágenes.

Es un apoyo para memorizar, resumir y lograr una mayor comprensión del tema.

Las notas visuales recogen las ventajas de mezclar un texto y un dibujo sencillo para memorizar con rapidez, realizar resúmenes gráficos, clarificar conceptos y explicar proyectos.

Esta metodología permite subrayar la estructura y enlazarla a una narración a través del lenguaje visual.

Objetivos

Los objetivos de las notas visuales son los siguientes:

- aprender a resumir a través del lenguaje visual;
- tener seguridad en sí mismo a través del lenguaje visual;
- aprender a proyectar y gestionar las habilidades comunicativas a través de las notas visuales, con coherencia y con objetivos de comunicación personal y de gestión.

Preparación del instructor

El instructor debería disponer de los siguientes materiales:

una pizarra;

- hojas de papel;
- bolígrafos;
- bolígrafos de colores.

Metodología

Todos los usuarios deben tener un nivel mínimo de la lengua que se utilice en la actividad de habla y escucha. El instructor debería proveer todos los materiales y herramientas para los estudiantes.

Grupo meta

Instructores, comunidad de líderes, ciudadanos y activistas.

Test de aprendizaje / revisión

El instructor, antes de empezar la formación, deberá evaluar el conocimiento de los participantes mediante pruebas. Tras esto, se deberá realizar la misma prueba con el fin de comprobar que el conocimiento teórico concuerda con el curso de aprendizaje.

Los dibujos se evaluarán en orden cronológico para comprender cómo han cambiado a lo largo de la actividad.



ROMPER EL HIELO CON NOTAS VISUALES

PROCEDIMIENTO

Mediante la técnica de notas visuales, los participantes deberán contar una historia agregando elementos sugeridos por el grupo.

Trabajo individual:

Una persona escoge un objeto que la represente y lo dibuja de forma estilizada. Luego se dibuja a sí misma, el objeto y la interacción con este.

Durante el proceso, la persona debe describir lo que hace, después debe exponerlo a través del dibujo.

El resto del grupo:

Las otras personas que participen en la actividad ponen en juego el elemento AMBIENTE / CONTEXTO para aportar más inspiración al desarrollo de la narrativa y a la contextualización de la historia.

Cada narrador debe seguir lo que indique el grupo e insertarlo en su propia historia.

RESOURCE S

- Una pizarra;
- hojas de papel;
- bolígrafos;
- bolígrafos de colores;
- otros.

DURACIÓN

45-60 minutos

REVISIÓN

Prueba antes y después de la actividad para evaluar los resultados.

RESULTADOS

Los resultados para el grupo objetivo son los siguientes:

- mejorar las notas, hacerlas más efectivas, fáciles de leer y de memorizar
- aprender una técnica que permita reorganizar ideas y clarificarlas
- presentar proyectos con claridad

Resultados:

- facilitar el conocimiento del grupo a través de sus pasiones;
- creación de una nota visual inicial en la que cada participante identifica elementos básicos para el desarrollo de una historia.

REFERENCIAS

N/A

HISTORIAS CON NOTAS VISUALES

PROCEDIMIENTO

Se le da una hoja de papel a cada persona con algunos elementos (formas, personas, objetos) que hagan de diccionario en notas visuales y sirva como base para el desarrollo de una historia.

Los grupos de elementos se crean en tarjetas que se cogen: personajes – objetos – acciones.

Cada participante coge una tarjeta de cada grupo y las junta todas de forma que crea una historia que se conecta con la actividad anterior

RECURSOS

Las herramientas que se utilizan son las notas visuales mediante una mezcla de texto, bocetos, fuentes, formas y elementos visuales como flechas, cajas y líneas.

DURACIÓN

60 minutos

REVISIÓN

Producción de una historia con al menos 6 elementos dibujados.

RESULTADOS

Cada participante muestra su historia hecha con notas visuales y la cuenta a los miembros del grupo.

REFERENCIAS

N/A



RESUMIR CON NOTAS VISUALES

PROCEDIMIENTO

Planificación: El primer paso consiste en preparar cómo tomar notas y pensar en qué componentes pueden afectar a las notas visuales. Los elementos que se deben considerar incluyen los materiales para la toma de notas, la agenda de la presentación y el emisor.

Escucha: El siguiente paso es escuchar y prestar especial atención al emisor. Algunos datos para escuchar incluyen citas que resumen ideas clave y detalles importantes.

Proceso: Tras escuchar al emisor, empieza a procesar el contenido y decide lo que se debería anotar. Este paso incluye dar un tiempo para dar sentido a la información capturada antes de la anotación del contenido. Las notas no deberían reflejar todo lo que dice el emisor y tampoco deberían ser totalmente comprensibles.

Escritura: Después de procesar el contenido y decidir qué información es relevante, empieza a apuntar estas ideas clave. Esto se debería hacer con rapidez, mientras se mantiene la consistencia y legibilidad.

Dibujo: Las ilustraciones y elementos visuales se pueden añadir al contenido escrito complementario.

RECURSOS

Las herramientas que se utilizan son las notas visuales mediante una mezcla de texto, bocetos, fuentes, formas y elementos visuales como flechas, cajas y líneas.

DURACIÓN

60 minutos

REVISIÓN

Producción de una historia con al menos 6 elementos dibujados.

RESULTADOS

Cada participante muestra el resumen de la historia escuchada y luego los elementos que se han utilizado para crear las notas visuales.

REFERENCIAS

N/A

MÓDULO 3

Introducción a las historias

Lego Play

LEGO Serious Play es un método dirigido al pensamiento orientado al desarrollo, la comunicación y la resolución de problemas.

Se asocia con Lego ya que, al hacer uso de la destreza, permite construir los elementos que crean un desarrollo narrativo. Es una conexión manual-historia.

Es una herramienta que fomenta la creatividad, la cual es una de las bases del storytelling.

Objetivos

Los objetivos de Lego Serious Play son los siguientes:

- mejorar las habilidades de resolución de problemas;
- mejorar las técnicas del storytelling;
- desarrollar la creatividad.

Preparación del instructor

El instructor debería preparar los siguientes materiales:

- Un kit individual de Lego Serious Play para los participantes;
- hojas de papel;
- una pizarra.

Metodología

La clase constituye un lugar privilegiado para vivir la diversidad lingüística y cultural como recurso. Todos los usuarios deben tener un nivel mínimo de la lengua utilizada durante la actividad de habla y escucha.

Los instructores deberían proporcionar el kit de lego a los usuarios. Al menos un kit por clase.

Grupo meta

Instructores, comunidad de líderes, ciudadanos y activistas.

Test de aprendizaje / revisión

Los instructores llevarán a cabo los ejercicios antes de la formación para comprobar y evaluar el conocimiento de los participantes. Al final de la intervención, se deberá realizar la misma prueba con el fin de comprobar que el conocimiento teórico concuerda con el curso de aprendizaje.

ROMPER EL HIELO CON LEGO SERIOUS PLAY

PROCEDIMIENTO

Las personas construyen con ladrillos de lego tridimensionales modelos de sus ideas y cuentan historias sobre estos. Durante el taller, se invita a cada participante a crear una respuesta / solución a una pregunta con ladrillos de LEGO. Tal taller está dirigido por un moderador que combina únicamente un enfoque estructurado con el juego y el *storytelling*.

El método se basa en la creación de metáforas visuales en 3D dirigidas a representar los principales problemas sobre los que se quiere razonar y las posibles formas de resolverlos, lo que incluye todos los aspectos de la dimensión humana (racional, emocional, instintiva) básicamente con la construcción de modelos y la narración de historias sobre ellos (*storymaking*) apoyados por un moderador.

Cada participante con el kit debe construir un objeto que lo represente y debe presentarse a sí mismo ante la clase mediante la construcción de este Lego.

Cada participante puede utilizar una gran variedad de piezas y ladrillos para expresar sus ideas. Cuando los participantes construyen sus propios modelos les acaban dando tanto un significado como metáforas e historias.

RECURSOS

El kit de Lego Serious Play incluye: una selección de ladrillos de LEGO estándar, combinado con algunos elementos DUPLO y una selección de elementos especiales tales como ruedas, neumáticos, ventanas, árboles, pequeñas partes de figuras, tubos, guantes y pequeñas tablas de base.

DURACIÓN

60 minutos.

REVISIÓN

Producción de un objeto al menos con 5 piezas.

RESULTADOS

El método LEGO SERIOUS PLAY (LSP) facilita el pensamiento, la comunicación y la técnica de resolución de problemas para organizaciones, equipos e individuos.

Resultado: El objeto que se construye está vinculado a la historia.

REFERENCIAS

N/A



CONSTRUYE TU HABITACIÓN IDEAL

PROCEDIMIENTO

Cada participante con su kit debe construir su habitación ideal y contarle luego al resto del grupo por qué ha utilizado esos elementos. Durante la presentación de la habitación, todos deben decir lo que harían en un día si estuvieran dentro de esta.

La historia debe comenzar con: «Érase una vez una puerta de una habitación mágica cuya llave estoy sujetando ahora y...».

RECURSOS

El kit de Lego Serious Play incluye: una selección de ladrillos de LEGO estándar, combinado con algunos elementos DUPLO y una selección de elementos especiales tales como ruedas, neumáticos, ventanas, árboles, pequeñas partes de figuras, tubos, guantes y pequeñas tablas de base.

DURACIÓN

60 minutos.

REVISIÓN

Producción de un objeto al menos con 5 piezas.

RESULTADOS

El objeto que se construye está vinculado a la historia.

REFERENCIAS

N/A

NARRATE A SHARED STORY

PROCEDIMIENTO

4 categorías:

- personajes
- animales
- objetos
- lugar/escenario

Todo el mundo elige una categoría y construye algo que pertenezca a cada categoría. El instructor escoge aleatoriamente a un participante y le pide que empiece a narrar una historia utilizando uno de los elementos que ha construido. Mientras se narra, el instructor para al primer participante y escoge a otro que debe añadir otro elemento construido a la historia sin cambiar el sentido. La actividad sigue hasta que cada participante haya añadido al menos un elemento. Tras el primer turno guiado por el instructor, los participantes controlan la actividad con el objetivo de crear una historia colectiva con un significado.

RECURSOS

El kit de Lego Serious Play incluye: una selección de ladrillos de LEGO estándar, combinado con algunos elementos DUPLO y una selección de elementos especiales tales como ruedas, neumáticos, ventanas, árboles, pequeñas partes de figuras, tubos, guantes y pequeñas tablas de base.

DURACIÓN

2 horas.

REVISIÓN

Producción de los elementos de las categorías con el kit de lego.

RESULTADOS

La creación de los elementos de las categorías por cada participante.
La creación de una historia significativa.

REFERENCIAS

N/A

MÓDULO 4

Técnicas de narración

Offline

El siguiente plan de estudios sobre la narración digital en la educación para adultos está diseñado como una herramienta destinada a mejorar las competencias digitales de los instructores de la educación para adultos que trabajan con adultos de origen desfavorecido.

El correcto uso de la metodología de la narración digital en contextos de aprendizaje para adultos aumentará la motivación de estos alumnos a la hora de continuar su trayectoria educativa y les proporcionará mejores resultados. La motivación y la orientación de los alumnos adultos están directamente relacionadas con las capacidades de los instructores, que influyen en el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje de los alumnos, así como en su motivación para permanecer en la trayectoria educativa y en la orientación para elegir el curso de formación más adecuado para ellos.

De este modo, al preparar a los instructores para que adopten estrategias de divulgación, orientación y motivación, no solo se mejorarán las aptitudes y competencias de los instructores a la hora de orientar y motivar a los alumnos adultos, sino que también se alentará a estos últimos a que desarrollen y mejoren sus aptitudes digitales y de alfabetización.

Objetivos

Si bien el plan de estudios se centra en la mejora de las habilidades a través de la metodología de la narración digital, el presente módulo se centra en el enfoque de la narración en varias de sus vertientes y modalidades, con un enfoque concreto en la modalidad digital.

Mediante este módulo, de hecho, los alumnos conocerán qué es la narración digital y las herramientas y técnicas que se pueden emplear para ello, como la fotografía, los vídeos, con un enfoque específico centrado en cómo contar una historia a través de estos medios a partir de un guion y/o mediante leyendas y otros textos.

Preparación del instructor

El instructor se encargará de prepararlo todo para las actividades, además de proporcionar el material necesario para cada una de ellas.

Estilo de asesoramiento

El instructor deberá ser siempre un apoyo y asegurarse de que todos se sientan cómodos, así como comprobar de vez en cuando que los participantes están al tanto de las nociones impartidas y del objetivo de cada actividad.

También deberá animar a los participantes a participar, sin obligarles a hacer algo con lo que no se sientan cómodos, pero tratando de encontrar soluciones alternativas.

Grupo meta

Instructores, representantes de la comunidad, ciudadanos, activistas

OBJETIVOS

El objetivo de estas actividades es que los participantes se conozcan y compartan historias, que aprendan las similitudes o los intereses comunes entre ellos, al mismo tiempo que se fomenta el pensamiento creativo.

PROCEDIMIENTO

Preséntese y cuente la historia que hay detrás de su nombre, luego señale a un participante y pregúntele "¿Y tú?/¿Cuál es la historia de tu nombre?".

Por ejemplo: "Soy A, y mi nombre proviene de la Antigua Grecia. Sin embargo, mis padres me pusieron ese nombre solo porque era el nombre de su cantante favorito. Lo curioso es que no han vuelto a escucharlo después de que yo naciera. ¿Y usted?"

RECURSOS

Bolígrafos, folios, notas adhesivas

DURACIÓN

50-60 minutos (o menos, en función del número de rondas que se jueguen)

REVISIÓN

Como instructor, puede pedir a los participantes que expliquen por qué han elegido esa historia en concreto o por qué han escogido esa forma específica de describir la utilidad del objeto que se les ha asignado o que han escogido, y cómo se ajusta a sus puntos fuertes.

Destáqueles que ahora tienen una nueva información y perspectiva sobre los demás miembros del equipo.

Puede incentivar el debate con preguntas como las siguientes:

- ¿Cómo te has sentido al realizar la actividad?
- ¿Cuál ha sido uno de los retos de esta actividad?
- ¿Qué ha tenido que hacer el grupo para superar la actividad?

