

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.

