

PROGRAMA DE COMUNICACIÓN Y LIDERAZGO AVANZADO.

CONTANDO HISTORIAS

UN PROGRAMA DE TOASTMASTERS INTERNACIONAL.



TODA REPRODUCCIÓN TOTAL Y PARCIAL
ESTA PROHIBIDA SIN LA AUTORIZACION
ESCRITA DE LA SEDE INTERNACIONAL
TOASTMASTERS.

CODIGO SP- 226-K

ESTE MANUAL FUE TRADUCIDO POR
Eugenio Bueno.
Capturista: Silvia Zamora Martínez, ATM-B CL.
Sept. 2004.

Tabla de Contenido

| | | |
|----|---|----|
| | COMO USAR ESTE PROGRAMA | 3 |
| | INTRODUCCIÓN | 4 |
| 1. | EL CUENTO FOLKRLORICO | 5 |
| 2. | ALGO PERSONAL | 8 |
| 3. | LA MORALEJA DE LA HISTORIA | 11 |
| 4. | LA HISTORIA SENTIMENTAL | 14 |
| 5. | DANDO VIDA A LA HISTORIA | 17 |
| | REGISTRO DE ASIGNATURAS | 21 |
| | SOLICITUD ATM | 22 |
| | RECONOCIMIENTOS | 23 |
| | PROGRAMA AVANZADO DE COMUNICACIÓN Y LIDERAZGO | 24 |

Introducción.-

Contar historias ha sido una forma de comunicación a través de toda la historia de la Humanidad. Es parte de toda civilización en cada continente. Los primeros narradores Contaban las proezas de sus héroes; estas historias se expandieron con los años e Incluyeron cuentos y fábulas.

La primera batalla épica conocida fue “Gilgamesh” relatada por los Sumerios. Después vino el cuento anglosajón “Beowulf”. Los narradores contaron la mitología Griega, que incluía dioses con poderes sobrenaturales.

Los narradores continuaron durante la Edad Media, deleitando a su audiencia con Cuentos de guerra y amor. En el siglo XIV, Geoffrey Chaucer volvió a contar las Historias que había escuchado sobre un grupo de misioneros viajando de Londres a Canterbury. Chaucer puso estas historias en papel en su obra “Los cuentos de Canterbury”

Más tarde, otros comenzaron a escribir los cuentos que se habían transmitido oralmente, Incluyendo a los hermanos Grim y a Hans Christian Andersen.

Sigue siendo popular contar historias. A la gente le gusta escuchar y narrar historias. Contar historias es un gran entretenimiento y además, tiene un propósito. Contamos Historias a los niños para introducirlos al mundo de la literatura. En muchas familias, los Cuentos acerca de la historia familiar y sus antepasados pasó de generación en generación A través de la narración de historias. Muchos oradores públicos cuentan historias como Parte de sus presentaciones. Ellos saben que una historia bien contada atraerá la atención De su audiencia y puede poner énfasis o ilustrar un punto.

Este manual le ayudará a desarrollar su talento como narrador de historias. Contiene 5 asignaturas de oratoria que representan diferentes clases de narración. En el primer proyecto, usted aprenderá la manera de presentar un cuento popular. El proyecto dos requiere que usted invente y cuente una historia basada en una experiencia personal. En el tercer proyecto, usted hará y contará una historia con una moraleja. En el siguiente Proyecto, se le pedirá crear y contar un cuento que toque el lado sentimental de su Auditorio. Finalmente, usted narrará una historia acerca de un evento histórico o un Personaje.

Para completar algunos de estos proyectos con éxito, usted necesitará visitar su biblioteca o librería, o invadir el librero de sus hijos. Puesto que contar historias también requiere Mucha variedad vocal, usted debería estudiar el manual “Your Speaking Óbice” (Hablando con su Voz, 199) del Catálogo Toastmasters Internacional, aplicando las sugerencias Del mismo en sus proyectos. Consulte el catálogo de suministros de su club para consultar el precio y otros informes.

Este manual le permite desarrollar una nueva colección de talentos a su disposición en la oratoria. También le ayudará a ser más creativo. Lo más importante, le permitirá divertirse a medida que aprenda el arte de contar historias. ¡Disfrútelo!

1

El

Cuento

Folklórico

Objetivos:

Contar un cuento popular que sea entretenido y divertido para un grupo de edad específica.
Emplear imágenes vivas y voz adecuada para realzar el cuento.

TIEMPO:

Siete a nueve minutos.

Los cuentos folklóricos son cuentos populares y son los más fáciles de contar. Son simples, entretenidos y fácil de entender y su estructura básica los hace divertidos de aprender e interpretar. Los cuentos folklóricos se encuentran en todos los países y en todas las lenguas. Algunos de los cuentos clásicos son “Hansel y Gretel” y la “Cenicienta. La mayoría de los cuentos folklóricos tienen varios siglos de existencia y proveen una apreciación de las ideas, costumbres y creencias de las personas que vivieron en esa época.