RESULTADOS

- Nos conocemos los unos a los otros.
- El grupo comienza a interactuar y a llevarse bien.

REFERENCIAS

N/A

EL JUEGO DE LAS POSIBILIDADES

OBJETIVOS

El objetivo de estas actividades es que los participantes se conozcan y compartan historias, que aprendan las similitudes o los intereses comunes entre ellos, al mismo tiempo que se fomenta el pensamiento creativo.

PROCEDIMIENTO

1. Divida a los participantes en grupos más pequeños.
2. Asigne un objeto a una persona de cada grupo.
3. De uno en uno, alguien tiene que ponerse enfrente del grupo y demostrar una forma de usar el objeto. El resto del grupo tiene que adivinar qué está demostrando esta persona. La persona que está haciendo la demostración no puede hablar, y las demostraciones tienen que ser ideas originales, incluso disparatadas.
4. Se pueden jugar más rondas, asignando un objeto nuevo a otra persona en cada grupo.

RECURSOS

Bolígrafos, folios, notas adhesivas

DURACIÓN

50-60 minutos (o menos, en función del número de rondas que se jueguen)

REVISIÓN

Como instructor, puede pedir a los participantes que expliquen por qué han elegido esa historia en concreto o por qué han escogido esa forma específica de describir la utilidad del objeto que se les ha asignado o que han escogido, y cómo se ajusta a sus puntos fuertes.

Destáqueles que ahora tienen una nueva información y perspectiva sobre los demás miembros del equipo.

Puede incentivar el debate con preguntas como las siguientes:

- ¿Cómo te has sentido al realizar la actividad?
- ¿Cuál ha sido uno de los retos de esta actividad?
- ¿Qué ha tenido que hacer el grupo para superar la actividad?

RESULTADOS

- Nos conocemos los unos a los otros.
- El grupo comienza a interactuar y a llevarse bien.

REFERENCIAS

N/A

PROCEDIMIENTO

1. Dibuje un círculo grande una pizarra o rotafolio. Dígale a la gente:

"Este círculo representa todas las cosas que vamos a hacer hoy. Empezaremos desde aquí (señala la parte superior del círculo), y vamos a realizar el viaje de un héroe".

Explique qué es el viaje del héroe. Puede decir:

"Cualquier historia, cualquier aventura épica sigue este formato básico. Es algo que se le ocurrió a Joseph Campbell. Escribió un libro llamado El héroe de las mil caras, que podéis buscar. Básicamente, el viaje del héroe funciona así. Uno comienza en la vida cotidiana. Aquí es donde todo el mundo entra en una reunión. En realidad ya estamos en nuestra vida cotidiana, y vamos a hacer un trabajo especial y nos vamos a desplazar de la vida cotidiana."

2. Dibuje un monigote en la parte superior del círculo. Ahora diga:

"El viaje del héroe tiene básicamente dos grandes componentes. Uno es el mundo conocido, que son las cosas que ya conocemos, el trabajo habitual y la vida cotidiana. Luego está lo desconocido, que son las cosas que esperamos descubrir y explorar en el transcurso de este taller."

3. Dibuje una línea ondulada para representar el límite entre lo conocido y lo desconocido.

"Esto se llama el umbral. Es el umbral entre lo conocido y lo desconocido".

4. Ahora diga:

"Nos encontramos en el viaje del héroe. Lo primero en el viaje del héroe es la llamada a la aventura. Ahí es donde hablamos de cosas como: ¿Qué vamos a hacer? ¿Cuál es el trabajo que vamos a hacer? ¿Por qué es importante? ¿Qué nos trae hasta aquí?".

5. Escriba "La llamada" a la altura de la 1 en el círculo, y hable del propósito del taller. Puede preguntar a las personas por qué han venido y cuáles son sus expectativas.

6. Ahora dibuje un par de monigotes en la zona de las 2, y diga:

"Al principio de cualquier historia, vas a encontrar a los ayudantes y a los mentores. Ya sea Dumbledore, un pariente o tu mejor amigo, sea quien sea ese personaje, esos son los personajes que te van a ayudar a encontrar tu camino".

7. Señala que los ayudantes pueden ser herramientas, o personas, expertos que podríamos introducir. Podría ser un orador principal, o cosas como enseñar a la gente a utilizar las notas adhesivas de una manera determinada.

8. A continuación hablará de cruzar el umbral entre lo conocido y lo desconocido.

"Ahora, cuando cruzamos el umbral, suele ser un buen momento para tomar un café. Es el final de la mañana, café o té, dependiendo del país en el que estés. Tal vez ambos. Vamos a hacer una pausa".

Aquí puede dibujar una taza de café o té.

9. Ahora diga:

"A continuación, vamos a empezar a entrar en las pruebas y tribulaciones. A esto lo llamamos problemas y obstáculos. Es la parte del viaje en la que se explora el área de los problemas".

Puede haber todo tipo de actividades o cosas que se van a hacer aquí. Puede ser una lluvia de ideas, puede ser que se trabaje en cosas, puede ser que se dibuje un mapa, que se desarrolle una sesión de entrenamiento. Hay un montón de cosas que se pueden hacer para explorar esta área de problemas. En una historia, vas a encontrar todo tipo de retos: hay que escalar la montaña, hay que luchar contra los trolls, todas las cosas que tienen que ocurrir para que la historia avance.

10. Escriba las palabras "Problemas y obstáculos" y dibuje aquí algunas explosiones, o alambre de púas, o algo que represente problemas y obstáculos, situados en la zona de las 4 y 5 horas de su círculo.

PROCEDIMIENTO

11. Ahora escriba la palabra "Fosa" y dibuje una fosa en la parte inferior del círculo. La fosa, en una reunión que dure todo el día, podría ser la hora de la comida.

"Toda historia tiene su fosa. Hemos tocado fondo. Este puede ser un espacio difícil en el que estar, porque acabamos de abrir todos estos espacios problemáticos y cuestiones y cosas con las que tenemos que lidiar. Puede parecer que nunca vamos a volver a casa. La fosa es también el lugar en el que pueden surgir las reflexiones profundas, los aprendizajes realmente impactantes. Durante la comida puede ser un buen momento para explorar lo que hay aquí abajo, en la fosa. ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué emociones surgen?"

12. Ahora escriba "Poderes" y dibuje algunas estrellas, o el monigote de superhéroe con una capa, algo que represente los poderes, a la altura de la zona 7 u 8, y diga:

"Salimos de la fosa después de comer y estamos creando nuevos poderes. Estamos resolviendo problemas. Ahora estamos resolviendo problemas, estamos creando soluciones, estamos resolviendo cosas juntos. Este tipo de herramientas que podríamos estar utilizando aquí serían los métodos y herramientas que has aprendido y aprenderás en el transcurso de la semana. Aquí es donde realmente estamos obteniendo resultados positivos del taller, pero todavía tenemos que trasladarlo al trabajo".

13. Ahora escriba "El regreso" en torno la zona de las 10, y diga:

"Eso también forma parte del viaje del héroe, el regreso a la vida cotidiana. Hay que volver y cruzar el umbral de nuevo. Esta vez toca regresar con esos poderes. Queremos volver al lugar de trabajo con regalos. Pensar, nuevas ideas, nuevos pensamientos. Queremos dedicar un tiempo a pensar: "¿Cómo trasladamos esto al trabajo?"

14. Esta es la parte de la sesión en la que se dedica un tiempo a que el grupo piense conjuntamente en cómo van a trasladar las nuevas ideas del taller a la organización. ¿Qué voy a hacer en mi próxima reunión? ¿Cómo voy a explicar esto a mi equipo? Podrían trabajar juntos en el PowerPoint o en algunos documentos para compartir lo que hicieron durante la reunión.

15. En este punto puede concluir el ejercicio preguntando a los participantes si tienen alguna idea o aportación antes de continuar con la sesión.

RECURSOS

Podría ser útil preparar una presentación en PPT o al menos un par de fotos como ejemplo. Bolígrafos o lápices, folios, ordenador portátil, proyector, pizarra, rotulador, notas adhesivas.

DURACIÓN

60-90 minutos

REVISIÓN

Puede empezar la sesión recordando los objetivos que pretendías alcanzar.

Discuta con los participantes lo que han aprendido. ¿Es lo que esperaban?

Pregunte a los participantes si hay algo que todavía no les haya quedado claro y, si es así, intente que el grupo lo explique.

RESULTADOS

- Identificar algunas formas creativas de trabajar con fotos/vídeos.
- Comprender el poder de las palabras y las leyendas.

REFERENCIAS

Este es un ejemplo de un esquema completo:



Estrategia

Esta es una forma muy eficaz de establecer una planificación para sesiones con grupos relativamente grandes. Dedíquelo un tiempo a esta. Dibújelo y coméntelo con los principales participantes, ya sea antes de la reunión o al comienzo de esta. Además, es una buena prueba de fuego para que le ayude a pensar sobre los objetivos de la reunión. Si no puede responder preguntas como “¿Cuál es la llamada a la aventura? ¿Cuáles son los problemas que queremos explorar? ¿Qué es lo que queremos encontrar? ¿Qué es lo que queremos incorporar al trabajo?” y si no puede analizarlas al principio de la reunión, entonces debe preguntarse a sí mismo: ¿realmente deberíamos realizar esta reunión?

David Gray creó La planificación del viaje de un héroe. Se inspiró en El viaje de un héroe, de Joseph Campbell, Pie Chart Agenda, de James Macanufo, coautor de Gamestorming.

PROCEDIMIENTO

1. Pida a los participantes que se tomen un par de minutos para escribir el esquema de una historia que les gustaría compartir.
2. Una vez que hayan terminado, ponga a los participantes en parejas y explíqueles la tarea que tienen que realizar.
3. Uno de los participantes narrará su historia, mientras que el otro compañero, de vez en cuando, deberá decir "amplía" si quiere más detalles o "reduce" para menos detalles.
4. Los participantes deben escuchar con entusiasmo la historia de sus compañeros y luego narrar la suya.
5. Una vez que ambos participantes narren sus historias, se forman nuevas parejas.
6. Después de intercambiar historias con otros 3 o 4 participantes (o más, según el número de participantes), forme grupos y pida a cada grupo que encuentre elementos comunes en las historias de todas las personas que escucharon, por ejemplo, ¿qué lo convirtió en una experiencia positiva?

RECURSOS

Folios, bolígrafos y lápices

Asegúrate de que los participantes tengan suficiente espacio para moverse con facilidad por la sala.

DURACIÓN

60 minutos

REVISIÓN

Como momento de reflexión, puede destacar también la capacidad de concentración en lo que dicen los demás y comentar con el grupo algunos consejos para ser mejores oyentes.

Otras preguntas de reflexión son:

- ¿Cómo te sentiste al hacer las actividades?
- ¿Te resultaron difíciles las actividades?
- ¿Has aprendido algo que pueda aplicarse a tu vida personal o laboral?
¿Cómo?

RESULTADOS

- Establecer conexiones entre los participantes gracias al intercambio activo.
- Desarrollar la capacidad de identificar patrones en las estructuras de las historias.

REFERENCIAS

N/A

LA HISTORIA DETRÁS DE MI ÚLTIMA FOTO

PROCEDIMIENTO

1. Ponga a los participantes en parejas y pídale que enseñen la última foto que han sacado con sus móviles y que piensen en la historia que hay tras ella. Pueden preguntar "¿Dónde la sacaste? ¿Por qué la sacaste? ¿Por qué la sacaste así? ¿Cómo te sentiste?". Invite a los participantes a utilizar la última foto que hayan sacado, aunque parezca aburrida o irrelevante. Anímelos a descubrir historias interesantes en situaciones aparentemente aburridas.
2. Los participantes comparten la foto a través de un tablero virtual (por ejemplo, Padlet, Awwapp). A continuación, forman parejas y, mirando la foto del compañero en el tablero virtual, se harán preguntas para descubrir más detalles sobre la historia que hay detrás de la foto.
3. Cuando cada pareja haya terminado de intercambiar información, reúna a los participantes en la sesión y debata con ellos sobre las historias que hay detrás de sus fotografías. ¿Fue difícil encontrar una historia? ¿Podría haberles ayudado algo en la creación de la historia? Si tuvieran que hacer una nueva foto para contar la misma historia, ¿qué foto sacarían?

RECURSOS

Folios, bolígrafos y lápices

Si quiere, puede comunicar a los participantes de antemano el hecho de que se les pedirá que compartan una foto con el grupo para evitar así que alguien no quiera compartirla.

Sin embargo, tenga en cuenta que esto perjudicaría las habilidades de improvisación en las que se basa el ejercicio. Tendrá que crear un tablero virtual (Padlet, Awwapp o una herramienta similar) que pueda verse también en los teléfonos móviles, para que los participantes puedan compartir fotos unos con otros.

DURACIÓN

45 minutos

REVISIÓN

Puede utilizar el debate del paso 3 como punto de partida para el informe.

Puede iniciar la sesión informativa reafirmando los objetivos que se pretenden alcanzar.

Pregunte a los participantes si han aprendido algo. ¿Qué? ¿Es lo que esperaban? ¿Fue difícil compartir algo sobre ellos mismos? ¿Por qué es difícil compartir comentarios?

Pregunte a los participantes si hay algo que todavía no está claro y, de ser así, intente que el grupo lo explique.

RESULTADOS

- Comprender lo que se puede comunicar a través de una foto.
- Comprender los fundamentos para contar una historia a través de la fotografía.

REFERENCIAS

Para variaciones, vea pp. 10-11 del recurso Youth Work Ireland Tipperary: "What's the PhotoStory?".

