

Proyecto de investigación: Implementación de una plataforma tecnológica que facilite el uso de técnicas Didácticas Activas para mejorar la práctica pedagógica del Instructor SENA

STORY TELLING:

STORY TELLING (INFORMES NARRATIVOS) (trad. Por DMCP, www.ijellh.com 273 storytelling)

Hoy por hoy, hay una evidente necesidad de desarrollar en los jóvenes, además del pensamiento crítico y creativo, el pensamiento científico. Tradicionalmente, los currículos no incluyen redacción científica ni motivación por el aprendizaje a pesar de que estas y otras destrezas juegan un importante papel en la apropiación de conocimientos en los alumnos, así como sus intereses e imaginación.

Se encuentran pocos documentos que traten sobre la integración de diferentes dominios en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. El resultado de esto, es la dificultad que ellos tienen para conectar lo que aprenden con la práctica diaria.

La creatividad que es una de las destrezas del Siglo XXI, encuentra su principal desarrollo solo en actividades de entretenimiento, aunque algunos estudios revelan que cuando los estudiantes realizan procesos creativos no solamente se aumenta el interés por el estudio técnico y científico, sino que también se aprende utilizando otros métodos diferentes. Parece ser que la creatividad dispara en el alumno su mecanismo interno de aprendizaje que se encuentra en el cerebro el cual a su vez activa otros sistemas que combinados generan procesos creativos, productos creativos, personas creativas y ambiente creativo y que además se han creado mecanismos para medir los niveles de creatividad.

La narración de historias es una estrategia para aumentar la creatividad técnica en los alumnos ya que desarrolla el pensamiento y las destrezas creativas que ayudan a fortalecer sus procesos de aprendizaje de manera efectiva y al docente a ejercer su rol de tal forma que permite al alumno hacer parte de su propia formación, siendo creativo él mismo.

La narración requiere fluidez, flexibilidad e ideas originales y en la narración técnica se requieren 3 componentes: la producción técnica que incluye el conocimiento científico, el hecho científico y las situaciones problema; el proceso, que son las ideas y la imaginación; y el estilo que son la fluidez, la flexibilidad y la originalidad.

La *fluidez* se refiere a la cantidad de ideas producidas, que es la agilidad con

que la persona piensa para solucionar un problema y la agilidad y coherencia con la que puede expresar sus ideas.

Originalidad

Significa que rara si en una población determinada, una respuesta ocurre solo ocasionalmente. La base de la originalidad son la *innovación* y lo que sea *único*, es decir con una frecuencia de aparición por debajo del 5%. En el área técnica, la originalidad se aprende a medida que se practica la solución de problemas y la investigación ya que cada vez se obtienen nuevos elementos de conocimiento. En este proceso la persona incluso cambia sus estructuras cognitivas y se altera su pensamiento científico.

Las tareas creativas no son las que entretienen a los alumnos sino las que activan el intelecto y lo involucran emocionalmente y lo disfruta

A lo largo de la historia se han contado historias para transmitir tradiciones y hechos de generación en generación desde la antigua Grecia hasta las fábulas de la India las cuales se han utilizado en las aulas de clase como una estrategia de enseñanza muy efectiva que de un tiempo para acá se trata de rescatar. Sin embargo, algunos docentes la han ignorado esta estrategia talvez porque se requiere motivación más que destreza para su manejo sin embargo poco a poco se ha incorporado en ambientes de aprendizaje

Los estudios sugieren que las historias han jugado un papel significativo en la evolución cognitiva del ser humano y existen evidencias de la efectividad de la narración de historias en los métodos de enseñanza

La técnica de Storytelling la puede utilizar el docente, para narrar sus contenidos en esta forma, ya que así despierta la curiosidad de los alumnos haciendo que rompan esquemas rígidos de la clase, mejorando la comprensión y la recordación de los contenidos de forma aún más amena que la lectura de textos ya que se activa la imaginación. Por otro lado, el docente tiene mayor acercamiento a los alumnos y flexibiliza la figura de autoridad

The process of storytelling has three major components: sender (the storyteller), receiver (the audience) and message (the story). (Hall-1980) In order to ensure that the message reaches its receivers, the sender employs a number of techniques to attract the audience's attention towards the story world and to convey the message vividly. The audience typically takes in the information given by the storyteller and synthesizes it into a mental picture of the story world and events.

El proceso de narrar historias tiene tres componentes principales: el narrador (el que cuenta la historia), el receptor (la audiencia) y el mensaje (la historia) (Hall.1980) Para asegurar que el mensaje llega al receptor el narrador debe utilizar técnicas para atraer la atención de la audiencia sobre la historia para que el mensaje sea dinámico. La audiencia sintetiza el mensaje y lo convierte en imágenes mentales de historias y eventos universales.

. While the storyteller cannot be physically invisible, a skilled storytellershould place

emphasis on narrative content rather than themselves. The audience sees the story, not the person of the teller. (Livo&Reitz-1986) According to them there are numerous ways in which an oral storyteller may interact with an audience during storytelling. There are many techniques used by oral storyteller to create a sense of engagement and presence in an imagined story world for their audience. Many of these deal with how the storyteller uses language, voice, and the body. All these serve to convey the story and events more vividly. They create and build tension with pacing, dialog, foreshadowing, diversions, and detours. Enunciation, pacing, tone, repetition, emphasis, character voice variations, sound effects, silence, pausing, racing, volume, gestures etc. are the tricks used in the process of

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Vigencia de ejecución: 2020

Centro de Formación: AGROPECUARIO, REGIONAL CAUCA-POPAYAN

Beneficiarios: Instructores FPI SENA a nivel nacional

RESULTADOS FINALES:

Adiestramiento en el manejo plataforma tecnológica en prácticas pedagógicas

Divulgación los resultados de investigación y desarrollo tecnológico generados en el proyecto

PRODUCTOS FINALES:

Plataforma Tecnológica

Socialización en WORKSHOP del Manual de usuario de la aplicación Ponencia en evento nacional

Informe Final de investigación Memorias

Audiovisuales

Certificados de Eventos de Divulgación tecnológica

AUTORES	ROL	CONTACTO
DORIS MATILDE ORDOÑEZ LASO	INSTRUCTOR INVESTIGADOR AREA SISTEMAS	dordonezl@sena.edu.co 3015442579
XIMENA MUÑOZ CHACON	INSTRUCTOR INVESTIGADOR AREA PECUARIA-PEDAGOGIA	xmunoz@sena.edu.co 3136027890
CLAUDIA CECILIA PERAFAN PAZ	INSTRUCTOR INVESTIGADOR AREA ADMINISTRACIÓN	cperafan@sena.edu.co 3013715977
DINA MARIA CAJAS PABON	ASESORA PEDAGOGICA APOYO INVESTIGACIÓN	cdina_maria@hotmail.com 3006559125
ALEX SANTIAGO GIL TAIMAL	APRENDIZ INVESTIGADOR PROGRAMA ADSI	santiagotaimal2001@gmail.com 3147916883
MILER YOHAN CERON TULANDE	APRENDIZ INVESTIGADOR PROGRAMA ADSI	myceron8@misena.edu.co 3182018087