Encontrando una Historia

Usted debe elegir una historia que es adecuada para usted y su audiencia, usando esta guía:

- La edad de la audiencia. ¿Son adultos, adolescentes o niños? Diferentes grupos de edad prefieren diferente tipo de historias.
- El tipo de audiencia. ¿Son niños, niñas, hombres, mujeres?
- El nivel social e intelectual de su audiencia.

Generalmente, a los niños les gustan las historias de intriga y acción. A los adolescentes y adultos, les gustan las historias con humor y juego de personajes. A todas las edades les gusta el ritmo y el movimiento de eventos en las historias. Las historias deben estar bien medidas, con pocos momentos lentos y ninguno tedioso.

Aprendiendo la Historia.

Lea la historia de por placer en un principio. Luego léala una y otra vez, analizando su estructura. ¿Cuál es el plan? Cómo fluye la acción? Dónde está el clímax? Qué hace la historia interesante?

Luego visualice la historia, parte por parte. Familiarícese con las escenas y personajes. Píntelos en su mente. Cómo es el personaje principal? De qué color es su pelo? Cómo viste? La historia se desarrolla bajo techo o al aire libre? En el verano o en el invierno? Use sus sentidos para sentir, oír y ver la historia. Esto le ayudará a describir la historia al momento de contarla.

Aprenda la historia. Usted no leerá la historia a su audiencia, usted la dirá de memoria. Pero no es necesario que memorice palabra por palabra – solo las imágenes y acciones que desee comunicar a su audiencia. Encontrará útil memorizar el principio y el final de la historia, para asegurarse que empieza y termina bien. También, si la historia contiene alguna frase en especial o rimas que son críticas para el desarrollo de la historia, memorícelas. Por ejemplo, el sonido del galope del caballo de la carroza de Cenicienta, al tiempo que suenan las doce campanadas del reloj agregaría emoción al personaje y a la trama del cuento.

Preparación

Cuando se ha aprendido la historia, está listo para practicarla. Recuerde, su meta es comunicarla a la audiencia. Usted quiere que visualicen la historia en su mente, como lo hizo cuando aprendió la historia. Usted quiere que experimenten la historia con todos sus sentidos. Puede hacerlo con su voz. Practique con fuerza para que pueda escuchar y sentir la historia. A medida que practique, preste atención a lo siguiente:

- **Tiempo.** El tiempo de su historia debe variar de acuerdo a la acción. Por ejemplo, “La Bella Durmiente” es lenta y solemne, mientras que “Robin Hood” es firme y fuerte. En el cuento “La Caperucita Roja” el tiempo crece al momento en que Caperucita platica con el Lobo disfrazado de abuelita. Las partes de una historia llena de poesía o requieren de mucha imaginación deben tener un tiempo más lento para que su audiencia tenga tiempo de entenderla y visualizarla en su mente.
- **Ritmo.** El ritmo es un buen instrumento para agregar énfasis a la historia, pero tenga cuidado para evitar un efecto de cantaleta. Los niños gustan el ritmo en diálogos como: “¡Aspiraré y soplaré hasta derribar su casa!”
- **Inflexión.** Una inflexión consiste en subir la voz y dejara caer al final de la palabra. Las inflexiones agregan significado y emoción a las palabras. Por ejemplo, subir la voz en la última sílaba de “Mary” da al nombre un tono interrogatorio. Bajar la voz en la última sílaba puede indicar desmayo.
- **Pausa.** La pausa eleva el interés de la audiencia. Haga una pausa antes de cambiar ideas, antes de palabras importantes o antes de acciones importantes para crear curiosidad en su audiencia. También una pausa después de un pasaje poético o imaginativo concede a su audiencia un tiempo para reflexionar sobre el significado antes de proceder con la historia.
- **Volumen.** Suba el volumen de su voz para indicar excitación, sorpresa, o acción. Baje su voz a un suspiro para agregar suspenso o emoción.

Su Presentación.

Usted está listo para contar su historia. A medida que la cuente, actúe como si fuera la primera vez que lo hace. Muestre su interés a través de la expresión facial, su cuerpo y su voz. Sea enérgico y animado. Establezca contacto visual con su audiencia. Los gestos deben ser naturales, sin caer en excesos. Usted no está actuando, es sólo el medio a través del cual llega la historia.

El Proyecto de su Discurso..

Elija y cuente un cuento popular. Use su voz e imaginación para proyectar el significado, la emoción y la acción de la historia. Si es necesario, pida a la audiencia anticipadamente que pretendan tener la edad que usted sugiera si la historia seleccionada es para un grupo de edad diferente.

Guía de Evaluación para “El Cuento Folklórico”

Título..... Evaluador..... Fecha.....

Nota para el Evaluador. El propósito de esta plática fue que el orador contara, no leyera, un cuento popular. El orador no debe actuar la historia, sino interpretarla para la audiencia, usando voz y estimulando la imaginación. Se sugiere que se lea todo el proyecto antes de presentarlo.

¿Cómo atrajo el orador su interés por la historia?
La disfrutó?

¿Qué técnicas (tiempo, ritmo, inflexión, pausa, volumen)
usó el orador que hayan sido especialmente efectivas?

Comente el uso de la variedad vocal al contar la historia.