PROCEDIMIENTO

1. Explique a los participantes que van a trabajar en la creación de un borrador de un guion para un vídeo.
2. Tendrán que crear el esquema de una historia, que suele constar de:
Introducción: para captar la atención del público, ofrecer el contexto y establecer el tono de la historia.
Cuerpo - donde se desarrollan los aspectos principales de la historia y se incluye el material de apoyo.
Conclusión - que resume los aspectos principales y da un cierre contundente.
3. Deles 10 minutos para que piensen en una historia y elaboren un primer borrador. Si les cuesta encontrar una historia, recuérdelos las que compartieron en actividades anteriores (como alternativa, puede hacerles participar en el juego PhotoStory mencionado en las referencias de la actividad 1.4).
4. Ponga a los participantes en parejas para que se lean mutuamente el primer borrador y se den su opinión.
5. Dé a los participantes otros 15 minutos para que trabajen en los guiones, para que integren los comentarios que hayan recibido.
6. Después de 15 minutos, pida a los participantes que compartan sus ideas de guion con todo el grupo y discutan juntos sobre la redacción, la gramática, la sintaxis y otros comentarios que los participantes quieran aportar o recibir sobre un punto concreto.

RECURSOS

Bolígrafos, lápices, folios (fotos impresas por si se decide jugar al juego Phototory)

Además, puede preparar un folleto para los participantes con un esquema de la historia.

Asegúrese de que hay suficiente espacio para que todos puedan trabajar con comodidad en sus guiones, sin ser molestados.

DURACIÓN

45-50 minutos

REVISIÓN

Partiendo de la discusión del paso 6, pregunte a los participantes cómo se sintieron al escribir su historia, al compartirla con otra persona y al escuchar otras distintas.

RESULTADOS

- Mejorar las habilidades de escritura.
- Aprender más sobre la narración y cómo contar una historia de manera eficiente.
- Organizar ideas y pensamientos.

REFERENCIAS

Puede obtener más información sobre Photovoice aquí:

- <https://photovoiceproject.it/>
- <https://www.photorevoice.eu/>

PROCEDIMIENTO

1. Proporcione a los participantes información sobre cómo utilizar el vídeo en la narración digital
2. Algunos puntos clave:
 - Con los programas de narración digital, incluso los usuarios con poca o ninguna formación técnica deberían ser capaces de crear historias digitales.
 - Una historia digital suele comenzar con un guion. El narrador reúne los medios para apoyar las ideas y emociones de ese guion, como música u otros efectos de sonido, imágenes, animaciones o vídeo, etc. Se une todo y se edita la historia digital, creando un corto, de entre dos y cuatro minutos.
3. Realice una lluvia de ideas con los participantes sobre las reglas básicas para la grabación y edición de vídeo (ver más abajo para más referencias) y anota las respuestas en un rotafolio (o pizarra digital).
4. Divida a los participantes en grupos pequeños (de 3-4 personas). Explique la tarea que tienen por delante.
5. Proporcione a cada grupo una cuenta de Adobe Spark y asegúrese de que todos conocen los aspectos básicos de la herramienta.
6. Pida a cada grupo que elija un *hashtag*, que haya escrito previamente en tarjetas (si es posible, haga una elección a ciegas). Los *hashtags* definirán los temas de las escenas a rodar, por ejemplo #enelcolegio, #vidaturística, #defiesta, #trabajoduro, etc.
7. Coloque todos los materiales (cebollas/naranjas, piezas de vestuario, etc.) en una mesa y dé 15 -20 minutos a los grupos para que piensen en 1 o 2 escenas que crearán de acuerdo con los *hashtags* que eligieron, creen los escenarios, diseñen los trajes de las cebollas, etc. y luego rueden las escenas. Recuerde a los participantes que los vídeos no tienen que ser perfectos, pero deben contar una historia con suficiente claridad.
8. Una vez que todos hayan rodado las escenas, deje que los grupos trabajen durante 15 minutos en Adobe Sparks para crear un vídeo de 2 a 4 minutos. Pueden utilizar todos los elementos visuales y musicales que deseen, siempre que no tengan derechos de autor.
9. Cuando los vídeos estén listos, pida a cada grupo que muestre su vídeo en la sesión y pida a los demás participantes que adivinen cuál fue el *hashtag* que inspiró la historia.

RECURSOS

Cebollas/Naranjas (1-2 por grupo)

- Rotuladores, folios de colores, cinta adhesiva, tijeras, pegamento; cualquier cosa puede servir para crear un distrax para la cebolla
- Cualquier otro tipo de material para convertir la cebolla en un personaje: plumas, ojos, gorros, etc.
- Cuentas de adobe spark previamente creadas
- Portátiles/smartphones
- Proyector

DURACIÓN

90 minutos

REVISIÓN

A partir del paso 9, comience a debatir con el grupo.

- ¿Qué idea has tenido sobre Brian la Cebolla?
 - ¿Qué le gusta/no le gusta?
- Otras preguntas para debatir con el grupo pueden ser:
- ¿Cómo te sentiste mientras realizabas la actividad
 - ¿Te resultaron difíciles las actividades?
 - ¿Has aprendido algo nuevo? ¿Qué?

RESULTADOS

- Puesta en común de una historia.
- Mejorar la capacidad de síntesis.
- Ser capaz de editar un video corto.
- Producir un corto sobre un tema.

REFERENCIAS

Consejos de grabación y edición de vídeo: pp. 60-65, "GUIDE STORYTELLING FOR TRAINING".

Más información sobre la actividad "Brian The Onion": MY STORY [MAP](#) [booklet](#), [Salto](#) [Toolbox](#) (https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-2367/IO2-03_MyStoryMap_EN.pdf)

PROCEDIMIENTO

La sesión puede llevarse a cabo utilizando las herramientas de Compass, como Puntos de vista, Informe meteorológico, Titulares, Mochila.

Como alternativa, puedes recopilar opiniones a través de herramientas digitales de votación (PollsGo, Answer Garden), mediante una miniencuesta (Type form, Mentimeter) o un tablero virtual (Padlet, Mirò, Awwapp) y utilizar los resultados como punto de partida para el debate.

Según el método escogido, es posible que tenga que preparar un sondeo/encuesta o un tablero virtual.

RECURSOS

Pizarra, bolígrafos, lápices, papel, rotuladores y demás según el método escogido.

DURACIÓN

30 minutos máximo

REVISIÓN

El instructor debe leer los comentarios de los participantes y las preguntas subsiguientes delante del grupo y fomentar el debate.

Es posible que quiera recopilar las respuestas una vez finalizada la actividad. Es probable que las respuestas de los participantes le proporcionen información formativa sobre la comprensión de los participantes y las preguntas que puedan tener.

RESULTADOS

- Evaluación de la comprensión de los objetivos de aprendizaje por parte de los participantes.
- Recopilación de información sobre el progreso de aprendizaje de los participantes.

REFERENCIAS

N/A

MÓDULO 5

Técnicas de narración

Online

El siguiente plan de estudios sobre la narración digital en la educación para adultos está diseñado como una herramienta destinada a mejorar las competencias digitales de los instructores de la educación para adultos que trabajan con adultos de origen desfavorecido.

El correcto uso de la metodología de la narración digital en contextos de aprendizaje para adultos aumentará la motivación de estos alumnos a la hora de continuar su trayectoria educativa y les proporcionará mejores resultados. La motivación y la orientación de los alumnos adultos están directamente relacionadas con las capacidades de los instructores, que influyen en el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje de los alumnos, así como en su motivación para permanecer en la trayectoria educativa y en la orientación para elegir el curso de formación más adecuado para ellos.

De este modo, al preparar a los instructores para que adopten estrategias de divulgación, orientación y motivación, no solo se mejorarán las aptitudes y competencias de los instructores a la hora de orientar y motivar a los alumnos adultos, sino que también se alentará a estos últimos a que desarrollen y mejoren sus aptitudes digitales y de alfabetización.

Objetivos

Si bien el plan de estudios se centra en la mejora de las habilidades a través de la metodología de la narración digital, el presente módulo se centra en el enfoque de la narración en varias de sus vertientes y modalidades, con un enfoque concreto en la modalidad digital.

Mediante este módulo, de hecho, los alumnos conocerán qué es la narración digital y las herramientas y técnicas que se pueden emplear para ello, como la fotografía, los vídeos, con un enfoque específico centrado en cómo contar una historia a través de estos medios a partir de un guion y/o mediante leyendas y otros textos.

Preparación del instructor

El instructor se encargará de prepararlo todo para las actividades, además de proporcionar el material necesario para cada una de ellas.

Metodología

El instructor deberá ser siempre un apoyo y asegurarse de que todos se sientan cómodos, así como comprobar de vez en cuando que los participantes están al tanto de las nociones impartidas y del objetivo de cada actividad.

También deberá animar a los participantes a participar, sin obligarles a hacer algo con lo que no se sientan cómodos, pero tratando de encontrar soluciones alternativas.

Dado que el taller se impartirá online, el instructor deberá prestar especial atención al nivel de interés de los participantes, previendo cambios o dinimizaciones para mantenerlos participativos a lo largo de la sesión.

Grupo meta

Instructores, representantes de la comunidad, ciudadanos, activistas

Test de aprendizaje / revisión

Test de aprendizaje / revisión

Al final de cada actividad, el formador mantendrá una sesión informativa con todos los participantes, y al final del día se realizará una sesión de evaluación para recibir sus comentarios sobre las actividades (y para controlar los progresos de aprendizaje de los participantes).

OBJETIVOS

Romper el hielo.

PROCEDIMIENTO

Preséntese y cuente la historia que hay detrás de su nombre, luego señale a un participante y pregúntele "¿Y usted? / ¿Cuál es la historia de su nombre?"

Por ejemplo: "Soy A, y mi nombre proviene de la Antigua Grecia. Sin embargo, mis padres me pusieron ese nombre solo porque era el nombre de su cantante favorito. Lo curioso es que no han vuelto a escucharlo después de que yo naciera. ¿Y usted?"

RECURSOS

N/A

DURACIÓN

15 min (más o menos)

REVISIÓN

Asegúrese de que todos los participantes tengan la oportunidad de hablar y se cree un ambiente agradable para la realización de otras actividades, en las que todos se sientan cómodos y dispuestos a participar.

RESULTADOS

- Conocerse los unos a los otros
- El grupo comienza a interactuar y a llevarse bien

REFERENCIAS

N/A

NARRAR (Y ESCUCHAR) UNA HISTORIA

OBJETIVOS

El objetivo de estas actividades es que los participantes se conozcan y compartan historias, que aprendan las similitudes o los intereses comunes entre ellos, al mismo tiempo que se fomenta el pensamiento creativo.

PROCEDIMIENTO

1. Pida a los participantes que se tomen un par de minutos para escribir el esquema de una historia que les gustaría contar.
2. Cuando terminen, formen grupos más pequeños (3-4 máx.) y explique la tarea.
3. Uno de los participantes narrará su historia, mientras que los demás, cada cierto tiempo, deberán pedir que la información se "amplíe" si quieren más detalles o "reduzca" para menos detalles.
4. Los participantes deben escuchar con interés la historia de los miembros de su grupo y luego narrar la suya.
5. Tras intercambiar historias, pida a los grupos que encuentren elementos comunes en la narración de las personas que han escuchado.

RECURSOS

Para esta actividad se pueden utilizar salas de descanso y desplazarse de un grupo a otro para facilitar la actividad.

Los participantes pueden escribir el esquema de sus historias en su ordenador portátil o en una hoja de papel.

DURACIÓN

45 minutos

REVISIÓN

Como instructor, puede pedir a los participantes que expliquen por qué han elegido esas historias en concreto. Destáqueles que ahora tienen una nueva información y perspectiva sobre los demás miembros del equipo. Puede incentivar el debate con preguntas como las siguientes:

- ¿Cómo se has sentido al realizar la actividad?
- ¿Cuál ha sido uno de los retos de esta actividad?

Puede señalar también la capacidad de concentrarse en lo que dicen los demás y discutir con el grupo algunos consejos para ser mejores oyentes.

RESULTADOS

- Construir conexiones entre los participantes mediante el intercambio dinámico
- Desarrollar la capacidad de detectar patrones en las estructuras de las historias

REFERENCIAS

N/A

OBJETIVOS

PROCEDIMIENTO

- Informe brevemente a los participantes sobre la narración digital. Puede usar esta definición:
- "La narración digital, esencialmente, es la práctica de utilizar herramientas informáticas para contar historias. La idea es combinar el arte de narrar historias con una variedad de multimedia, incluyendo gráficos, audio, vídeo y publicación en la web".
- Realice una lluvia de ideas con los participantes sobre las diferentes técnicas/ medios que pueden utilizar para contar historias digitales.
- Para llevar la cuenta de las respuestas, puede escribirlas en una pizarra digital, como Mirò, Awwapp o Padlet.
- Pregunte a los participantes si han utilizado alguna vez la narración de historias en su vida cotidiana, laboral y si se dieron cuenta de que lo estaban haciendo.

RECURSOS

Pizarra digital, (presentación en ppt)

DURACIÓN

30 minutos

REVISIÓN

Véase el paso 4.

RESULTADOS

Entender qué es la narración digital y qué herramientas/técnicas se pueden utilizar para ello

REFERENCIAS

Sobre la narración digital:

- "GUIDE STORYTELLING FOR TRAINING", Herramientas Salto (https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1914/Guide%20Storytelling%20for%20Training_EN.pdf).
- "Digitale. The booklet.", Herramientas Salto (https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-2061/Digitale_PL_booklet_compressed.pdf)

OBJETIVOS

PROCEDIMIENTO

1. Divida a los participantes en grupos más pequeños, pídeles que abran la última foto que hayan tomado con sus teléfonos móviles y piensen en la historia que hay detrás. Pueden hacerse preguntas como "¿Dónde se hizo? ¿Por qué se hizo? ¿Por qué la hizo así? ¿Cómo se sintió?". Invite a los participantes a utilizar la última foto que hayan tomado, aunque parezca aburrida o irrelevante. Anímelos a ver historias interesantes en situaciones que aparentemente son aburridas.
2. Después de reflexionar sobre la historia, los participantes la comparten dentro de su grupo y se hacen preguntas para descubrir más detalles sobre la historia.
3. Una vez que cada grupo haya terminado de compartir las historias, reúna a los participantes en el aula y discuta con ellos sobre las historias que hay detrás de sus imágenes. ¿Fue difícil encontrar una historia? ¿Podría haber algo que les ayudara a crear la historia? Si tuvieran que hacer una nueva foto para contar la misma historia, ¿qué foto tomarían?

