



Definición

El **Storytelling** consiste en estudiar un objeto o suceso que puede enlistar emociones en una narración y es utilizada para nombrar las estructuras o los campos que captan en el momento justo y preciso la atención de un auditorio.

Se plantea una historia, con un enfoque específico y un hilo argumental que permita transmitir contenido preciso para cumplir con el propósito: enlazar y conmovir a la persona participante para que la narración quede en su memoria a largo plazo.



Aprendizajes que fomenta

- Escucha activa
- Aprendizaje reflexivo
- Comunicación lingüística
- Pensamiento crítico
- Creatividad e imaginación
- Expresión verbal y no verbal



Competencias transversales TEC21

- Compromiso ético y ciudadano
- Comunicación



Metodología / Etapas

Los siguientes elementos guiarán la construcción de la historia:

- **Objetivo:** Determina el para qué de la historia, qué es lo que se quiere transmitir y las emociones o reflexiones que se quieren alcanzar.
- **Personajes:** Establece las características de los personajes en la historia (pueden ser humanos o no). Además de la descripción física, menciona acciones, tareas o detalles, tales como obstáculos e intereses, que permita que los alumnos se puedan relacionar con el personaje a un nivel emocional.
- **Contexto:** Se recomienda hacer la descripción de una situación que involucre directamente al alumnado, así que el contexto de la historia es sumamente importante y debe incluir escenarios realistas y situaciones que el alumnado tenga altas probabilidades de enfrentar.
- **Llamada a la aventura:** Establece la problemática o situación inesperada que se le presenta al personaje principal. Una fuente de inspiración pueden ser remakes de películas, libros, cuentos, series, o historias relevantes en la vida cotidiana.
- **Alternativas:** sugiere los diferentes escenarios que pudiera seguir el personaje principal y las posibles consecuencias.
- **Decisión:** Describe el análisis que hace el personaje sobre sus alternativas y la solución a la que llega al tomar su decisión final.
- **Desenlace:** Relata el final de la historia, estableciendo los cambios que hubo entre la situación inicial y el desenlace. Es importante aquí rescatar el qué de la historia, es decir, los aprendizajes obtenidos.

Se puede seguir la misma estructura cuántas veces sea necesario, y dependiendo de la extensión de la historia, se puede distribuir en una sola sesión o durante el tiempo de la unidad de formación.



Rol - Docentes

- Plantear la historia como una narrativa para generar emociones.
- Seleccionar el medio y los recursos para contar la historia (digital o exposición oral).
- Mantener la curiosidad y fascinación del auditorio.
- Liderar el desarrollo del aprendizaje del estudiantado a través del vínculo establecido con los fragmentos del relato para que exista la conexión emocional-intelectual del contenido con la exposición narrativa.



Rol - Estudiantes

- Participar activamente en la historia.
- Plantear posibles acciones del personaje principal.
- Dar sentido a la narrativa desde su propio contexto.



Evaluación

Evaluación Individual / grupal

Ejemplos de evidencias: análisis sobre la historia, video de reflexión, desarrollo de una historia (como un final alternativo).

Instrumento de evaluación: guía de observación, lista de cotejo, rúbrica.

Criterios a considerar: creatividad, análisis crítico, aprendizajes, comunicación, empatía, compromiso ético y ciudadano.



¿Cómo aplicarlo a la modalidad digital?

Para llevar a cabo esta técnica en un entorno digital, es necesario aterrizar las ideas y comenzar la planeación.

El guion: consiste en redactar las ideas, escenarios, personajes y determinar la secuencia de la historia.

Storyboard: es un guion gráfico de la historia que incluye organizar el contenido con conceptos visuales como, fotos, imágenes y multimedia a utilizar.

Multimedia: con base en el guion y el storyboard, se puede diseñar un recurso multimedia o seleccionar uno ya existente, puede ser un audio, videos, imágenes, etc.



Referencias

Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. (2017). Storytelling. Reporte EduTrends. Recuperado de: <https://observatorio.itesm.mx/edutrends-storytelling>
 Diseño e-learning. (2017). 5 Consejos para integrar Storytelling en tu curso. Septiembre 26, 2018, de E-learning Masters Sitio web: <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/06/integrar-storytelling-en-tu-curso/>

Cómo atribuir el crédito de este recurso:

Dirección de Diseño y Arquitectura Pedagógica. (2023). Definición y características: Storytelling [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)