¿Qué partes de la historia fueron mas excitantes?
Que partes bajaron el ritmo de la historia?
Qué técnicas aumentaron o disminuyeron su efectividad?

¿Cuál fue la idea o el estado de ánimo que el orador intentó comunicar?
¿Cómo lo hizo? Tuvo éxito en su intento?

¿Pudo usted visualizar la historia en su mente?
¿Qué partes de la historia fueron más impresionantes?

2

ALGO

PERSONAL

Objetivos

Aprender los elementos de una buena historia.

Crear y narrar una historia original basada en una experiencia personal.

TIEMPO.
Seis a ocho minutos.

Los narradores no tienen siempre que confiar en material escrito por otros. Los buenos narradores pueden crear y contar sus propias historias.

Una historia puede ser humorística o dramática, pero siempre debe ser entretenida. No importa si la historia tiene lugar en las junglas de Sudamérica o en la cocina de su casa, debe cautivar el interés de la audiencia y llevarla de la mano. En este proyecto, creará y contará una historia basada en su propia experiencia.

Cuenta lo que Sabes.

Cuando escribimos una historia, es mejor hablar de lo que sabemos. Use sus propias experiencias y observaciones personales o de los que lo rodean como base. Piense en sus familiares y amigos. ¿Qué historia puede platicar sobre ellos? Acerca de su trabajo, pasatiempo, vacaciones? ¿Pueden las experiencias en esta área convertirse en una historia?

Delineando la historia.

Ahora debe convertir su experiencia en una historia que entretenga a su audiencia. Empiece por los siguientes pasos:

1. Escriba el esquema o punto de su historia. Manténgalo en una oración.
2. Establezca el lugar. ¿dónde tiene lugar la acción?
3. Enumere los personajes. ¿Quién es la gente que se involucra en su historia? Limite sus personajes a dos o tres. Menor número de personajes, menor confusión.
4. Establezca el tiempo. ¿Cuándo tuvo lugar la acción? Esta mañana, el año pasado, hace diez años, antes de cenar?
5. Defina el problema o el conflicto. Una historia normalmente implica un problema que se resuelve al final de la misma.
6. Describa la acción. ¿Qué sucede en su historia? Enumere los eventos, asegurándose que la acción alcanza un pico o clímax.
7. Decida en que punto la historia empieza y en qué punto termina.

Dele Vida.

Después del delineo de su historia, está listo para llenarla y agregarle “color”. Dos elementos dan a cualquier historia “color” y vida: Una descripción llena de vida y un diálogo expresivo. La descripción permite a la audiencia crear imágenes en su mente sobre las escenas, la acción y los personajes que les cuenta. Por ejemplo, decir “Beto tiene un coche nuevo” no es muy explícito para la audiencia. Pero “Beto estacionó su coche en la avenida. El Porsche rojo manzana recién pulido lanzaba destellos a la luz del sol”. De esta manera, es más fácil crear una imagen del coche en la mente.

El diálogo agrega vida a sus personajes. También ocasiona conflictos y une las piezas de la historia. “Mary le dijo a Beto que no le gustó su coche” no ofrece ninguna información. Sin embargo, “Beto”, dijo Mary, su voz temblaba

“no puedo creer que hayas gastado tu dinero en un frívolo coche deportivo. El tejado de nuestra casa gotea, los muebles están rotos y no has trabajado en seis meses. ¿Cómo pudiste hacer algo tan tonto?

Busque en su historia imágenes tan reales que todos puedan verlas. Usted quiere que su audiencia las vea, las escuche, las sienta, las huelga y pruebe las escenas que usted describe.

Al momento de construir su historia tenga estos puntos en mente.:

- Describa el tiempo, el lugar y los personajes al principio de la historia.
- Personalice su historia. No diga.. “Mi cuñada vió... Diga.. Yo ví ... “
- Sea breve. No se pierda en detalles innecesarios o se salga por la tangente. Lo único que logrará con ellos será perder a su audiencia.
- Procure que sus gestos y el movimiento corporal sean naturales; no exagere o distraerá a su audiencia.

El Proyecto de su Discurso.

Para este proyecto haga, practique y cuente una historia basada en su propia experiencia personal. Use descripciones y diálogo para dar vida a la historia. Usted debe contar la historia sin el empleo de un guión o notas.

Algunas sugerencias para el tema de su historia son:

- El día que su hija salió de la escuela,
- La compra de su primer carro, casa, etc.
- Pescando en sus vacaciones,
- El día que conoció a la persona con quien se casaría más tarde.

El lugar para su historia de ser informal y la atmósfera relajada y llena de intimidad.

Pida a su audiencia que se sienten en un semicírculo frente a usted. No se pare atrás de un podium u otro obstáculo. Usted no desea ninguna clase de barreras entre usted y su audiencia.

Guía de Evaluación para “Algo Personal”

Título..... Evaluador..... Fecha.....

Nota para el Evaluador.- Para este proyecto, el orador debe crear y decir una historia basada en una experiencia personal sin emplear un guión o notas. El orador debe emplear descripciones llenas de vida y un diálogo para darle vida a la historia. Se sugiere que lea el proyecto antes de la presentación.