RECURSOS

Pizarra digital, para esta actividad se pueden utilizar las salas de descanso en zoom.

Será mejor informar previamente a los participantes de que se les pedirá compartir una foto con el grupo para evitar que alguien no quiera hacerlo. Aunque esto podría perjudicar las habilidades de improvisación del ejercicio, proporcionar la información es necesario para que la actividad se desarrolle sin problemas.

DURACIÓN

30 minutos

REVISIÓN

Puede utilizar la discusión del paso 3 como punto de partida. Puede empezar repitiendo los objetivos que se pretenden alcanzar. Pregunte a los participantes si han aprendido algo. ¿Qué han aprendido? ¿Es lo que esperaban? ¿Ha sido difícil compartir algo sobre ellos mismos? ¿Qué es lo que les cuesta al compartir los comentarios? Pregunte a los participantes si hay algo que todavía no está claro y, si es así, intente que el grupo lo explique.

RESULTADOS

- Comprender lo que se puede comunicar a través de una foto
- Conocer los fundamentos para narrar una historia a través de la fotografía

REFERENCIAS

- <https://miro.com/signup/>
- <https://www.awwapp.com/>
- <https://padlet.com/>

OBJETIVOS

PROCEDIMIENTO

1. Explique a los participantes que van a trabajar en la creación de un borrador de un guion para un vídeo.
2. Tendrán que crear el esquema de una historia, suele componerse de: ver referencias.
3. Deles 10 minutos para que piensen en una historia y elaboren un primer borrador. Si les cuesta encontrar una historia, recuérdelos las que compartieron en actividades anteriores (como alternativa, puede hacerles participar en el juego PhotoStory mencionado en las referencias previas de la actividad 1.4).
4. Divida a los participantes en grupos más pequeños para que puedan leerse mutuamente su primer borrador y ofrecerse comentarios.
5. Deles a los participantes otros 10-15 minutos para que trabajen en sus guiones, integrando los comentarios que hayan recibido.
6. Después de 10-15 minutos, pida a los participantes que compartan las ideas de su guion con todo el grupo y discutan juntos sobre la redacción, la gramática, la sintaxis y otros comentarios que puedan querer dar o recibir los participantes sobre un punto concreto.

RECURSOS

Si quiere, puede preparar un folleto para los participantes con una tabla para esquematizar la historia y compartirlo a través de Google Drive u otra pizarra virtual (Mirò, Awwapp, Padlet). Como para las actividades anteriores, puede formar grupos a través de las salas de reunión en Zoom.

DURACIÓN

30-45 minutos

REVISIÓN

A partir del debate del paso 6, pregunte a los participantes cómo se sintieron al escribir su historia, al compartirla con alguien y al escuchar otras diferentes.

RESULTADOS

- Mejorar las habilidades de escritura
- Aprender más sobre la narración y cómo contar una historia de manera eficiente
- Organizar ideas y pensamientos

REFERENCIAS

Estructura del texto:

- Introducción - debe captar la atención del público, proporcionar información de contexto y establecer el tono de la historia.
- Cuerpo - donde se desarrollan los puntos principales de la historia y se incluye información adicional.
- Final - que resume el punto principal y da una conclusión sólida.

PROCEDIMIENTO

1. Realice una lluvia de ideas con los grupos sobre formas creativas de trabajar con fotos/vídeos.
2. Mientras realiza la lluvia de ideas, muéstreles algunas imágenes de collages, montajes o proyectos que incluyan texto o leyendas y asegúrese de pasar por algunos puntos clave:
 - Utilice el montaje y el collage para transmitir la idea de cómo las imágenes se integran para comunicar un mensaje o una historia determinada, y el modo en que una imagen puede influir en la lectura de otra.
 - El texto es una poderosa herramienta para contextualizar las imágenes. El uso del texto permite a los participantes atraer al público a su mundo.
 - Las leyendas en las fotos son especialmente importantes en los proyectos que tienen objetivos de divulgación, ya que pueden ayudar al público a entender el mensaje del fotógrafo con mayor claridad.
 - El texto debe desarrollarse a medida que se producen las imágenes y no dejarse para el final.
3. Una vez que todos tengan claros estos puntos clave, ofrezca a los participantes información de apoyo sobre el uso del vídeo en la narración digital. Véase el anexo de la página siguiente.
4. Mientras explica estos puntos clave, haga una lluvia de ideas con los participantes sobre las reglas básicas para la grabación y edición de vídeo (ver más abajo para más referencias) y anote las respuestas en una pizarra digital (Mirò, Awwapp, Padlet).
5. Divida a los participantes en grupos más pequeños (3-4 personas por grupo) y explique que cada grupo creará un vídeo corto sobre un tema específico (2-4 minutos).
6. Proporcione a cada grupo una cuenta previamente creada de Adobe Spark y asegúrese de que todos conocen los aspectos básicos de la herramienta.
7. Asigna un hashtag a cada grupo. Los hashtags definirán los temas del vídeo a crear, por ejemplo #estudios, #vidaturística, #fiesta, #esfuerzo, etc.
8. Deje entre 5 y 10 minutos a los grupos para que piensen en el vídeo que van a crear de acuerdo con los hashtags que se les asignaron, esbocen el guion/leyenda/otro texto, reúnan las fotos o vídeos que necesitarán, etc. y luego creen el vídeo. Recuerde a los participantes que los vídeos no tienen que ser perfectos, pero deben contar una historia/mensaje con suficiente claridad.
9. Una vez que todos tengan claro lo que tienen que hacer, deje que los grupos trabajen durante 15 minutos en Adobe Sparks para crear un vídeo de 2 a 4 minutos. Pueden utilizar todos los elementos visuales y musicales que deseen, siempre que no tengan derechos de autor. La mejor manera de realizar esta parte de la actividad sería identificar a un miembro de cada grupo que trabaje directamente en el vídeo mientras comparte su pantalla con los miembros del equipo, que contribuirán activamente con ideas, aportaciones y sugerencias.
10. Cuando los vídeos estén listos, pida a cada grupo que muestre su vídeo en el aula y pida a los demás participantes que adivinen cuál fue el hashtag que inspiró la historia.

Consejos para el instructor:

Poner en práctica esta actividad de grupo en línea podría ser complicado. Una alternativa sería convertirla en una actividad individual en lugar de un trabajo en equipo. Puede asignar la tarea a los participantes y que éstos trabajen por su cuenta, sin dejar de estar en línea, para que puedan ponerse en contacto con usted en caso de que necesiten ayuda. También podría aprovechar el momento para tener un cara a cara con los participantes, pedirles su opinión sobre las actividades realizadas y aclarar las dudas que puedan tener.

ANEXO:

Algunos puntos clave para el punto 3 del procedimiento:

- Con programas de narración digital, incluso los usuarios con poca o sin experiencia técnica podrían crear historias digitales.
- Una historia digital suele comenzar con un guion y, a continuación, el narrador reúne los medios para apoyar las ideas y emociones de ese guion, incluyendo música u otros efectos de audio, imágenes personales o públicas, animaciones o vídeo, etc. El narrador une todo y edita la historia digital, creando una película corta, que suele durar entre dos y cuatro minutos.

RECURSOS

Es posible que quiera preparar una presentación ppt o al menos un par de fotos como ejemplo.

Cree de antemano la cuenta de Adobe Sparks. Utilice diferentes correos electrónicos - por ejemplo, taller1, taller2, etc. - para los diferentes perfiles.

DURACIÓN

60-90 minutos

REVISIÓN

Puede empezar la sesión recordando los objetivos que se pretendían alcanzar. Discuta con los participantes lo que han aprendido. ¿Es lo que esperaban?

Pregunte a los participantes si hay algo que todavía no está claro y, si es así, intente que el grupo lo explique.

Otras preguntas para el debate podrían ser:

- ¿Cómo se sintió mientras realizaba la actividad?
- ¿Resultó difícil la actividad?
- ¿Ha aprendido algo nuevo? ¿El qué?

RESULTADOS

- Identificar algunas formas creativas de trabajar con fotos/vídeos
- Comprender el poder de las palabras y las leyendas
- Cómo elaborar una historia
- Producción de un cortometraje sobre un tema

REFERENCIAS

Más información: Guía OPHI PhotoVoice Guide, págs. 31- 32.

Consejos para la grabación y edición de vídeos: págs. 60-65, "GUIDE STORYTELLING FOR TRAINING".

Más información sobre la actividad "Brian la Cebolla": MY STORY MAP booklet, Herramienta Salto (https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-2367/IO2-03_MyStoryMap_EN.pdf)

OBJETIVOS

PROCEDIMIENTO

La sesión puede realizarse de forma oral o a través de herramientas digitales de votación (PollsGo), herramientas para recopilar opiniones (Answer Garden), miniencuestas (Type form, Mentimeter) o pizarras virtuales (Padlet, Mirò, Awwapp). También se puede considerar la posibilidad de preparar el sondeo/encuesta/formulario y hacer que los participantes realicen una autoevaluación.

RECURSOS

Dependiendo del medio elegido, puede ser necesario un cuestionario/encuesta o un tablero virtual.

DURACIÓN

15- 30 minutos

REVISIÓN

El instructor debe leer las respuestas de los participantes y sus preguntas adicionales delante del grupo y fomentar el debate.

Es posible que quiera recoger las respuestas una vez finalizada la actividad. Las respuestas de los participantes podrían proporcionar comentarios formativos sobre la comprensión de los participantes y las preguntas que puedan tener.

RESULTADOS

- Evaluar la comprensión de los objetivos de aprendizaje de los participantes
- Recopilación de información sobre el progreso del aprendizaje de los participantes

REFERENCIAS

N/A

MÓDULO 6

Técnicas de narración

Historia personal

Este módulo se apoya en un método de narración digital que permite expresar a cada participante sus historias personales únicas en pequeñas narraciones en audio que pueden compartirse fácilmente, ya sea con un círculo reducido compuesto por otros participantes o con un público online más amplio.

El método se basa en la suposición de que todo el mundo tiene una historia que contar y, por lo tanto, se le debería dar la oportunidad de expresar su perspectiva. Esto adquiere un valor especial en un contexto donde se trabaja con personas en riesgo de exclusión que, además, no gozan de una representación digna en los medios de comunicación; por tanto, darles voz puede ayudar a deconstruir estereotipos que las noticias dirigidas al gran público generalizan.

Los beneficios principales de usar la narración digital para dar apoyo a personas con menos oportunidades son:

EMPODERAMIENTO: estas personas comprenden que son individuos únicos, que sus historias personales importan y que no deberían tener miedo a contarlas.

VÍNCULOS: al escuchar las historias de los demás, los participantes aprenden a comunicarse mejor y a centrarse en las similitudes en vez de en las diferencias que hay entre ellos, lo que hace que sean menos propensos al conflicto y la violencia.

CREATIVIDAD: los participantes activan su potencial creativo y aprenden a buscar formas innovadoras (digitales) para expresar aquellos mensajes importantes para ellos.

INTROSPECCIÓN Y EMPATÍA: todo el proceso es muy reflexivo e incita a los participantes a adquirir una nueva perspectiva de sí mismos y de los demás, lo que ayuda a deconstruir los estereotipos que puedan tener.

Objetivos

- descubrir la historia personal única del participante;
- expresar la historia en formato de narración de audio;
- construir habilidades de comunicación dl participante, sobre todo escuchar y dar/recibir retroalimentación;
- promover las narraciones y las perspectivas que se diferencian de los medios de comunicación de masas.

Preparación del instructor

El entrenador preparará el terreno para las actividades junto con los materiales necesarios para cada actividad.

Estilo de asesoramiento

El asesoramiento activo/involucrado con muchas interacciones individuales con participantes con el objetivo de apoyarlos en el proceso y de darles retroalimentación a sus historias.

Grupo meta

Entrenadores, líderes comunitarios, ciudadanos, activistas.

Test de aprendizaje/revisión

Contar ciertas historias puede suponer un reto emocional para los participantes, así que es necesario comprobar periódicamente el bienestar individual de cada uno durante el proceso.

Asimismo, una ronda de reflexión/evaluación organizada debería llevarse a cabo al final del módulo, poniendo el foco en los sentimientos de los participantes, así como en el resultado de su aprendizaje.

Referencias

Joe Lambert, Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community , Routledge 2018

PROCEDIMIENTO

Divida a los participantes en parejas y pídeles que saquen sus teléfonos para ver la última foto que sacaron antes de entrar al taller. Su tarea es compartir la historia de esa foto a su pareja y responder algunas preguntas para ayudarles a añadir detalles a su narración, como por ejemplo:

- ¿Por qué has hecho esta foto?
- ¿Qué aparece en la foto?
- ¿Qué pasó antes? ¿Y después?
- ¿Qué no se puede ver en la foto?
- ¿Cómo te sentías mientras hacías la foto? ¿Cómo te sientes al mirarla ahora?

RECURSOS

Cada participante debe llevar su móvil con él.

DURACIÓN

10 minutos

REVISIÓN

El ejercicio debe terminar con un breve debate o modo de resumen sobre la búsqueda de historias en momentos del día a día y una lluvia de ideas sobre como pueden crearse relatos interesantes en torno a pequeños acontecimientos de la vida.

RESULTADOS

- Compartir historias personales y crear vínculos entre los participantes
- Aprender a encontrar historias interesantes en torno a acontecimientos del día a día.

REFERENCIAS

N/A

PROCEDIMIENTO

Divida a los participantes en grupos pequeños (máximo 6 personas en cada uno); cada grupo debe ser asesorado por alguien del equipo. Para identificar la historia que los participantes quieren contar y conectar con sus emociones/recuerdos, harán dos ejercicios cortos: dibujar el barrio de su infancia y contar la historia que hay tras un objeto de valor.

1. Mapa del barrio de su infancia

Se pide a cada participante que dibuje un mapa esquemático del lugar donde creció o en otro sitio que le traiga buenos recuerdos. Diles que el mapa no debe estar solo compuesto de edificios, sino también de emociones/sentimientos y pequeñas anécdotas (por ejemplo, yo dibujaría un parque y un perro porque es el lugar donde mi hermano y yo solíamos jugar mucho con nuestros perros). Una vez que todo el mundo haya hecho sus dibujos, deles tiempo para que describan sus creaciones si quieren compartirlas con los demás.

