



Curiosidad

1

MARCOS TÉCNICOS/TEÓRICOS PROPUESTOS

2

COMPONENTES GENERALES CLAVE: CONOCIMIENTOS, ACTITUDES, HABILIDADES, VALORES ETC.

3

POSIBLES FACTORES/VARIABLES CLAVE EN LOS ENTORNOS DE TUTORÍA EN LÍNEA RELACIONADOS CON LA HABILIDAD DEL TUTOR DIGITAL EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL

Ser capaz de querer explorar múltiples posibilidades

La curiosidad se considera un fuerte motivador del aprendizaje y se asocia con mejores resultados de aprendizaje (Reio y Wiswell, 2000).

La curiosidad refleja la tendencia humana a dar sentido al mundo y que sentimos curiosidad por las cosas inesperadas o que no podemos explicar. La "brecha en nuestro conocimiento" nos hace sentir curiosidad.

La mejor manera de aprender "cómo aprender" es hacerse adicto a la curiosidad".

Hay dos tipos básicos de curiosidad: **la cognitiva** (el deseo de nueva información) y **la sensorial** (el deseo de nuevas sensaciones y emociones) (Reio, 2012).

Hay cinco principios fundamentales para evocar la curiosidad: novedad, exposición parcial, complejidad, incertidumbre y conflicto (fig. 1)  cuando esto ocurre se obtiene el efecto que se ilustra en la figura 2.

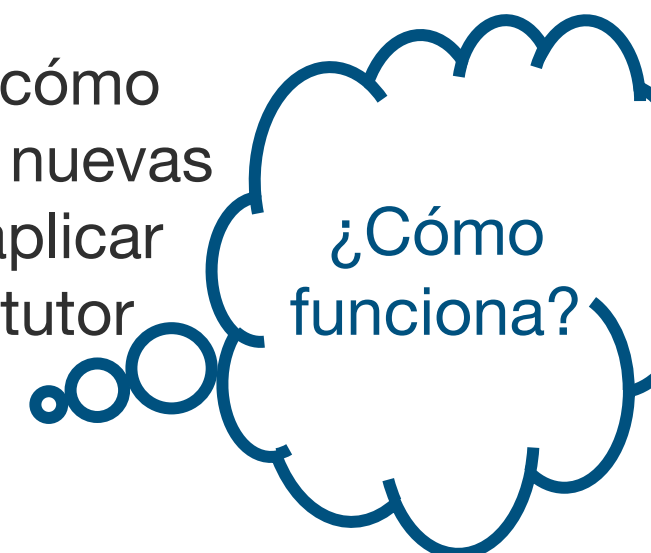
Encontrar: tener una mente abierta



Explorar: tener el impulso de explorar las posibilidades de las "cosas nuevas".



Descubrir: averiguar/descubrir cómo funcionan las cosas nuevas y cómo se pueden aplicar en tu trabajo (como tutor digital)



Ajustar: aplicar en tu trabajo las cosas recién aprendidas (como tutor digital)





Curiosidad

1

MARCOS TÉCNICOS/TEÓRICOS PROPUESTOS

Fig. 1

CURIOSIDAD



(Anderson, 2013)

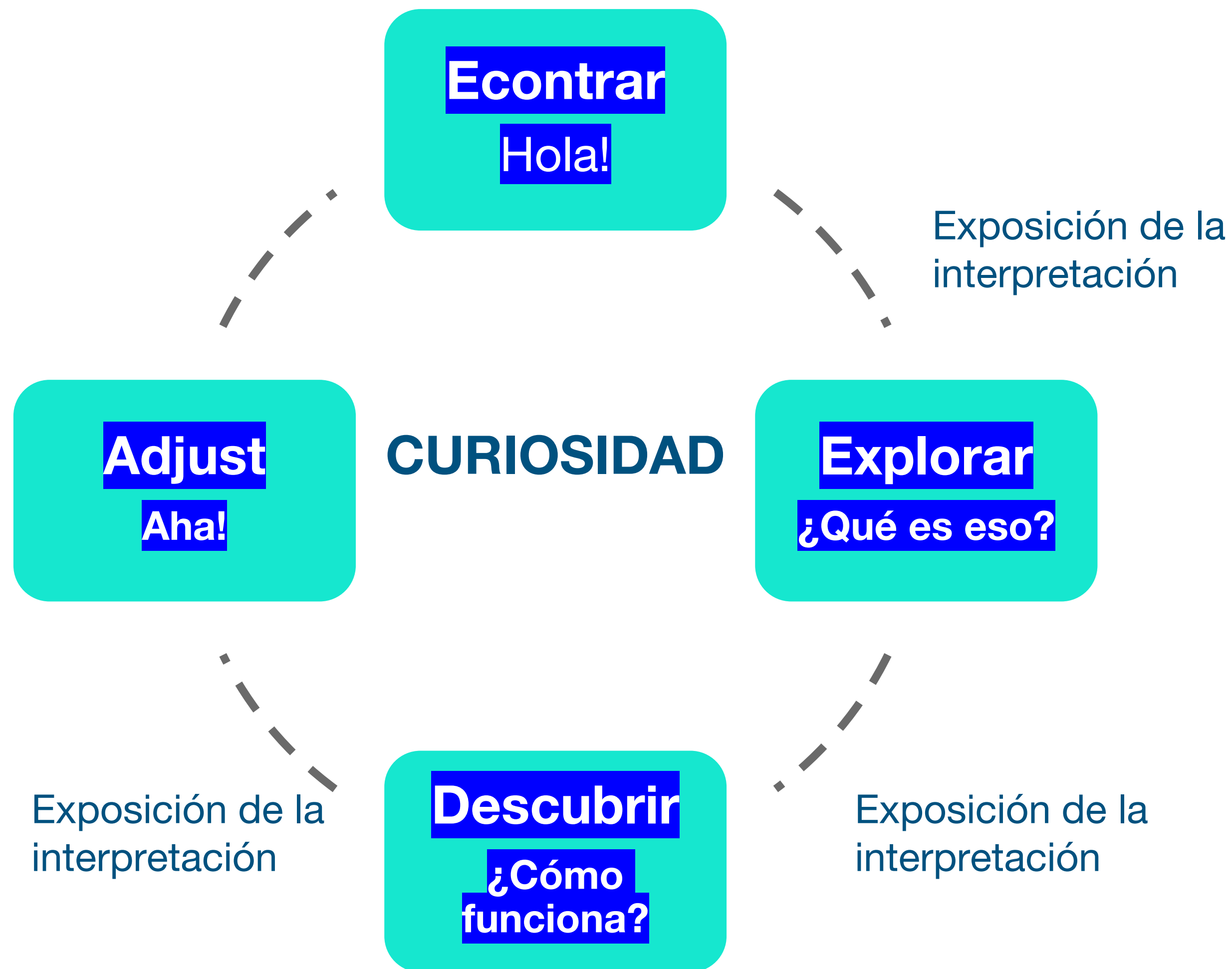


Curiosidad

1

MARCOS TÉCNICOS/TEÓRICOS PROPUESTOS

Fig. 2



(Anderson, 2013)



Curiosidad

REFERENCIAS

1. Reio, T.G., & Wisswell, A. (2000). *Field investigation of the reationship among adult curiosity, workplace learning, and job performance*. Human Resource Development Quarterly, 11, 5-30.
2. Reio, T.G. (2012). *Curiosity and Exploration*. In: Seel, N.M. *Encyclopedia of the sciences of Learning*. Springer, Boston, MA.
3. Anderson, S. (2013). *Applying Curiosity to Interaction Design*: Tell me Something I don't know.