¿Tuvo la historia los elementos necesarios
(lugar, tiempo, esquema, personajes, y descripción)?

¿Cuál fue el esquema o punto del desarrollo de la historia?

¿Cómo alcanzó el clímax?

¿Cómo se desarrollaron los personajes?
¿Cómo se enteró de ellos?

¿Cómo empleó el orador la descripción y el diálogo para
agregar color a la historia?

¿Fue posible imaginar los personajes y la acción al momento
de la narración? Qué podría hacer el orador para ayudar a
visualizar los personajes y la acción con más facilidad?

Las historias son una excelente forma de entretenimiento para personas de todas las edades. Pero las historias son algo más que entretenimiento. Nos enseñan lecciones muy valiosas.

Comprendiendo la Vida.

Virtualmente cada historia nos ofrece alguna lección o comprensión de la vida y la naturaleza humana. Las más obvias – y las más famosas- de tales historias son las Fábulas de Esopo. Una de éstas fábulas es “La tortuga y la Liebre”.

La Tortuga y la Liebre

Una liebre se burlaba de una tortuga por la lentitud de su paso. Pero la tortuga se rió. “Correré contra ti y te venceré el día que quieras”, dijo la tortuga.

“Ven”, dijo la liebre. “Pronto verás de qué están hechos mis pies”.

Se acordó que empezaran de inmediato. La tortuga corrió sin descansar ni un momento, con su acostumbrada lentitud. La liebre, tomando las cosas con ligereza dijo que primero tomaría una pequeña siesta, y después se encargaría de la tortuga. Mientras tanto, la tortuga caminó. La liebre se quedó dormida. Cuando llegó a la meta, la tortuga ya estaba ahí.

Lección: Lentitud y constancia ganan la carrera.

El Congreso de Ratonés

En cierta ocasión, los ratones estaban cansados de ser perseguidos por el gato del lugar. Convocaron una reunión para decidir la mejor manera de deshacerse de esta continua molestia.

Muchos planes se discutieron y rechazaron. Finalmente, un joven ratón se paró y propuso poner una campana alrededor del cuello del gato. Los ratones podrían de esta manera escuchar al gato al momento de acercarse y escapar.

La idea recibió una gran cantidad de aplausos y fue aprobada por unanimidad. Fue en este momento cuando un viejo ratón, hasta entonces callado, se paró y dijo que él consideraba este plan bastante ingenioso y que sin lugar a dudas sería de gran éxito. Pero él tenía una pequeña duda: “¿Quién pondría la campana al gato?”.

Lección: Una cosa es proponer y otra, ejecutar.

Planeando su Historia.

Usted puede usar historias con lecciones para ilustrar ideas en sus propios discursos. Puede citar las historias de otros, o puede hacer las suyas. Pero tenga en mente estos puntos:

- Manténgala simple. Una historia que tiene una lección o moraleja debe tener un plan sencillo y personajes simples.
- Báselas en una idea universal. El tema debe ser algo familiar para la audiencia. Por ejemplo, en las historias previas, todo mundo sabe que las liebres son más rápidas que las tortugas, y que los gatos y los ratones son enemigos naturales.

3

La

Moraleja

De la

Historia

Objetivos:

Entender que una historia puede ser entretenida y a la vez transmitir valores morales.

Crear una nueva historia que ofrezca una lección o moraleja.

Contar la historia, usando las habilidades aprendidas en los dos proyectos

- Deles un giro. El entretenimiento de dichas historias vino de su conclusión inesperada y algo humorista.
- Asegúrese que tengan un plan, lugar, conflicto, acción y desarrollo de personajes.

El Proyecto de su Discurso.

Para este proyecto, usted tiene varias opciones:

- 1.- Haga y cuente una historia con una moraleja o lección. La historia y la lección deben ser originales.
- 2.- Tome la lección o moraleja de otra historia o cita, luego haga y pronuncie una historia basada en ella. Por ejemplo, usted puede tomar la lección de “La liebre y la Tortuga” y crear una nueva historia que contenga esa historia.

Cualquiera que sea la opción que usted escoja, asegúrese que sigue los elementos de una historia: plan, lugar, conflicto, acción y personajes, evitando el empleo de notas o guión al momento de contarla. La historia debe ser entretenida y puede ser humorística.

Use gestos naturales / movimiento corporal.

El lugar para contar su historia debe ser informal y la atmósfera íntima. Pida a su audiencia que se sienten en un semicírculo frente a usted. No se pare atrás de un podium o cualquier otro obstáculo.

Usted no desea barreras entre su audiencia y usted.-

Guía de Evaluación para “La Moraleja de la Historia”

Título..... Evaluador.....Fecha.....

Nota para el Evaluador.-

El orador tiene dos opciones para este proyecto. Crear y contar una historia original con una lección o tomarla de otra historia y crear una nueva basada en ella. La historia tiene que ser entretenida y tener un giro sorpresivo al final. El orador no debe usar notas o guía al momento de contar la historia.

Se sugiere que usted lea el proyecto antes de presentarlo.