2. La historia tras un objeto

Tenga en cuenta que este ejercicio requiere preparación: antes de empezar el taller, pida a cada participante que traiga un objeto – que signifique algo o tenga valor para ellos.

Pida a los participantes que, uno a uno, compartan la historia tras el objeto que han escogido. Hágales preguntas al principio para hacer el ejercicio más fácil, por ejemplo:

- ¿Qué es y como lo conseguiste – fue un regalo o lo compraste tú mismo?
- ¿Tienes algún recuerdo con él? ¿A qué te recuerda?
- ¿Qué significa para ti? ¿Simboliza algo especial?

RECURSOS

Folio blanco A4,
ceras/lápices/rotuladores y el
objeto preferido/de valor que
trae cada participante

DURACIÓN

20 minutos

REVISIÓN

Compruebe brevemente cómo ha ido al final de la sesión para asegurarte de que todo el mundo está bien (conectar con las emociones/recuerdos puede ser sensible). Organice una ronda de intercambio de ideas para las historias/guiones de los participantes centrándose en apoyarlos en caso de que no hayan decidido aún de lo que hablar.

RESULTADOS

- descubrir historias valiosas del pasado de los participantes;
- conectar con los recuerdos y emociones internas;
- identificar historias personales cruciales y momentos de cambio que los participantes explorarán en las próximas sesiones.

REFERENCIAS

TED Talk sobre el peligro de la historia única
<https://www.youtube.com/watch?v=D9lhs241zeg>

CUENTA UNA HISTORIA PERSONAL SESIÓN 6.3

ESCRITURA DE UN GUIÓN

PROCEDIMIENTO

Muéstreles una breve presentación sobre cómo escribir un guion (véase la sección “Further Background” para ver ejemplos). De a los participantes tiempo individual para escribir sus propios guiones y asegúrese de apoyar y dar retroalimentación de las historias a cada uno.

RECURSOS

Preferiblemente un ordenador por persona. (escribir el guion en el ordenador hace más fácil el recuento de palabras) - si acaso, bolígrafos y papel; proyector.

DURACIÓN

60 minutos

REVISIÓN

Reúna a todos los participantes en el círculo para que cuenten cómo se han sentido en el proceso, centrándose en su bienestar emocional.

RESULTADOS

- practicar la escritura creativa;
- entender teorías de narración básicas;
- construir narraciones personales que constituirán una base para sus historias finales más adelante.

REFERENCIAS

Escritura creativa basada en el Monomito:
<https://www.masterclass.com/articles/writing-101-what-is-the-heros-journey#what-is-the-heros-journey>

PROCEDIMIENTO

Haga los mismos grupos que en la Actividad 1 y 2 teniendo en cuenta que cada grupo debe tener un instructor. Empiece con una explicación del significado de la historia circular, subrayando que el objetivo principal es compartir y retroalimentarse unos a otros.

Haga una pequeña lluvia de ideas sobre las reglas que los participantes querrían seguir durante el proceso para sentirse seguros y cómodos (por ejemplo, no usar móviles, escuchar activamente, no interrumpir, etc.).

Dé las instrucciones para dar retroalimentación, como por ejemplo:

- hacer preguntas en vez de decirle a los demás qué cambiar directamente - mencionar cosas que les gustaron del guion, no enfocarse solamente en los aspectos negativos/ser críticos.
- la persona que cuenta la historia debe ser siempre el centro de las opiniones para que la retroalimentación no caiga demasiado en historias personales de los demás.
- cuando se sugiere algún cambio, es bueno usar la frase «Si esta fuera mi historia, yo haría... »
-

RECURSOS

Ninguno

DURACIÓN

60 minutos

REVISIÓN

Haga una pequeña evaluación del proceso de dar y recibir retroalimentación centrándose en cómo se han sentido los participantes respecto a los comentarios que han recibido.

RESULTADOS

- terminar los guiones;
- mejorar la escucha activa;
- aprender a recibir y dar retroalimentación constructiva;
- crear vínculos entre los participantes a través del intercambio de historias.

REFERENCIAS

N/A

PROCEDIMIENTO

Muéstreles una presentación sobre la grabación de voz (véase la sección «Further Background» para ver ejemplos) y dé tiempo a los participantes para que lean sus guiones en alto y se graben individualmente con sus móviles. Tenga en cuenta que es importante escuchar cada grabación una vez que los participantes hayan terminado para asegurarse de que la calidad es suficiente.

RECURSOS

Impresora para imprimir los guiones; móviles para grabar (preferiblemente uno por participante); proyector.

DURACIÓN

60 minutos

REVISIÓN

N/A

RESULTADOS

Cada participante tiene su historia grabada.

REFERENCIAS

Presentación: Introducción a la grabación de voz

PROCEDIMIENTO

Para finalizar el módulo, reúna a los participantes para hacer una escucha colectiva de sus audios en una sesión de grupo. Este es un momento de celebración, así que cambie un poco el ambiente (por ejemplo, organícelo en una habitación diferente o deje que se sienten en alfombras para que se sientan más cómodos).

Tras reproducir las grabaciones, deje tiempo para los participantes comenten, pero aconséjeles que, dado que las grabaciones ya están hechas, solo den retroalimentación positiva y que no expresen sus posibles sugerencias de cambios.

RECURSOS

Altavoces

DURACIÓN

60 minutos

REVISIÓN

Dado que el módulo finaliza, prepare una evaluación más estructurada para cada participante, centrándose en los resultados del aprendizaje y en las nuevas competencias que han adquirido.

RESULTADOS

Cada participante ha compartido su historia y ha recibido retroalimentación.

REFERENCIAS

N/A

MÓDULO 7

Técnicas de narración

Narración creativa

El módulo tiene como objetivo conseguir un compromiso sensorial e intelectual a través de la realización de tareas, juegos, debates y otras estructuras.

El poder de la narración trata sobre el uso del uso de la narración en la educación no formal y formal de adultos, en los museos, en los entornos patrimoniales y en el sector sociocultural.

Objetivos

En este taller conseguirá:

- Entender la forma de la narración y cómo crear historias en vídeo de forma profesional
- Aprender las mejores prácticas para grabar vídeos de calidad para subir a redes sociales e internet
- Grabar in situ: hacer una entrevista en directo y acumular material de archivo
- Realizar trabajo práctico en edición de *software* para editar el material grabado
- Aprender a hacer guiones gráficos y a desarrollar la narrativa de un vídeo
- Practicar técnicas para entrevistas en cámara
- Aprender cómo encontrar e incorporar en el vídeo materiales de archivo, clips nuevos, tomas instantáneas o música para conseguir transiciones fluidas
- Entender el funcionamiento de los derechos de autor y los requisitos para la autorización de licencia de los vídeos no producidos por usted
- Terminar con su propio vídeo profesional producido por usted mismo
- Llevar su trayectoria al siguiente nivel

Preparación del instructor

n/a

Metodología

EVALUACIÓN PERSONAL (INDIVIDUAL)

Grupo meta

Instructores, líderes de la comunidad, ciudadanos, activistas

Test de aprendizaje/revisión

REFLEXIÓN PERSONAL

RESULTADO DEL PRODUCTO

IMPACTO EN REDES SOCIALES

Referencias

7 Storytelling Techniques Used by the Most Inspiring TED Presenters, <https://visme.co/blog/7-storytelling-techniques-used-by-the-most-inspiring-ted-presenters/>

8 Classical story telling Techniques for engaging presentations, Emily Bartet, <https://blog.sparkol.com/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations>

OBJETIVOS

- Desarrollar una historia cautivadora: mensajes clave, lugar y personas, estilo y tono, gancho y estructura narrativa.
- Descubrimiento de la audiencia y análisis. Todos los participantes se llevarán una copia del «lienzo de la historia» para que sirva de ayuda con futuras historias y, después de la sesión, pueda utilizarse la herramienta de forma independiente.

PROCEDIMIENTO

- Un paso importante es preguntarse a sí mismo 5 preguntas: cuándo, qué, quién, dónde y por qué. A partir de esto, la creación de una historia perfecta para su vídeo está asegurada.
- Puede utilizar: teléfono móvil, cámara profesional, GoPro, Drone y muchos más materiales diferentes.

RECURSOS

Puede usar: libros, papel, internet... ¡Cualquier cosa puede ayudarle a encontrar la mejor historia para su vídeo!

¡Con paciencia verá como lo encuentra!

DURACIÓN

1 hora y 30 minutos
Depende del tipo de vídeo que vaya a grabar.
Preste atención a la iluminación y a todos los casos mencionados en el vídeo.

REVISIÓN

Compruebe al final si ha conseguido seguir todos los puntos que se propuso.
Si la respuesta es sí, puede continuar trabajando sin ningún problema.

RESULTADOS

Esta parte es especialmente importante si ha trabajado en grupo.
Tienen que comprobar que han trabajado en equipo.
La corporación es la base del trabajo en equipo.

REFERENCIAS

7 Storytelling Techniques Used by the Most Inspiring TED Presenters, <https://visme.co/blog/7-storytelling-techniques-used-by-the-most-inspiring-ted-presenters/>
8 Classical story telling Techniques for engaging presentations, Emily Bartet, <https://blog.sparkol.com/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations>

OBJETIVOS

- Preproducción: hacer el guión gráfico, planificar un plano, elegir ubicaciones, el arte de entrevistar.
Producción: las mejores prácticas para grabar con smartphones, tabletas y cámaras DSLR, montaje de la iluminación, captura de sonido de calidad, equipamiento, entrevistas y cambios de plano.

PROCEDIMIENTO

Para la grabación de entrevistas, elija un lugar luminoso y busque luces que no hagan sombras en el entrevistado. Si graba al aire libre, hágalo cuando el sol se encuentre bien alto y detrás de la cámara o grave a la sombra.

RECURSOS

Esto es lo que debe tener en cuenta antes de empezar a grabar:

- la resolución
- los fotogramas
- que el micrófono esté conectado correctamente y asegurarse de que el cable no entra en el plano de grabación.
- desactivar el enfoque automático
- activar el modo avión o el modo en silencio

DURACIÓN

1 hora y 30 minutos

REVISIÓN

Compruebe al final si ha conseguido seguir todos los puntos que se propuso. Si la respuesta es sí, puede continuar trabajando sin ningún problema.

RESULTADOS

Lo más importante es seguir el guion gráfico. Como ya hemos mencionado, si usa un guion, la grabación será más fácil. ¡Al final conseguirá el mejor resultado posible!

REFERENCIAS

7 Storytelling Techniques Used by the Most Inspiring TED Presenters, <https://visme.co/blog/7-storytelling-techniques-used-by-the-most-inspiring-ted-presenters/>

8 Classical story telling Techniques for engaging presentations, Emily Bartet, <https://blog.sparkol.com/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations>

OBJETIVOS

- Objetivos de la narración y personas a las que necesita involucrar para conseguirlos. Cómo llegar de forma efectiva y conmovedora a los grupos de audiencia que tiene en mente.
- Cuáles son los mejores canales y cuáles de ellos están disponibles para mí.
- Qué historias/contenido/interacciones deberían compartirse en estos canales.
- Cómo medir y evaluar la eficacia de estas involucraciones.
- Cómo se ve su cronograma de compromisos.

PROCEDIMIENTO

Comparta su mensaje: puede hacerlo a través de redes sociales, pero preste atención a la manera en la que las usa.

Use la televisión para llegar a tipos de audiencia muy diferentes.

RECURSOS

Use todo lo que tenga:

Puede usar su ordenador, papel, dibujos...

Si puede, use música para causar un efecto mejor.

DURACIÓN

1 hora y 30 minutos.

Puede que esta parte no sea demasiado larga y solo tome unos minutos, pero después de realizarla, debe seguir trabajando en ella para conseguir todas las mejoras que pueda.

REVISIÓN

Compruebe al final si ha conseguido seguir todos los puntos que se propuso. Si la respuesta es sí, puede continuar trabajando sin ningún problema.

En este paso es importante comprobar que la audiencia ha recibido correctamente el mensaje que quería transmitirles.

RESULTADOS

Utilice algún gráfico para ver si su trabajo ha llegado a su público.

Las redes sociales son la manera más común de compartir su mensaje, ¡úselas de la mejor forma posible!

REFERENCIAS

7 Storytelling Techniques Used by the Most Inspiring TED Presenters, <https://visme.co/blog/7-storytelling-techniques-used-by-the-most-inspiring-ted-presenters/>

8 Classical story telling Techniques for engaging presentations, Emily Bartet, <https://blog.sparkol.com/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations>

MÓDULO 8

Técnicas de narración

Photo Stories

Este módulo se basa en el modelo de la fotografía participativa, un método visual que parte del entendimiento de que las personas son las expertas de sus propias vidas. Fomenta la autoexpresión a través de la fotografía y permite que aquellos que, por lo general, son los sujetos de la fotografía se conviertan en los creadores.

La fotografía es un medio de expresión muy accesible, pues permite que los demás experimenten la vida, las emociones y los sentimientos de los participantes a través de las fotos que hacen. Es una expresión directa de la realidad que es creíble y refleja la vida de los miembros del grupo. Es un método accesible para todos, independientemente de la edad, cultura y conocimientos previos. Las sesiones de fotografía participativa no requieren ningún equipo o programa informático costoso, por lo que son asequibles y accesibles incluso para personas de entornos económicamente desfavorecidos. El poder del método reside en que da voz a personas que, de otro modo, no son escuchadas. Ofrece tanto a los participantes como al grupo medios para crear un diálogo, ya que fomenta la concienciación, la defensa y el autodesarrollo.

Objetivos

- Aprender a transmitir un mensaje social y personal mediante la fotografía.
- Establecer un diálogo significativo con terceros dentro y fuera del entorno local.
- Potenciar la creatividad y las habilidades visuales.

Preparación del instructor

El instructor organizará las actividades y facilitará los materiales necesarios para cada una de ellas.

Metodología

Asesoramiento activo y que implica numerosas interacciones individuales con los participantes con el fin de apoyarles en el proceso y proporcionarles una retroalimentación personalizada sobre el contenido visual que crean.

