

Stand up ciencia.

El uso didáctico del monólogo científico

Objetivos

1. Conocer y manejar herramientas y técnicas de creatividad en relación con la creación de contenidos de comunicación científica.
2. Conocer y manejar herramientas y técnicas de creatividad en relación con la creación de un monólogo científico.
3. Proporcionar herramientas escénicas y narrativas que mejoren sus técnicas de divulgación y comunicación.
4. Dotar a los asistentes de los conocimientos técnicos necesarios para la grabación y edición de vídeos científicos, elaboración de monólogos y de demostraciones científicas.

Contenidos

1. Por qué comunicar ciencia.
 2. “Storytelling” y creatividad. Estrategias para enganchar al alumnado.
 3. Técnicas vocales, dramatización y presencia escénica.
 4. Elaboración de vídeos diferentes. YouTube, TikTok y otros canales.
 5. Eventos de monólogos cara a cara y en “streaming”.
 6. Monólogos científicos y otras narrativas.
 7. Demostraciones científicas, “Science busking”, findes científicos y otros eventos.
 8. Puesta en común del trabajo realizado por los participantes.
- ⦿ Diseñar recursos para su aplicación en el aula:
- Elaboración de vídeos.
 - Creación de monólogos.
 - Técnicas de relajación.
 - La comunicación: síntesis.
 - Redacción de guiones.

Competencia digital docente

El presente curso contribuye al desarrollo y mejora de la Competencia digital docente, especialmente en el Área 1. Compromiso profesional, Área 2. Contenidos digitales, Área 3. Enseñanza y aprendizaje, Área 5. Empoderamiento del alumnado y el Área 6. Desarrollo de la Competencia Digital del alumnado.

En este curso se trabajarán los siguientes descriptores competenciales del "Marco de Referencia de Competencia Digital Docente":

Competencia	Nivel	Descriptor	Descripción
1.1	A2	1	Conoce y aplica, bajo supervisión, las políticas de uso aceptable de las herramientas de comunicación organizativa establecidas por la A. E. o los titulares del centro.
1.3	A1	1	Distingue distintos modelos de prácticas pedagógicas digitales y analiza teóricamente sus ventajas e inconvenientes.
1.3	B1	2	Examina la implementación de los métodos de integración de las tecnologías digitales que ha llevado a cabo en su práctica docente, analizando el proceso desarrollado, los resultados obtenidos y el modo en el que ha reaccionado a situaciones imprevistas.
1.4	B1	1	Participa en actividades de formación para el desarrollo profesional docente
2.1	A1	3	Utiliza algún sistema de organización de recursos (aplicaciones, extensiones del navegador, etc.)
2.3	C2	1	Colabora en equipos profesionales para la mejora y adaptación de las prácticas de catalogación, gestión y compartición de contenidos digitales al ámbito educativo.
2.3	C2	2	Colabora en el diseño, desarrollo, despliegue y mantenimiento de un repositorio de contenidos educativos
3.2	B2	1	Transfiere estrategias de comunicación e interacción con el alumnado y configura las tecnologías digitales disponibles para responder a nuevas situaciones de aprendizaje, con el fin de mejorar el apoyo y la orientación.
5.1	A1	2	Comprende los efectos positivos y negativos a la hora de incluir las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje.
6.3	B1	1	Integra en su práctica docente actividades de aprendizaje que permiten que el alumnado exprese y transmita sus ideas de manera creativa, mediante el uso de herramientas digitales adecuadas, respetando las reglas y licencias de derechos de autor.

Metodología

- Práctica. Ejercicios de técnicas narrativas, escénicas y audiovisuales.