¿Fue presentada la historia con simpleza y claridad?

¿Cómo capturó y mantuvo el interés el orador?

¿Se incluyeron todos los elementos de una buena historia
(plan, lugar, personajes, acción, etc)

Si no, ¿Cuáles faltaron y cómo afectó esto la historia?

¿Cómo empleó el orador la variedad vocal para subir
la calidad de la historia?

¿Cuál fue el giro de la historia? Tuvo éxito?
Por qué sí o no?

4

La

Historia

Senti-
mental

Objetivos:

Entender las técnicas disponibles para despertar emociones.

Desarrollar el talento para despertar emociones al momento de contar una historia.

TIEMPO: De 6 a 8 minutos.

Como un narrador, usted trata de contar historias interesantes con buenas caracterizaciones, buen diálogo y buenas descripciones. Usted está tratando de complacer y entretener a su audiencia.

Evocando Sentimientos

Las emociones pueden despertarse de varias maneras.

1. Directamente. Las emociones que surgen directamente de la lectura se generan por la caracterización, el diálogo y el tono general de la historia o la escena. Por ejemplo, considere este pasaje:

“Jimmy se paró sin hacer ruido, su cara oprimida contra la ventana, viendo a su amigo David caminar por la calle. David traía una gran caja envuelta con un brillante moño rojo. Jimmy sabía que David iba en camino a la fiesta de cumpleaños de Roberto. Jimmy sabía de la fiesta. Había escuchado a sus amigos hablar de ella.

David había repartido las invitaciones en la escuela unos días antes. Pero Jimmy no obtuvo una. No sabía por qué. El y Roberto eran de los mejores amigos... eso creía.

David vio a Jimmy en la ventana y lo saludó mientras continuaba caminando por la calle. Los ojos azules de Jimmy se llenaron de lágrimas. ¿Qué había hecho para que Roberto se enojara con él? No se le ocurrió nada. Jimmy se apartó de la ventana y se caminó a la cocina. Su madre estaba sentada en la pequeña mesa de madera, tomando una taza de café. Ella lo miró al entrar en la habitación, su pequeña cara llena de dolor:

“Oh, Jimmy”, dijo con impaciencia. “¿Estás sufriendo todavía? Es solo una pequeña fiesta de cumpleaños. La vida está llena de decepciones. Tendrás que acostumbrarte. Ahora, vete a jugar”.

En esta escena, usted aprende a querer a Jimmy. El es descrito como un pequeño muchacho de ojos azules. Usted siente simpatía por él a medida que él experimenta lo que parece ser un rechazo. Por la simple descripción, dos emociones han surgido.

El diálogo también contribuye a despertar emociones. De la respuesta de su madre, usted la percibe como fría e insensible.

- 2.- Indirectamente. Las emociones pueden despertarse indirectamente, a través de la reacción de los personajes:

Los ojos de Roberto se abrieron al máximo cuando vio su regalo de cumpleaños – Una roja, resplandeciente bicicleta nueva. El recorrió con su mano el cromo brillante del manubrio y tocó el asiento negro. ¡Una nueva bicicleta, sólo para él!

Nunca había tenido una bicicleta nueva antes. Siempre tenía que usar la vieja de su hermano. Con una amplia sonrisa en su rostro, pasó la pierna por encima y se sentó. Era un poco grande para él. Sus pies apenas alcanzaron el piso. Pero no importaba. Era su bicicleta.

Roberto está feliz. Por sus reacciones a la nueva bicicleta, usted se siente feliz también, aunque no tanto como él.

Menor es Mejor.

El secreto para despertar emociones en su audiencia es sugerirlo.

No sea obvio o melodramático.

“Ella lloraba histéricamente, su llanto y sus gritos retumbaban contra la pared” es demasiado pesado.

“Juana se mordió los labios, mientras que sus ojos se llenaban de lágrimas. Las sacudía con furia, hasta que no pudo parpadear con suficiente rapidez y rodaron por su cara”, es más realista y apropiado para provocar un sentimiento en su audiencia.

El Proyecto de su Discurso.

Prepare, practique y presente una historia diseñada para despertar emociones en su audiencia. Asegúrese de incluir todos los elementos de una historia – un plan, lugar, personajes, conflicto, acción- manteniendo el movimiento hasta alcanzar el clímax. NO use un guión o notas al decir la historia. Mantenga el contacto visual con su audiencia. Use gestos y movimientos corporales con naturalidad.

El lugar para contar su historia debe ser informal y la atmósfera relajada e íntima. Pida a su audiencia que se siente en un semicírculo de frente a usted. No se pare detrás de un podium u otro obstáculo.

Usted no desea ninguna clase de barreras entre usted y su audiencia.-

Guía de Evaluación Para “La Historia Sentimental”

Título..... Evaluador..... fecha.....

Nota para el Evaluador. - Para este proyecto, el orador debe preparar y presentar una historia original diseñada para evocar emociones entre sus oyentes, usando descripción y diálogo. El orador no debe emplear un guión o notas cuando cuente la historia. Se sugiere leer el proyecto antes de la presentación.