Grupo meta

Instructores, líderes comunitarios, ciudadanos y activistas.

Test de aprendizaje/revisión

Durante el proceso, los instructores deben comprobar con frecuencia cómo progresan los participantes; esto se debe a que muchas personas no están seguras de sus habilidades fotográficas y ponen en duda su creatividad, por lo que durante todo el módulo es necesario proporcionarles retroalimentación y ayudarles a evaluar los resultados que obtienen durante el aprendizaje.

PROCEDIMIENTO

Se formarán parejas (si es un grupo más numeroso es posible formar grupos de 3). La tarea consiste en elegir 3 objetos diferentes, hacerles una foto muy de cerca a cada uno y otra que muestre al objeto desde una perspectiva mayor.

Cuando se unan de nuevo al grupo, mostrarán cada foto al resto de los participantes, que tendrán que adivinar qué objetos son.

RECURSOS

Cámaras (al menos una por grupo).

DURACIÓN

30 minutos.

REVISIÓN

RESULTADO

Los participantes ganarán confianza al hacer fotos y aumentarán su creatividad.

REFERENCIAS

N/A.

PROCEDIMIENTO

Tras una breve introducción del tema, los participantes recibirán una lista con sentimientos (como la tristeza, felicidad, frustración, ira, miedo, etc.) que tendrán que transmitir en cada foto. Cuando se unan de nuevo al grupo, deberán compartirla por parejas.

RECURSOS

Cámara o teléfono móvil (uno por persona).

DURACIÓN

60 minutos

REVISIÓN

Haga una breve comprobación al finalizar la sesión para evaluar el ejercicio y, durante el proceso, céntrese en los sentimientos de los participantes.

RESULTADOS

- Los participantes aprenderán a expresar sentimientos a través de las fotografías.
- Aprenderán que el color y la perspectiva pueden cambiar la forma de percibir una imagen.

REFERENCIAS

N/A.

PROCEDIMIENTO

Se trata de un ejercicio individual en el que cada participante debe crear varios autorretratos. Lo importante de la actividad es fomentar la creatividad entre los participantes e incitarles a que reflexionen sobre ellos mismos, para así descubrir qué les importa y aprender a expresarlo visualmente. Para ayudarles con la tarea, deberá sugerirle algunas formas de hacer el autorretrato, por ejemplo:

- Una foto de solo alguna parte de la cara.
- Una foto de alguna parte del cuerpo.
- Una foto de algún objeto que sea importante para ellos.
- Una foto de un reflejo o una sombra.
- Una foto de algún lugar significativo.
- Una foto que refleje el estado de ánimo.

Una vez que todos tengan las fotos es importante facilitarles un lugar para compartirlas, ya sea a todo el grupo o por parejas si así se sienten más cómodos.

RECURSOS

Cámara o teléfono móvil (uno por persona); proyector si las fotos se van a compartir con todo el grupo.

DURACIÓN

60 minutos.

REVISIÓN

Reúna a los participantes para que reflexionen brevemente sobre lo que han aprendido durante el ejercicio y cómo han afrontado las emociones en el proceso.

RESULTADOS

- Los participantes aprenden a expresarse de forma creativa a través de las fotos.
- Aprenden a reflexionar sobre ellos mismos por medio de elementos visuales.

REFERENCIAS

N/A

PROCEDIMIENTO

En este ejercicio, los participantes crearán sus propios collages. Antes de comenzar, es útil elaborar una breve presentación introductoria en la que se informe sobre el collage como técnica y forma de autoexpresión, con algunos ejemplos de cómo se puede crear.

Una vez que los participantes entiendan el concepto, empezarán a crear sus propios collages de forma individual. No es necesario darles instrucciones concretas sobre el tema de sus obras. Lo mejor es que guarde relación con el grupo (esto se puede conseguir a través de frases o palabras que los participantes deberán interpretar en sus collages, por ejemplo «qué es el hogar», «de dónde procedo», «soy tú» etc. Cuando todos los collages estén terminados, colóquelos sobre una mesa grande o en el suelo y ponga un papel junto a cada uno. Pida a los participantes que observen las obras y escriban sus interpretaciones o impresiones en dichos papeles. Al final de la sesión, pida a cada participante que lea las anotaciones de los demás, las comente y comparta qué les pareció el proceso.

RECURSOS

DURACIÓN

1 hora y 30 minutos.

REVISIÓN

La evaluación debe centrarse en la forma que tienen los participantes de relacionarse con el contenido visual que han creado otros miembros del grupo y en la forma en que los collages reflejan sus valores comunes/retos compartidos, etc. (esto es especialmente importante si se trabaja con personas de la misma comunidad).

RESULTADOS

- Los participantes hacen una autorreflexión a través de varios medios visuales.
- Ganan confianza para crear contenidos visuales.

REFERENCIAS

N/A.

MÓDULO 9

Comprendiendo la narración

¿Quién soy?

La comprensión de narrativas requiere cierta apreciación del entendimiento distintivo que las narraciones aportan a los acontecimientos de los que tratan. Puede que la narración no aparezca como tal en todas las culturas y en todas las épocas, pero está extendida. Las historias aparecen en conversaciones, en mitos, en bailes, en películas, en juicios penales, en las noticias locales e internacionales, en comentarios deportivos, en sermones y en clases de filosofía, antropología y biología. Se cuentan como anécdotas, como bromas, como pruebas, como historias y como biografías y autobiografías.

Las narrativas finalizan porque en ellas cada acontecimiento que precede al anterior contribuye a la explicación, evaluación o ambas de ese último. En otras palabras, una narrativa cumple las dos funciones básicas de contar una historia de una forma coherente. La inclusión de cada acontecimiento y la forma en la que se representan sirve tanto para explicar cómo se produjo el último acontecimiento de la sucesión temporal (cómo pasó), tanto como para aportar razones para una evaluación del mismo (por qué es relevante) o ambas. Las narrativas son representaciones funcionalmente coherentes de una secuencia de acontecimientos.

El objetivo de esta práctica es reflexionar acerca de uno mismo y conseguir hacer un vínculo experto con el resto de las personas que participan en esta actividad. Aprender a expresar de dónde vienen defendiendo la ubicación geográfica.

Objetivos

- Cultivar la creatividad.
- Para conseguir esto, se le pide a cada participante que cree una expresión libre que exponga de dónde es.
- Después de escribir las expresiones, tendrían que producir algún tipo de arte. Puede ser pintando, dibujando, haciendo un collage, con arte digital, con fotos, con vídeos, haciendo voz en off, con una canción, etc.

Cualquier cosa creativa que sientan que puede expresar lo que está escrito. Cuando todos hayan terminado, enseñarán su obra de arte uno a uno; cada participante puede simplemente enseñar lo que han escrito/hecho o pueden intentar explicar lo que significa para ellos. El instructor/moderador/mediador también participa de forma activa en esta actividad compartiendo su propia experiencia personal.

Preparación del instructor

n/a

Metodología

n/a

Grupo meta

Instructores, líderes de la comunidad, ciudadanos, activistas

Test de aprendizaje/revisión

Se volverán más conscientes de sí mismos, ganarán un mayor conocimiento de habilidades sencillas y serán más comprensivos y empáticos con los demás. Además, les permitirá expresarse libremente de una forma nueva y creativa

Referencias

The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Volume 67, Issue 1, February 2009, Pages 49–59, <https://doi.org/10.1111/j.1540-6245.2008.01334.x>

The Journal of Aesthetics and Art Criticism

Vol. 67, No. 1, Special Issue: The Poetics, Aesthetics, and Philosophy of Narrative (Winter, 2009), pp. 49-59 (11 pages)

Published By: Wiley <https://www.jstor.org/stable/40206389>

PROCEDIMIENTO

El instructor reparte 1 hoja de papel y 1 bolígrafo a cada participante.

El objetivo es que los participantes escriban una historia propia y reescriban la historia de otra persona cambiando el género.

Paso 1: cada participante debe escribir una historia personal;

Puede tratarse de una anécdota, un momento donde se hayan enfrentado a un obstáculo pero lo hayan superado, etc.

Paso 2: El instructor recoge todas las historias y las vuelve a repartir para que cada participante reciba la historia de otra persona.

Después, el instructor reparte un *Post-It* a cada participante, en el cual se escribe un género diferente para cada uno (thriller, comedia, terror, ciencia ficción, etc.).

Paso 3: Cada participante debe reescribir la historia que han recibido usando el género que se les ha dado con el *Post-It*.

- Los participantes eligen la historia que van a escribir sabiendo que después la escucharán todos
- La historia no debería ocupar más de 1 página
- La historia debería seguir una estructura de 3 actos
- Los participantes deberían escribirla en un idioma que todos entiendan
- Los participantes deberían con una letra lo más legible posible
- Los participantes deberían cambiar algunos elementos de la historia para corresponder al género
- Los cambios deberían hacerse en algunas palabras o elementos, pero no debe cambiarse todo de la historia original
- Los participantes deberían mantener los elementos principales para que su autor reconozca la historia

RECURSOS

Post-It, bolígrafos, papel.

DURACIÓN

90 minutos

REVISIÓN

Anécdotas como bromas, pruebas, historias y biografías o autobiografías.

Revisar los resultados.

RESULTADOS

Los participantes leen en voz alta la historia que han producido. El instructor cierra la actividad con las siguientes preguntas:

- ¿Qué le ha parecido reescribir la historia de otra persona?
- ¿Qué le ha parecido escuchar su historia reescrita por otra persona?
- ¿Qué le ha parecido adaptar una historia con un género diferente?
- ¿Cómo ha sido escuchar su historia adaptada a un género específico?

¿Qué recordará de esta actividad?

REFERENCIAS

The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Volume 67, Issue 1, February 2009, Pages 49–59, <https://doi.org/10.1111/j.1540-6245.2008.01334.x>

The Journal of Aesthetics and Art Criticism
Vol. 67, No. 1, Special Issue: The Poetics,
Aesthetics, and Philosophy of Narrative (Winter,
2009), pp. 49-59 (11 pages)

Published By: Wiley
<https://www.jstor.org/stable/40206389>

PROCEDIMIENTO

Los participantes se dividen por parejas. Se hacen preguntas unos a otros sobre la migración, la diversidad u otras experiencias que hayan tenido.

Después, crean una historia a partir de las respuestas que han recibido. Las historias se acompañan con fotos. Luego, se hace una presentación para los demás participantes y se muestran las fotos.

RECURSOS

Post-It, bolígrafos, papel.

DURACIÓN

90 minutos

REVISIÓN

Anécdotas como bromas, pruebas, historias y biografías o autobiografías. Se comparten valores personales en la presentación de vídeos.

RESULTADOS

Aprender siendo conscientes de sus propios procesos de pensamiento y ser capaces de hacérselos ver a los demás.

Permite hacer una valoración del «por qué» y el «cómo» del aprendizaje, así como lo que debe conseguirse como resultado.

La reflexión sigue fácilmente a la autoevaluación o a la evaluación de los compañeros.

REFERENCIAS

The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Volume 67, Issue 1, February 2009, Pages 49–59, <https://doi.org/10.1111/j.1540-6245.2008.01334.x>

The Journal of Aesthetics and Art Criticism
Vol. 67, No. 1, Special Issue: The Poetics,
Aesthetics, and Philosophy of Narrative (Winter,
2009), pp. 49-59 (11 pages)

Published By: Wiley
<https://www.jstor.org/stable/40206389>

MÓDULO 10

Hacer un cambio

Historias impactantes

La narración ha sido un arte poderoso a lo largo de la historia, al igual que ahora, y debido al poder que tiene para cambiar culturas nunca se es lo suficientemente cuidadoso con la forma en la que se utiliza la narración en los negocios.

Al analizar las historias digitales de algunas marcas comerciales, podemos ver qué hicieron bien y cómo este mensaje impactó a sus compradores, pero a través de algunas de ellas podemos aprender lo que no se debe hacer.

El objetivo de estas actividades es aprender a crear historias digitales de calidad.

Objetivos

- Aprender la capacidad de impacto que tienen las historias.
- Aprender que las historias son el comienzo de todo; como núcleo de cualquier negocio, saber narrar puede ayudarle a transmitir el mensaje que quiera con claridad.
- Aprender a redactar su propia historia digital.
- Diferenciar entre una buena historia digital y otra con aciertos y errores.
- Desarrollar la creatividad.
- Potenciar la creatividad y las habilidades visuales.

Preparación del instructor

El curso es interactivo y se basa en la cocreación.

Metodología

Cuando se plantee una pregunta, el instructor invitará a los participantes a compartirla con el resto de la clase. Asimismo, comprobará de vez en cuando que los participantes están al tanto de las nociones que se han dado y del objetivo de cada actividad.

Grupo meta

Instructores, líderes comunitarios, ciudadanos y activistas.

Test de aprendizaje/revisión

Al final de cada actividad habrá una sesión informativa con todos los participantes.

PROCEDIMIENTO

Ejemplos como Coca-Cola, Nike, etc. Vea cómo su historia digital consiguió impactar a la gente.

Snowfall: The Avalanche at Tunnel Creek. El ejemplo original que sacó a la luz la historia digital. Este proyecto, ganador del premio Pulitzer, se convirtió en sinónimo de historia digital. Seis días después del lanzamiento de Snow Fall, el 20 de diciembre de 2012, contaba con más de 3,5 millones de páginas vistas y 2,9 millones de visitas.

RECURSOS

Móviles, portátiles o *tablets*.

DURACIÓN

60 minutos.

REVISIÓN

Comente con los participantes lo que han aprendido.

¿Era lo que esperaban? Pregúnteles si hay algo que no esté claro y, si es así, intente que el grupo lo explique.

RESULTADOS

- Comprender que el arco narrativo debe combinarse con datos y elementos visuales potentes.
- Buscar el equilibrio adecuado entre lógica y emoción para tomar decisiones.
- Apelar a la emoción, provocando el miedo a perderse algo (FOMO por sus siglas en inglés).

REFERENCIAS

<https://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html%23/?part=tunnel-creek>.

PROCEDIMIENTO

1. Por parejas, escriban qué vídeos, imágenes, páginas, etc. de la historia digital les han impactado.
2. Debatan por qué le impactó esa historia digital en concreto (impacto bueno o malo).
3. Analizar qué podría haber hecho la empresa para impactar aún más a sus clientes.

