

## LOS ORDENADORES ¿ALIADOS O ENEMIGOS? - GUIÓN NARRATIVO



A estas alturas del siglo XXI todavía hay que convencer de que los ordenadores (dispositivos móviles o computadoras más tradicionales) son aliados en el aula. Este será mi mensaje: los ordenadores son aliados de la innovación educativa.

Es un argumento que suelo incluir en algunos cursos de formación del profesorado y este será el mensaje que quiero transmitir: una dicotomía entre los ordenadores como aliados o como enemigos y donde acaban triunfando los amigos.



Se trata pues de contraponer el uso del ordenador como aliado (que representa a la metodología innovadora) con su antagonista, el ordenador enemigo (que representa a la metodología tradicional). Es una narración dicotómica en la que el protagonista y el antagonista tienen el mismo peso en el argumento, aunque el desenlace favorece al protagonista.

Una narración instructiva basada en la metáfora personificada de los ordenadores.

### PERSONAJES

#### EL ALIADO



Es el ordenador visto como una ayuda para la innovación metodológica. Se pone al servicio de las metodologías activas, del aprendizaje cooperativo y de las dinámicas enriquecedoras de un aula en la que la vida es el elemento curricular fundamental.

#### EL ENEMIGO



Es el ordenador visto como un estorbo, porque la dinámica de aula es repetitiva, magistral y anquilosada. Puede ser motivo de estrés profesional porque quien manda en el currículo es el libro de texto y no la vida.

La acción se desarrolla en dos aulas, un día cualquiera. En una de ellas se considera al ordenador como aliado y en la otra como enemigo.

