



Definición

El *Story Centered Course* (SCC) es una estrategia didáctica de aprendizaje activo en la que las y los estudiantes se enfrentan a una situación vinculada al mundo real. En dicha situación o historia se promueven experiencias en las que el estudiante adopta un papel principal.

La estrategia SCC, combinada con el juego de roles (*role play*), le permite al alumnado abordar la situación desde la perspectiva que su rol o personaje representa, asumiendo las actitudes, postura y comportamientos asociados al mismo.



Aprendizajes que fomenta

- Curiosidad en los contenidos
- Escucha activa
- Pensamiento crítico
- Argumentación
- Toma de decisiones



Competencias transversales TEC21

- Razonamiento para la complejidad
- Compromiso ético y ciudadano
- Comunicación



Metodología / Etapas

Diseño previo. El docente tiene claro lo que quiere lograr con las y los estudiantes desde que diseña su curso. Se sugiere cuestionarse: ¿Qué queremos que las y los estudiantes aprendan? ¿Cómo queremos que las y los estudiantes relacionen el contenido de la materia con la vida real? ¿Quiénes y cómo aplican el contenido de mi materia en las empresas? Estas respuestas le ayudarán a diseñar una “historia” real y relevante.

Impartición. Durante el curso se viven las siguientes etapas:

- 1) Contextualización. Se presenta la situación y la metodología a seguir a las y los estudiantes de una forma atractiva, enganando y motivando la participación. Se asignan los roles (si aplica).
- 2) Viviendo la historia. A través de los diversos contenidos y actividades del curso las y los estudiantes interpretan sus roles, discuten, hacen propuestas, etc.
- 3) Retroalimentación. En esta etapa observa la reacción de las y los estudiantes, si están motivados con el contexto de sus actividades y se van realizando las adecuaciones necesarias.

Evaluación de la estrategia. El docente realiza una valoración de los resultados obtenidos al implementar la estrategia.



Rol - Docentes

- Diseña la situación a representar y la metodología con base en los contenidos y competencias a trabajar.
- Contextualiza a las y los estudiantes y los motiva a participar.
- Promueve la discusión y la reflexión de la experiencia del alumnado.
- Diseña actividades y criterios de evaluación que le permitan al estudiante aterrizar lo aprendido desde la postura o rol en la historia.



Rol - Estudiantes

- Se enfrenta a una situación/historia vinculada al mundo real.
- Asume un rol relevante y motivador como el que podría tener en la vida profesional real.
- Lleva a cabo las mismas tareas y actividades que realizan los profesionales expertos en el área.
- Desarrolla la habilidad de trabajar colaborativamente.



Evaluación

A través de la historia se pueden presentar diversas actividades de aprendizaje que permitan aterrizar los contenidos aprendidos. Ya sea de manera individual, o en equipo, dichas actividades pueden contener como instrumentos rúbricas o listas de cotejo donde también se pueda valorar (si aplica) el desempeño en un debate, discusión o presentación oral.



¿Cómo aplicarlo a la modalidad digital?

La unidad de formación digital puede incorporar sesiones sincrónicas, a través de herramientas de videoconferencia, lo que le permita desarrollarla de forma natural como lo haría en una clase presencial.

Lo importante es explicar dentro de la plataforma educativa, lo más detallado posible y desde el inicio del curso, en qué consiste la estrategia. Declararlo en alguna sección del curso que presente la metodología.

Otra recomendación es cuidar la estética y narrativa del curso (identidad visual, iconografía, etc.), que permitan reemplazar la narrativa que podría darse en el aula.



Referencias

Schank, R. (2007). The story-centered curriculum. eLearn Magazine. <https://elearnmag.acm.org/archive.cfm?aid=1266881>

Cómo atribuir el crédito de este recurso:

Dirección de Diseño y Arquitectura Pedagógica. (2023). Definición y características: Story Centered Course [Documento PDF]. *Estrategias de Aprendizaje Activo 4.0*. Dirección de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital, Tecnológico de Monterrey. <https://innovacioneducativa.tec.mx/es/recursos-pedagogicos/estrategias-de-aprendizaje-activo>



Esta obra está bajo una Licencia *Creative Commons* Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)