MATERIALES

Papel y bolígrafo.

DURACIÓN

60 minutos.

APRENDIZAJE

Elija una historia y divida a los participantes en dos grupos para que debatan si la historia digital seleccionada impacta al público y, si no es así, por qué.

RESULTADOS

- Aprender qué es la historia digital y qué herramientas o técnicas se pueden utilizar.
- Diferenciar entre el impacto bueno y malo que puede tener una historia.
- Ver cómo perciben otras personas la misma historia.

REFERENCIAS

N/A.

PROCEDIMIENTO

1. No ser personal

Las narraciones que no son personales tienen más dificultades para dar vida a la historia y ayudar a la gente a sentirse identificada a nivel emocional.

2. No contener suficiente información

La gente quiere aprender de los expertos, pero no debe ser una tarea difícil. El lenguaje excesivamente académico puede desanimar a la gente, pero las historias no deben ser «tontas». Es importante encontrar el equilibrio adecuado.

3. No destacar los puntos principales

Uno de los puntos fuertes del sector es su riqueza en imágenes visuales. Esto puede utilizarse con gran efecto en la narración de historias. Los formatos no tienen por qué ser sofisticados, pero hay que tener en cuenta cómo se combinan las imágenes y el texto en las historias que se comparten.

4. Not ser concreto

La narración de historias centradas en temas específicos puede atraer a un público amplio. En general, lo mejor es pasar de los detalles a la visión general, y no al revés.

RECURSOS

Papel y bolígrafo.

DURACIÓN

60 minutos.

REVISIÓN

Preparar vídeos para mostrar y discutir lo que salió mal en estas empresas para demostrar que los participantes entienden los retos: *Pepsi: Live for Now; Lloyds Bank: The Running of the Horses; Dr. Pepper Ten: It's Not For Women Qiaobi Detergent Commercial.*

RESULTADOS

- Marcas que nos enseñaron: puede intentar contar una historia, pero no significará nada si no es relevante y moralmente correcta
 - Crear conexiones entre los participantes mediante el trabajo activo en grupo.
 - Desarrollar la capacidad de identificar patrones y problemas en las estructuras de las historias.
- Aprender a investigar y desarrollar una historia que tenga que ver con la persona a la que se vende

REFERENCIAS

N/A.

RETOS EN LA NARRACIÓN (PRÁCTICO)

PROCEDIMIENTO

1. Dividir a los participantes por parejas o en grupos de 3.
2. Asignar una historia a cada grupo.
3. Pídeles que creen una versión digital de la historia que obtuvieron (historia/publicación de Instagram, vídeo, idea de cartelera, vlog, etc.).

RECURSOS

Portátil, teléfono móvil,
papel y bolígrafo.

DURACIÓN

60 minutos.

REVISIÓN

Después de intercambiar los vídeos, pida a los grupos que encuentren elementos comunes en la historia de todas las personas que han escuchado y que intenten evaluar qué podría haberse hecho mejor y en qué puede mejorar su idea.

RESULTADOS

- Aprender el poder que tienen las palabras y los pies de foto.
- Redactar una historia entre todos.
- Evaluar a los participantes según los objetivos aprendidos.
- Recopilar información sobre el progreso de los participantes.

REFERENCIAS

N/A.

MÓDULO 11

Intercambiar y hacer campaña

Loesje Campaigning

Loesje es un proceso de creación de campañas que implica el uso de observaciones inspiradoras, el humor que permite el pensamiento crítico, la escritura creativa y el intercambio de opiniones con el público. Los alumnos crean textos cortos o elóganes positivos y que invitan a la reflexión, que consiguen sonreír a la gente, critican sin juzgar, desafían al público a pensar en un tema y permiten una nueva forma de ver sus tendencias habituales.

Loesje constituye el nombre de una chica holandesa y las técnicas de Loesje se utilizan en escuelas, empresas, ONG's y por particulares de todo el mundo. Esta campaña firma los carteles, pero su identidad está formada por todo el colectivo mundial de personas que desean cambiar el mundo a través de la creatividad y los carteles. La actividad de escritura creativa de textos es un proceso creativo de grupo que consiste en idear frases cortas en una sola línea. El método consiste en una serie de pasos para crear un ambiente abierto en grupo y llevar a los participantes a un flujo creativo. La base es una transmisión continua de los escritos para que los participantes puedan reaccionar y ofrecer ideas de surgimiento sobre los pensamientos de los compañeros.

Las etapas del proceso incluyen:

- Presentación de todos los participantes; un pequeño ejercicio para conocerse entre ellos;
- Una fase de calentamiento con ejercicios de escritura de textos creativos para inspirar, relajar y poner a todos en disposición de escribir.
- Recopilación de temas sobre los que escribir. Por ejemplo, pueden ser temas sobre los que los participantes se sientan muy identificados, que estén en las noticias o que toquen su vida personal. Cada tema se coloca en la parte superior de una hoja de papel.

Un ejercicio adicional que permite a los participantes conocer las técnicas de escritura, en particular la capacidad de ver un tema desde varias perspectivas: hacer asociaciones, contradicciones, exageraciones, sugerencias, giros, así como preguntas.

- Escribir los textos pasándose los temas y creando frases sobre el papel. Se trata de un proceso grupal de formulación de pensamientos y opiniones en común. Es importante estimular la creatividad evitando, en la medida de lo posible, criticar los escritos de los demás. Si uno no está de acuerdo con lo que ha escrito alguien, puede escribir su propia opinión al lado. Al final del proceso se hace una selección de los mejores textos. Los participantes se pasan los papeles una vez más mientras rodean los textos que les gustan. Al final, los textos más populares se reconocen por el número de círculos. Los mejores textos se leen en voz alta y se comparte lo que el grupo ha creado.

Aquellos mejores y expresivos textos que se ajusten al perfil de la chica «Loesje» se seleccionan en sesiones de debate denominadas «Edición Final». Por último, se imprimen en carteles y son firmados por ella de modo que el colectivo de escritores reales permanece en anónimo.

(Fuente de consulta: <http://www.hcdo.hr/wp-content/uploads/downloads/2014/08/PartART-Handbook.pdf>)

Objetivos

Los objetivos de Loesje son desarrollar:

- la escritura creativa;
- la divulgación social y realización de campañas;
- la cocreación colectiva;
- el pensamiento crítico;
- el trabajo en equipo.

El método Loesje involucre a las personas en la sociedad y les permite expresarse como ciudadanos activos para encontrar soluciones y caminos hacia el entendimiento mutuo.

Preparación del instructor

Con la finalidad de preparar el taller de Loesje se recomienda consultar el manual del mismo (loesje.org/handbook).

Piense también en cómo y qué temas pueden ser relevantes para los grupos de alumnos que participan en el taller. De igual modo, familiarícese con el formato y la distribución de los carteles finales. ¿Será una campana en línea o presencial?

Prepare los materiales correspondientes, por ejemplo, pegamento, pinceles, creador de pdf, impresora).

Estilos de facilitación

La sesión debe dirigirse de manera creativa y no formal. Por favor, asegúrese de que los participantes se concentren en los métodos positivos. Dado que el taller es un proceso de cocreación, que debe dejar mucho espacio a los participantes, por favor, déjeles espacio a ellos y a su proceso. Siga más el proceso que el producto, a pesar de que la sesión dure más tiempo.

Como la puesta en común del póster forma parte del proceso considere cómo quiere integrarlo en su facilitación. Piense en cómo y dónde desea compartir el póster, ya sea en línea o de forma presencial y motive a sus participantes para que se anticipen y reflexionen sobre ello también.

Grupo destinatario

Instructores, líderes comunitarios, ciudadanos, activistas.

Comprobación/evaluación del aprendizaje

Reflexionar con los participantes acerca del proceso en una ronda abierta. En caso de que se creen carteles temáticos, la comprobación formal ya quedará realizada.

NORMAS

La finalidad de este juego es inventar una historia con un grupo de palabras elegidas al azar.

En primer lugar, todos reciben una hoja en blanco en la que escriben cualquier palabra que se les ocurra en la parte izquierda del papel. Después, se lo pasan a la persona de su derecha y esta escribe otra palabra (debajo de la primera) que es una asociación libre a la anterior.

Se siguen pasando los papeles y escribiendo palabras, que se asocian con la última del papel, hasta tener unas 10 palabras.

A continuación, cada persona rodea 3 palabras que le gusten más en el papel que tiene delante y vuelve a pasarlo. Esta vez, en la parte derecha del papel, escriben el nombre de una persona famosa antes de volver a pasar el papel. Luego, el nombre de un utensilio de cocina y finalmente, el nombre de un lugar.

Con las 3 palabras marcadas con un círculo, tienen que inventar una historia que involucre a la persona famosa, en el lugar elegido utilizando el utensilio de cocina.

También se puede jugar a este juego a través de internet en una pizarra compartida (como flinga o miro) o en un documento compartido (googledocs, etc.). En ese caso, en lugar de pasar el papel se debe trabajar con colores o resaltados.

MATERIALES

Papel, bolígrafos, si se juega en línea una pizarra o documento compartido.

Los carteles de Loesje se realizan sobre temas que preocupan a las personas implicadas y constituyen una forma de pensar en el mundo y de transformar la decepción en iniciativa. Tus alumnos pueden escribir sobre cualquier cosa y la primera regla es «no hay reglas».

DURACIÓN

25-30 minutos.

APRENDIZAJE

Reflexión acerca del proceso; los participantes deben tener la mente abierta para su proceso de intercambio de ideas creativo.

RESULTADOS

La sesión debe servir para poner en marcha las ideas y demostrar a los participantes que son creativos. No hay nada «demasiado raro» o «demasiado loco» que pueda surgir del calentamiento. También es un buen momento para crear un ambiente abierto en grupo. (fuente: *Loesje Activists Handbook*)

REFERENCIAS

Se pueden encontrar más juegos en línea, por ejemplo, en los sitios web de story dices o story generator.

NORMAS

Nubes de palabras

Prepare una nube de palabras en un servicio gratuito como answergarden.ch. Aquí puede crear una nube de palabras para la pregunta: ¿Qué tema tienes en mente? o ¿Cuál es el último tema de actualidad que te conmueve?

Los participantes tienen que asociar palabras, que son contadas por la nube de palabras. A más frecuencia se menciona una palabra, más grande se muestra.

Tras la asociación libre, discuta con los participantes los temas, pide aclaraciones. Después, puede dejar que los participantes voten entre uno y tres temas sobre los que quieren escribir.

Si no quiere trabajar en línea, puede recoger las palabras en pósits y compartirlas en una pizarra/mural. Ahora los participantes tendrán que agruparlas y encontrar títulos adecuados. Esto les ayudará a entender la agrupación de temas. Tras la agrupación colectiva y las últimas aclaraciones, los participantes podrán votar los temas con los que les gustaría trabajar.

Tras el calentamiento, es el momento de elegir los temas sobre los que escribir. También puede pedir a los alumnos que te digan si hay algo que les ronda la cabeza y sobre lo que quieren escribir o puedes hablar de las últimas noticias.

Asegúrese de no tener temas demasiado similares y no olvide convertir lo que preocupa a la gente en un tema inspirador. Un consejo es no elegir temas demasiado amplios: El cambio climático en nuestra ciudad es más fácil de asociar, que solo el cambio climático, por ejemplo.

MATERIALES

Bolígrafo, pósits, pizarra,
nubes de palabras en línea —
por ejemplo, en
answergarden.ch.

DURACIÓN

35-40 minutos.

APRENDIZAJE

Se eligen los temas.

RESULTADOS

Los participantes deben acordar los temas sobre los que quieren escribir.

REFERENCIAS

www.answergarden.ch

NORMAS

Loesje utiliza lo que se llama «ACCESS» y significa Asociación, Contradicción, Comparación, Exageración, Estimulación y Sugerencia.

Cada alumno debe tener delante un papel blanco o un espacio en línea compartible (padlet, miro, flinga, googledoc, etc.) y trabajar para sí mismo en primer lugar. En cada ronda debe reflexionar, añadir, cambiar, revisar el texto que tiene. El proceso debe repetirse para cada tema que los alumnos elijan.

En una primera ronda deje que sus alumnos asocien, deben pensar en todas las palabras e ideas relacionadas con los temas que sean posibles. Pregúnteles qué significan esas palabras. ¿Qué sienten al oírlas? ¿Cuál es quizás el significado oculto o el contexto de esas palabras?

En una segunda ronda, deje que los participantes contradigan los temas, es decir, que hagan que las palabras que hacen que el tema suene bien, suenen mal. En la siguiente ronda, deje que comparen algo nuevo con algo conocido. Eso puede ayudar a aclarar el significado del tema.

En la siguiente ronda «Exageración», haga que los temas, o las cosas que implica, tengan más importancia.

En la siguiente ronda estimule su imaginación. Motíveles para que pasen a la acción, inspíreles para la aventura y muéstreles lo gratificante que puede ser hacer algo inusual. En la última ronda sugiérelas y haga que los alumnos vean las cosas de otra manera, haga que piensen en lo que leen y en lo que implica.

Si los participantes terminan de escribir, deje que cambien el papel por otro tema, deje que lean lo escrito y deje que repitan el proceso.

Los textos deben ser más bien cortos y que inviten a la reflexión; aclare a los participantes que no es necesario que sean largos.

Explique al grupo que pueden escribir lo que se les ocurra. Haga hincapié en que se trata de un proceso de grupo, que no es necesario escribir un «cartel de Loesje» de inmediato, ya que es importante dejarse influir por las ideas de los demás. Está bien escribir solo una palabra o una idea, así como escribir lo que podría convertirse en un cartel de Loesje.

No es obligatorio que todo el mundo escriba sobre cada tema; el dibujo también está «permitido». Simplemente exprésese y anime a los demás a hacer lo mismo. Puede reaccionar sobre lo que los demás han escrito, haciendo preguntas, citas, anécdotas, no obstante, no creemos que sea útil tener reacciones de «sí» o «no» y ser críticos.