¿Qué emoción experimentó cuando el orador contó la historia?
¿Qué palabras descriptivas y frases empleó el orador para evocar emociones?

¿Qué diálogo usó el orador para despertar emociones?

¿Tuvo la historia los elementos básicos de lugar, personajes, plan, conflicto y acción? Si no, ¿cuáles faltaron y cómo afectó esto a la historia?

¿Se desarrollaron bien los personajes?
¿Cómo usó el orador la descripción y el diálogo para darles vida?

Cómo se desarrolló la historia?
Fue el plan o el punto claro?

¿Construyó el orador un poderoso climax?

Los narradores han servido a varios propósitos a través de los siglos. Han sido comunicadores de noticias, baluarte de la religión y la moral, comediantes y portadores de la cultura. Pero una de las funciones más importantes ha sido la de los historiadores. Antes que la historia se escribiera en papel, los narradores eran responsables de que no se olvidaran. Ellos contaron historias de líderes, guerra, amor y eventos significativos.

Planeando la Historia.

Las historias pueden ser divertidas al contarlas y fascinantes al escucharlas si se hace con propiedad. Los siguientes consejos podrían ayudarle:

- Reduzca la historia a un evento. No trate de narrar la vida de Florencia Nightingale, por ejemplo. Limite la historia a un incidente de su vida.
- Tenga un plan. La narración histórica, como cualquier otra, debe tener un plan, un conflicto, personajes, un lugar y acción.
- Desarrolle los personajes. De a los personajes un poco de vida. No asuma que todos conocen a la gente de la cual está usted hablando. Descríbalos. Haga que su audiencia los vea y escuche. Y limite el número de personajes en la historia para que su audiencia no se confunda.

Edite el Material.

Si quiere contar una historia que es demasiado larga o complicada para su audiencia, puede cortarla o editarla antes para ajustarla al límite de tiempo y para hacerla más comprensible y divertida.

El motivo para cortarla es mantener el punto o el plan de su historia y eliminar cualquier cosa que no la realce. Una pequeña introducción proveerá a su audiencia con la sinopsis de la acción hasta el punto en donde la historia comienza.

Al cortarla,

- Elimine descripciones largas,
- Elimine una escena completa siempre y cuando la historia conserve la unidad.
- Corte personajes de poca importancia o partes de la trama si no se pierde el significado.

Corte la historia:

1. Leyéndola cuidadosamente,
2. Decidiendo las partes que va a retener.
3. Eliminando otras partes.
4. Atando las partes con transiciones,
5. Leyendo la selección otra vez para asegurarse que la historia todavía tiene sentido y permanece fiel al plan o al propósito, se ajusta al límite del tiempo y los personajes están bien desarrollados.

5

**DAN
DO**

VIDA

A LA

**HISTO
RIA**

Objetivos:

Entender el propósito de las historias acerca de personas o eventos históricos.

Emplear las habilidades desarrolladas en los proyectos anteriores para contar una historia acerca de una persona o

Contando la Historia

El tiempo de la historia debe variar de acuerdo a la acción, despacio a rápido. Varíe el Volumen, y el timbre de su voz, también, para realzar el drama y los personajes. Haga Una pausa antes de cambiar ideas, antes de palabras o antes de acciones importantes para despertar la curiosidad en su audiencia. Asegúrese de establecer contacto visual directo con su audiencia. Use gestos y movimiento corporal con naturalidad.

El Proyecto de su Discurso.

Prepare, practique y presente una historia sobre una persona o evento. La persona o el evento pueden ser míticos (por ejemplo, una historia acerca de Zeus) imaginario, ficticio o real. Por ejemplo, puede narrar una historia sobre George Washington Carver, Eleanor Roosevelt, Winston Churchill, o Mahatma Gandhi.

Asegúrese que su historia tenga un plan, lugar, conflicto, personajes y acción que lleve al climax. Use descripción y diálogo para agregar sentimientos a la historia. Si es necesario, corte la historia para ajustarse a los requerimientos del proyecto. Si este es el caso, prepare una breve introducción que proveerá a la audiencia con una sinopsis de la acción hasta el punto donde su historia comience.

El lugar para contar su historia debe ser informal y la atmósfera relajada e íntima. Pida a su audiencia que se siente en un semicírculo de frente a usted. No se pare detrás del podium u otro obstáculo. Usted no desea ninguna clase de barreras entre usted y su audiencia.-

Guía de Evaluación para “Dando Vida a la Historia”

Título..... Evaluador..... Fecha.....

Nota para el evaluador.- El propósito de esta plática para el orador es comunicar una historia basada en un hecho histórico. El evento o personaje puede ser mítico, imaginario, ficticio o real. La historia debe tener un plan y personajes que conduzcan a un clímax. Se sugiere que usted lea el proyecto antes de presentarlo.

Fue claro el plan de la historia?

En qué grado el orador tuvo éxito al construir el clímax de la historia?

Empleó el orador con efectividad el diálogo y la descripción al contar la historia?

Obtuvo usted una mayor profundidad en el evento histórico
O en la persona sobre la que habló el orador?

