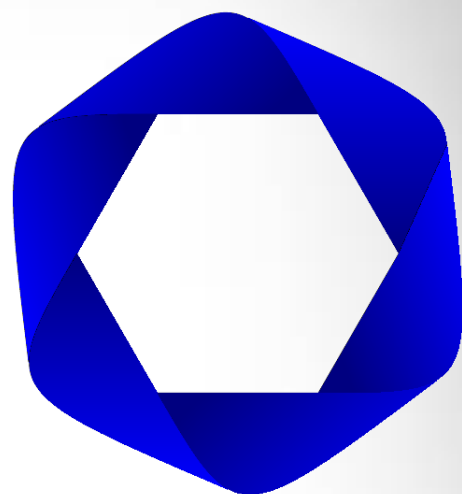
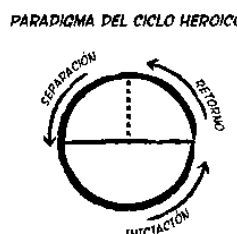


FUNDAMENTOS



Joseph John Campbell
(1904-1987)



El paradigma del ciclo heroico. Campbell, J. (2001).

1. **Separación:** el héroe se define como "el hombre o la mujer común capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones".
2. **Iniciación:** el personaje enfrentará pruebas, es la parte más extensa de la narración y se aplica el método de aprendizaje.
3. **Retorno:** el personaje comparte su aprendizaje o vivencia con los demás en su regreso al origen o lugar de residencia.

Joe Lambert



4C Modelo de las 4'c

- C**ontexto. Establecer un universo inicial que todos comprendan
- C**risis. Enfatizar un acontecimiento imprevisto
- C**ambio. Continúa con la narración de las acciones derivadas de dicho acontecimiento
- C**onclusión. Finaliza con una situación específica que refleje el aprendizaje adquirido de esa experiencia.

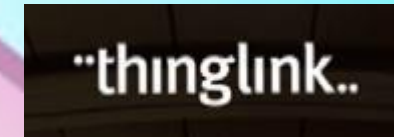


¿Qué es?

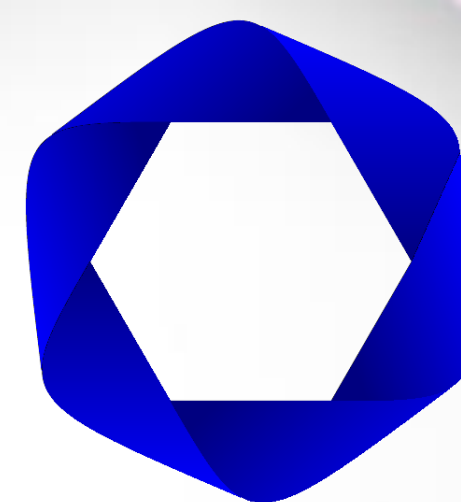


Es el arte del uso del lenguaje, la comunicación, la emotividad, la vocalización, la psicología del movimiento y la construcción abstracta de elementos e imágenes de una historia en particular para un público específico. (National Storytelling Association, 1997).

Es una herramienta didáctica que permite estimular la habilidad del pensamiento crítico en los estudiantes para fomentar la autoevaluación y transmitir experiencias reales relacionadas con la práctica de cualquier disciplina (McDrury y Alterio, 2003).



Digital Storytelling



Siete pasos para utilizar el Digital Storytelling

1. **Emitir un punto de vista:** el éxito radica en permitir escribir la experiencia y utilizar el poder de las emociones personales.
2. **Generar una pregunta dramática:** una historia sostiene o atrapa la atención de la audiencia al lanzar una pregunta tensionante para ser resuelta al final de la narración.
3. **Utilizar contenido emocional y hacer énfasis en alegrías y tristezas:** el más efectivo de los soportes digitales en las narraciones evoca emociones en la audiencia. Asimismo, puede ser muy enriquecedor para los estudiantes y las demás personas, ya que valida todo el esfuerzo de la intención de la historia.
4. **Modulación de la voz narrativa grabada:** la presentación verbal y el timbre o tono de los narradores debe ser convincente para otorgarle un tono muy personal a la historia. Sin embargo, no es un sustituto de la propia voz, sino una herramienta.
5. **Uso de música y efectos de sonido:** la música puede agregar un encanto o disgusto, pero siempre será lo que motive la atmósfera de la narración.
6. **Economía narrativa:** es la medida del uso de efectos para resolver las necesidades físicas de la narración y no caer en la ineficacia, ya que se propone una claridad entre la comunicación y la transición de los sucesos para no saturar.
7. **Ritmo:** se usa para evitar la monotonía y mantener a la audiencia a la expectativa.

Referencias:
Campbell, J. (2001). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito* (1ª ed., 1949). México: F.C.E.
Lambert, J. (2006). *Digital Storytelling: capturing lives, creating community*. Berkeley, CA: Digital Diner Press.
McDrury, J. y Alterio, M. (2003). *Learning through Storytelling in Higher Education: Using reflection and experience to improve learning*. Londres, Reino Unido: Routledge
National Storytelling Association (1997). *What is Storytelling?* [Weblogpost]. Recuperado de http://www.eldrbarry.net/ross/sl_defn.htm

Storytelling