MATERIALES DURACIÓN

Bolígrafo, papel, plataforma
colaboración en línea

Dependiendo de la
motivación del grupo —45
min.

APRENDIZAJE

Reflexión en grupo.

RESULTADOS

Los participantes habrán creado un conjunto de eslóganes ajustados a diversos temas.

REFERENCIAS

<https://loesje.org/workshops>

NORMAS

En primer lugar, recoga todos los textos y reparta a los participantes bolígrafos de colores. Deje que cada uno elija un color y pídale que vuelvan a repasar los textos, esta vez para rodear los textos que les gustaría que se convirtieran en un Loesje. Pueden elegir más de uno (o ninguno) en cada tema.

En el momento de volver a leer los textos, los participantes pueden cambiar algo, añadir o reescribir partes. No obstante, los textos deben ser visibles para todos, ya sea que estén almacenados en una pila y todos puedan revisar todos los textos, que estén pegados a una pared o que estén recogidos en un formato en línea.

Al final, el grupo puede ver que los textos que han sido rodeados con más colores son los más populares.

Al final, puede leer en voz alta los textos más marcados con un círculo y todos pueden comentarlos. Explique que las propuestas más circuladas se reúnen y se someten a votación. Las seleccionadas pasan a la redacción final y se maquetan.

El grupo está trabajando de nuevo en un proceso de revisión con los textos anteriores. Por favor, facilite un ambiente de trabajo co-creativo y colaborativo. Si los participantes prefieren trabajar en pequeños grupos, también sería posible.

MATERIALES

Bolígrafos de colores, los textos anteriores.

DURACIÓN

45 – 60 minutos.

APRENDIZAJE

Reflexión sobre el proceso.

RESULTADOS

Textos finales para Loesje Campaigning.

REFERENCIAS

No aplicables.

NORMAS

La idea principal a la hora de maquetar un cartel de Loesje es «mantener la sencillez». En la avalancha de anuncios coloridos, un texto negro sobre papel blanco con un mensaje breve resulta único y más visible. Antes de empezar con el cartel de Loesje, puedes jugar un poco con otros textos para ver cómo la maquetación puede cambiar el mensaje. Los participantes pueden elegir un texto breve, por ejemplo, los titulares de un periódico. Deben escribirlo en mayúsculas varias veces, recortar cada palabra y maquetar el texto de diferentes maneras. El resultado son varios carteles, ahora deben intentar ver cuál es el más atractivo.

Nadie puede decir claramente con solo leer un texto si es un texto de Loesje o no, cada uno conoce a la persona Loesje a su manera. Sin embargo, hay algunas normas, referidas a lo que Loesje ha dicho antes y a sus lemas, para ser crítico de forma divertida y dar comentarios que te hagan pensar por ti mismo. No es tan bueno escoger un texto que sea cínico o moralista o que simplemente diga que hay que pensar de una manera determinada.

También hay cosas más técnicas como que nunca se puede usar un signo de interrogación en un cartel de Loesje.

Un buen texto puede ser...

fácilmente leído de diferentes y múltiples maneras;

si realiza un comentario positivo;

si genera un cosquilleo en la mente;

si consigue hacer sonreír a la gente;

si critica sin juzgar ni ser moralista.

MATERIALES

textos anteriores, plantillas,
ordenador.

DURACIÓN

60 minutos.

APRENDIZAJE

¿Refleja el cartel la filosofía y las normas de Loesje?

RESULTADOS

Una serie de carteles de actualidad, preparados para hacer campaña en torno a temas elegidos por los participantes.

REFERENCIAS

Estos son algunos consejos que pueden resultar útiles a la hora de maquetar los carteles de Loesje:

- si el texto tiene un título (p. ej. dentistas // la mejor cura para tu sonrisa pon un espacio de una línea entre el título y el resto del texto;
- si el texto tiene una sola frase (por ejemplo, el mundo es más bello contigo), no tienes que hacer la separación gráfica y puedes centrarlo;
- también hay un tipo de letra especial y tamaños fijos para los textos, puedes encontrarlo en los materiales, así como como la plantilla;
- utilice la firma de Loesje para hacerlo más atractivo - pero no olvide que, si lo hace, los carteles deben estar en sintonía con la filosofía de Loesje.

NORMAS

Existen muchas formas de compartir el cartel.

En espacios públicos:

Difundir carteles es, en la mayoría de los casos, muy divertido, sobre todo cuando un cartel puede dar lugar a una discusión con una persona que pasa por allí o a algún otro tipo de interacción de personas que quieren comentar un texto o preguntar qué estás haciendo.

Intentad ser al menos dos personas, para que una pueda llevar los carteles mientras la segunda los pega. Si sois un grupo entero, que es lo más divertido, podéis dividirlos en grupos más pequeños y ocupar una parte de la zona cada uno. Reuníos primero en un lugar y decidid dónde irá cada grupo, fijad también una hora y un lugar en el que os reuniréis de nuevo después de pegar los carteles y comentad vuestras experiencias.

En línea:

Los carteles deben guardarse como JPG o PNG y pueden compartirse en todos los canales de las redes sociales. Sean de actualidad, así que deje que los participantes recojan ideas en qué grupos, en qué canales y en qué debates deben publicarse. Asegúrate de hacer un seguimiento de los comentarios y otras reacciones sobre los carteles. En las reuniones de reflexión, el grupo puede debatir sus experiencias y pensar en otros lugares donde publicarlas.

Procedimiento:

Por favor, piense en la seguridad cuando comparta el cartel en espacios públicos. Dos personas forman un buen equipo para realizar la tarea en espacios públicos. Asegúrese de que los participantes conozcan las normas legales locales cuando compartan los carteles en el lugar. El cartel puede ser sencillo y fácil de imprimir en A4.

Si quiere reacciones públicas, organice la puesta en común como una protesta o una exposición. Al igual que con la escritura, el reclamo es: hazlo positivo y creativo.

MATERIALES

Público: cartel, impresora,
brocha, pegamento
En línea: Jpgs o gráficos
similares

DURACIÓN

APRENDIZAJE

Los mensajes creados conjuntamente se
comparten con un público más amplio.

RESULTADOS

Campañas públicas *offline/online*.

REFERENCIAS

No aplicables.

MÓDULO 12

Compartir y hacer campaña

Historias basadas en datos

Las historias con apoyo de imágenes siempre han sido la forma en que los humanos aprendían cosas nuevas más rápidamente. Con los tiempos cambiantes de la informatización y los datos, esta nueva forma de obtener información puede considerarse a veces aburrida, por lo que nuestro trabajo consiste en hacerla más accesible y fácil de entender. La capacidad de explicar con éxito las percepciones de los datos mediante relatos y elementos visuales se conoce como narración basada en datos. Puede utilizarse para poner en perspectiva los resultados de los datos para su audiencia y motivarlos a tomar medidas. Piense en cómo puede captar varias áreas de la mente de su equipo en lugar de proporcionarles una hoja de cálculo con datos y soltar cifras. Puede evocar una respuesta emocional a nivel cerebral utilizando la narración de datos, lo que puede ayudar a que sus puntos sean recordados y se actúe en consecuencia.

Objetivos

Las historias basadas en datos tienen 3 componentes principales que los participantes deben aprender:

1. Datos – El elemento fundamental de su historia de datos es un estudio exhaustivo de los datos correctos y completos. El uso de análisis descriptivos, de diagnóstico y predictivos para analizar los datos puede ayudarle a ver el panorama general.
2. Narrativa - Una línea argumental, también conocida como narrativa verbal o escrita, se utiliza para explicar las percepciones de los datos, el contexto en el que se recogieron y las acciones que defiendes y quieres inspirar en tu audiencia.
3. Visualización - Las representaciones visuales de los datos y la narración pueden ayudarle a transmitir su mensaje de forma clara y memorable. Se pueden utilizar tablas, gráficos, infografías, fotos y películas.

Otros objetivos:

- Aprendizaje a la hora de crear una historia basada en datos;
- Aprendizaje a la hora de utilizar esa información y hacerla más memorable;
- Desarrollo de la creatividad;
- Desarrollo de las capacidades visuales;
- Entendimiento acerca de cómo la narración infográfica puede crear un impacto más emocional en la gente que simplemente arrojar datos.

Estilos de facilitación

El curso es interactivo y se basa en la cocreación.

Cuando se plantee una pregunta, el formador deberá invitar a los participantes a compartirla con el resto de la clase y también deberá comprobar de vez en cuando que los participantes están al tanto de las nociones dadas y del objetivo de cada actividad.

Grupo destinatario

Formadores, líderes comunitarios, ciudadanos, activistas.

Comprobación/evaluación del aprendizaje

Al final de cada actividad debe haber una reunión informativa con todos los participantes.



INTRODUCE YOURSELF THROUGH DATA

NORMAS

Cada participante tiene que presentarse al grupo enumerando cinco hechos básicos que pueden interpretarse como datos, como su edad, nacionalidad, lugar de residencia, nivel educativo, industria, campos de interés, etc.

No se espera que los participantes revelen datos personales confidenciales, solo información general que se sientan cómodos de compartir, por ejemplo, el barrio o la ciudad en la que viven, no su dirección.

Todos anotan algunos datos que han seleccionado y luego presentan oralmente sus datos básicos al grupo, por turnos.

MATERIALES

hojas de papel, lápiz.

DURACIÓN

30 minutos.

APRENDIZAJE

Asegúrese de que todos tengan la oportunidad de hablar y presentarse al grupo. El objetivo de esta actividad es ayudar a los participantes a conocerse y crear un ambiente que fomente la cooperación, la escucha y la retroalimentación respetuosa. Como instructor, también puede animar a la gente a pensar si hay coincidencias en la información compartida: ¿hay cosas que los participantes tengan en común? ¿Pueden agruparse en ciertas categorías según los hechos que decidieron compartir? Esto ayudará al grupo a pensar en términos de datos, lo que debería resultar útil en actividades posteriores.

RESULTADOS

Los participantes se están conociendo y comienzan a interactuar como grupo.

REFERENCIAS

No aplicables.

NORMAS

Se trata de un ejercicio rápido para que los participantes piensen visualmente y se inspiren en formas creativas de transmitir el significado.

Cada participante dispone de dos minutos para dibujar el término «cultura» de todas las formas que se le ocurran. Una vez agotado el tiempo, cada uno revela su trabajo y el grupo compara sus interpretaciones.

Todos repiten el ejercicio, esta vez dibujando la distinción $3 > 2$ de tantas formas como sea posible en dos minutos.

En el tercer ejercicio, los participantes deben dibujar el concepto «**los números son mejores que las palabras**», de nuevo en el mayor número de iteraciones que se les ocurran en dos minutos. Compare y contraste de nuevo.

MATERIALES

hojas de papel, lápiz.

DURACIÓN

15 minutos.

APRENDIZAJE

El objetivo de esta actividad es fomentar el pensamiento creativo. Cuando los participantes compartan los resultados de cada ejercicio, también puedes preguntarles en qué se han inspirado para presentar algunos de los conceptos de una manera determinada.

RESULTADOS

Los participantes desarrollan su capacidad de presentar datos y transmitir el significado a través del uso de imágenes visuales.

REFERENCIAS

No aplicables.

NORMAS

Cada participante tiene que presentarse de nuevo al grupo utilizando la misma información que compartió anteriormente, pero esta vez en términos visuales. El grupo piensa en cómo presentar visualmente sus datos de una forma clara y fácil de comprender para todos, pero también lo suficientemente atractiva como para cautivar la atención de la audiencia.

Basándose en las notas de la actividad anterior, los participantes tienen que hacer un tablero personal presentando su información en una hoja de papel. Pueden dibujar imágenes, formas, símbolos, números, etc., sin embargo, tienen que reducir el texto al mínimo u omitirlo por completo.

Una vez que han terminado, cada participante muestra su tabla personal al grupo. Los demás miembros del grupo son libres de intentar interpretar los datos basándose exclusivamente en las imágenes para comprobar si se muestran de forma suficientemente clara.

MATERIALES

hojas de papel, bolígrafos o rotuladores de colores.

DURACIÓN

30 minutos - 1 hora.

APRENDIZAJE

Esta actividad tiene como objetivo acercar al grupo, así como animarlos a retroalimentarse mutuamente. También está diseñada para inspirar el pensamiento visual y enseñar a los participantes a presentar la información de forma clara y completa.

RESULTADOS

El tablero personal que cada participante elabora y transmite la misma información personal que presentó durante la primera actividad.

REFERENCIAS

No aplicable.

NORMAS

Los participantes tienen que elaborar una presentación basada en datos para contar una breve historia basada en una experiencia personal.

Cada participante piensa en una experiencia personal que le haya afectado de alguna manera y luego tiene que convertirla en una historia que compartirá con el grupo. Puede basarse en un acontecimiento importante de la vida, una anécdota divertida, un recuerdo entrañable, una causa que les apasione, etc.

En la fase de preparación, los participantes piensan en el punto o mensaje que quieren transmitir a su público. ¿Qué quieren conseguir con su historia: inspirar, motivar, entretener, ¿provocar una reacción? Preparan el esquema del contenido.

En la fase de planificación, piensan en formas de presentar el contenido mediante el uso de datos e imágenes visuales. ¿Qué datos o información concreta pueden extrapolar que pueda mostrarse visualmente y utilizarse como parte de su presentación? Pueden utilizar líneas de tiempo, diagramas circulares, gráficos o cualquier otro elemento visual similar para presentar su material en 1 ó 2 hojas de papel.

En la fase de la historia, los participantes hacen su presentación al grupo. Cada participante dispone de tres minutos para presentar su historia.

MATERIALES

hojas de papel, bolígrafos o rotuladores de colores.

DURACIÓN

30 minutos de preparación
+ 3 minutos por participante
para la presentación.

APRENDIZAJE

Esta actividad tiene como objetivo desarrollar la capacidad de elaborar una narración bien estructurada basada en datos relevantes que pueden presentarse mediante el uso de la visualización. Como facilitador asegúrese de que todos tengan la oportunidad de presentar su historia y de que lo hagan dentro del tiempo asignado.

RESULTADOS

Cada participante prepara y realiza una presentación basada en datos de una breve historia personal.

REFERENCIAS

No aplicables.