Con qué efectividad usó el orador la variedad vocal al momento de
Narrar la historia? Tuvo el orador algún gesto o manierismo que desviara
La atención?

RECORD DE ASIGNATURAS

CONTANDO HISTORIAS

PROGRAMA AVANZADO DE COMUNICACIÓN Y LIDERAZGO

| Proyecto | Título del Discurso | Fecha | Iniciales V.P. Educ. |
|-----------------------------|----------------------------|--------------|---------------------------------|
| 1. El Cuento Folklórico | | | |
| 2. Algo Personal | | | |
| 3. La Moral de la Historia | | | |
| 4. La Historia Sentimental | | | |
| 5. Dando Vida a la Historia | | | |

Guarde ésta página para verificar la total presentación de los proyectos de este manual.-

RECONOCIMIENTOS

A continuación se encuentran los reconocimientos que usted puede obtener en cada vía, los requisitos que debe cumplir a fin de ser elegible para cada uno y el reconocimiento que recibirá.

VIA DE COMUNICACIÓN:

TOASTMASTER COMPETENTE (CTM)

Requerimientos:

- Concluir el manual del Programa de Comunicación y Liderazgo.

Cuando cumpla con los requisitos, envíe la solicitud para CTM llena y firmada que aparece en la página 55 a la Sede Internacional.

Usted recibirá:

- Certificado
- Carta a su patrón
- Dos manuales avanzados.

TOASTMASTER AVANZADO BRONCE (ATM-B)

Requerimientos:

- Lograr el Reconocimiento de Toastmaster Competente
- Concluir dos manuales del Programa Avanzado de Comunicación y Liderazgo. Cuando llene los requisitos, envíe la forma de solicitud (Catálogo 1207) llena y firmada a la Sede Internacional.

Usted recibirá:

- Certificado
- Carta a su patrón.

TOASTMASTER AVANZADO PLATA (ATM-S)

Requerimientos:

- Lograr el reconocimiento de Toastmaster Avanzado Bronce
- Concluir dos manuales avanzados adicionales (no pueden ser los concluidos para el reconocimiento ATM-Bronce)
- Conducir cualesquiera de los dos programas de las Series del Mejor Orador y/o Series del Club Exitoso.

Cuando cumpla los requisitos, envíe la forma de solicitud (Catálogo 1207) llena y firmada a la Sede Internacional.

Usted recibirá:

- Certificado
- Carta a su patrón.

TOASTMASTER AVANZADO ORO (ATM-G)

Requisitos:

- Lograr el Reconocimiento de Toastmaster Avanzado Plata
- Concluir dos manuales avanzados adicionales (no pueden ser los presentados para el reconocimiento ATM-Bronce y ATM-Plata)
- Conducir un programa de Éxito/Liderazgo, Éxito/Comunicación o Liderazgo Juvenil.
- Guiar a un socio de recién ingreso en sus tres primeros proyectos

Cuando cumpla con los requisitos, envíe la forma de solicitud (Catálogo 1207) llena y firmada a la Sede Internacional.

Usted recibirá:

- Certificado
- Carta a su patrón.

VIA DE LIDERAZGO

LIDER COMPETENTE (CL)

Requisitos:

- Lograr el Reconocimiento de Toastmaster Competente
- Fungir como oficial del Club y participar en la preparación Plan Club Distinguido
- Como Oficial del Club, participar en la Capacitación de oficiales.
- Conducir dos programas cualesquiera de las Series del Club Exitoso

Cuando cumpla con los requisitos, envíe la forma de solicitud (Catálogo 1209-A) llena y firmada a la Sede Internacional.

Usted recibirá:

- Certificado
- Carta a su patrón.

LIDER AVANZADO (AL)

Requisitos:

- Lograr el Reconocimiento de Líder Competente
- Fungir como Oficial de Distrito
- Concluir el programa de Liderazgo de Alto Desempeño
- Fungir exitosamente como Padrino, Mentor o Especialista del Club

Cuando cumpla con los requisitos, envíe la forma de solicitud (Catálogo 1209-A) llena y firmada a la Sede Internacional.

Usted recibirá:

- Certificado
- Carta a su patrón.

TOASTMASTER DISTINGUIDO (DTM)

Requisitos:

- Lograr el Reconocimiento de Toastmaster Avanzado Oro
- Lograr el Reconocimiento de Líder Avanzado

El Toastmaster Distinguido es el reconocimiento mas alto que un socio puede recibir.

Cuando cumpla con los requisitos, envíe la forma de solicitud (Catálogo 1209-A) llena y firmada a la Sede Internacional. Usted recibirá: Placa y Carta a su patrón.

TOASTMASTER INTERNATIONAL
The Advanced Communication and Leadership Program

The Advanced Communication and Leadership Program is designed to provide you with the necessary skills and experience to meet those challenges. Each manual is \$3.00. Charts are also available to track your accomplishments and those of your fellow Club members.

The Entertaining Speaker. (SP-226-A)

This manual includes valuable information on how to give an entertaining or dramatic speech, where to find material, how to make an audience laugh, and what to do when you're asked to speak after dinner.

Speaking to Inform (SP-226-B)

The projects in this manual will help you give informative and interesting speeches. Topics covered include the demonstration talk, the fact-finding report, the abstract concept and resources for informing.

Public Relations (SP-226-C)

This complete guide to preparing and delivering the public relations speech will help you develop resources and techniques, "speak under fire" and handle the media talk.

The Discussion Leader (SP-226-D)

This manual offers guidance in presenting workshop and conference presentations. Role-playing and problem-solving sessions are also covered. This manual is a must for managers, trainers, teachers and administrators.

Specialty Speeches (SP-226-E)

Speakers must be able to speak in many situations and this manual will help. Types of speeches covered include impromptu speeches, sales presentations, introductions, inspirational speeches, and oral interpretations.

Speeches by Management (226-F) (English only)

This manual will help you successfully handle a variety of speaking situations managers encounter in their work environment. Subjects covered include briefings, technical speeches, motivational talks and confrontations.

The Professional Speaker (226-G) English Only)

This manual is a complete guide to becoming a professional speaker. Subjects covered include speaking as a Company representative and speaking

Technical Presentations (SP-226-H)

The projects in this manual will help you prepare and present briefings, proposals, technical papers and technical team presentations.

The Professional Salesperson (226-I) English only.

Everyone is a salesperson. At one time or another we must sell ideas or products to others. This manual will help you develop sales presentations, conduct sales meetings and train other salespeople

Communicating on Television (226-J) English

Television presentations differ from other presentations, and they require special considerations. With this manual you'll learn to present editorials, appear as a guests on a "talk" show, conduct a press conference and use television to train.

Storytelling (SP-226-K)

Everyone loves a story. Types of stories covered in this manual include the folk tale, the personal story, stories with morals, the touching story, and the historical story.

Interpretative Reading (SP-226-L)

This manual will help you develop your interpretive reading skills. The projects include presenting stories, poetry, monodramas, plays and oratorical speeches.

Interpersonal Communications (226-M) English.

Topics covered include conversing with ease, negotiating, handling criticism, coaching someone to improved performance, and expressing dissatisfactions effectively.

Special Occasion Speeches (SP-226-N)

Provides instruction in giving toasts, speaking in praise, "roasting" someone, and presenting and accepting awards.

Humorously Speaking. (226-O) English only

Audiences love to laugh. This manual shows you how to use humorous stories and jokes throughout your speech to grab and keep listeners' attention and illustrate your points. You also learn how to give an entirely humorous speech.

Advanced C&L Library Set. (226-Z)

Save by purchasing all Advanced C&L Manuals

**TOASTMASTERS INTERNATIONAL
ADVANCED TOASTMASTER AWARD APPLICATION**

Complete esta forma y envíela a Departamento Educativo, Toastmasters Internacional, P.O.Box 9052, Misión Viejo, CA. 92690 USA, Fax (949)858.1207. Asegúrese que el Vicepresidente educativo del Club la firme!

Adjunte copia de record de proyectos de los manuales completados.

| | |
|---------------|------------------------|
| Nombre..... | Fecha |
| Dirección, | número de Club, |
| Distrito.... | |
| Ciudad, | Estado, C.Postal |
| | |

Los solicitantes deben ser miembros de TMI cuando la Sede reciba la solicitud a la que aplica.

- Toastmaster Avanzado Bronce
- Toastmaster Avanzado Plata
- Toastmaster Avanzado Oro.

1. Toastmaster Avanzado Bronce. ATM-B

- Debe haber recibido el certificado CTM.
- FAVOR de dar la FECHA..... y número de Club
- Completar dos manuales Avanzados de Comunicación y Liderazgo.
- Anexar copias firmadas por el vice-presidente educativo.-

2. Toastmaster Avanzado Plata. ATM-P

- Debe haber recibido certificado ATM-B.. Dar el número, fecha y club.
- Dar los títulos de dos manuales Avanzados de Comunicación y Liderazgo, diferentes a los presentados para obtener el ATM-B.

- Haber conducido dos programas de las Series El Mejor Orador o Del Club Exitoso.

Nombres y Fechas de las dos presentaciones.

3. TOASTMASTER AVANZADO ORO (ATM-G)

Haber recibido el certificado TM-Plata número y fecha

Haber recibido el certificado TM-Bronce número y fecha

Haber terminado dos Manuales Avanzados de Comunicación y Liderazgo, diferentes a los presentados anteriormente.

Coordinar o haber conducido un modulo registrado de Éxito y Comunicación, Éxito y Liderazgo o Liderazgo Juvenil.

■ NO califican las series del Mejor Orador ni del Club Exitoso –

Módulo Número de Registro.....
Fecha.....

Haber supervisado y dirigido a un nuevo socio y sus tres primeros proyectos:

Nombre del Socio

..... Fecha

Firmado,
Vice-presidente Educativo.

Por favor, envíe una carta a mi patrón o supervisor:

Nombre del Patrón, y título.

Compañía,

Dirección,

Ciudad, Estado, País, Código Postal.

TOASTMASTERS INTERNATIONAL

P.O.Box 9052, Mission Viejo, CA 92690

