



## Plantilla modelo para “Generar una idea argumental y su guión narrativo”

<b>Título</b>	<i>(Podremos cambiarlo más adelante...)</i>	¿ALIADOS O ENEMIGOS?		
<b>Sentido</b>	<i>¿Qué queremos transmitir?</i>	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.		
<b>Tema</b>	<i>¿De qué va la historia? (en una frase)</i>	Una dicotomía entre los ordenadores como aliados o como enemigos y donde acaban triunfando los amigos		
<b>Género</b>	<i>¿Real o ficticio? (seleccionar)</i>	<u>X</u> Real	__ Ficticio	
<b>Focalización</b>	<i>¿Qué punto de vista tendrá? (seleccionar)</i>	<u>X</u> Focalización externa <i>(se observa la historia desde fuera)</i>	__ Focalización cero <i>(mediante voz en off)</i>	__ Focalización interna <i>(en primera persona)</i>
<b>Personaje/s</b>	<i>¿Quién/es intervienen en la historia?</i>	1. El ordenador aliado		
		2. El ordenador enemigo		
		3. El libro de texto		
		4. Docentes y alumnos		
	<i>Características y rasgos relevantes</i>	1. 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.		
		2. 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.		
		3. Es un personaje secundario, aliado del ordenador enemigo.		
		4. Son personajes que están presentes en la historia, pero no intervienen.		
<b>Tiempo</b>	<i>¿En qué momento transcurre la historia?</i>	Un día de clase cualquiera		

<b>Espacio</b>	<i>¿Dónde, en qué lugar transcurre la historia?</i>	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.		
<b>GUIÓN NARRATIVO (IDEA ARGUMENTAL)</b>				
<b>Argumento</b>	<i>Planteamiento (comienzo de la historia)</i>	Hemos priorizado lo técnico sobre lo pedagógico provocando agobios en l@s iniciad@s y desconfianza en l@s neófit@s. Hemos recibido mucha formación técnica y poca pedagógica. Los planes y programas para integrar las TAC son educativos, por lo tanto, sus puntos de partida y de destino han de ser pedagógicos. Sólo desde una práctica innovadora pueden integrarse las TAC en la vida de las aulas.		
	<i>El problema (lo que desencadena el conflicto)</i>	Se trata 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 no en el desenlace		
	<i>Nudo y clímax (el conflicto, crisis)</i>	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="vertical-align: top; width: 50%;"> <b>ALIADO</b>  - Si es el profesor y no el libro el que dirige el proceso de aprendizaje.  - Si entendemos el aprendizaje como un proceso colectivo de enriquecimiento grupal.  - Si los niños interaccionan entre sí y con el profesor.  - Si la clase está abierta a la vida. </td> <td style="vertical-align: top; width: 50%;"> <b>ENEMIGO</b>  - Si la programación obedece fielmente al libro de texto.  - Si entendemos el aprendizaje como un proceso estrictamente individual.  - Si los niños sólo interaccionan, uno a uno o, con su profesor.  - Si la vida es un obstáculo y no un aliciente. </td> </tr> </table>	<b>ALIADO</b> - Si es el profesor y no el libro el que dirige el proceso de aprendizaje. - Si entendemos el aprendizaje como un proceso colectivo de enriquecimiento grupal. - Si los niños interaccionan entre sí y con el profesor. - Si la clase está abierta a la vida.	<b>ENEMIGO</b> - Si la programación obedece fielmente al libro de texto. - Si entendemos el aprendizaje como un proceso estrictamente individual. - Si los niños sólo interaccionan, uno a uno o, con su profesor. - Si la vida es un obstáculo y no un aliciente.
<b>ALIADO</b> - Si es el profesor y no el libro el que dirige el proceso de aprendizaje. - Si entendemos el aprendizaje como un proceso colectivo de enriquecimiento grupal. - Si los niños interaccionan entre sí y con el profesor. - Si la clase está abierta a la vida.	<b>ENEMIGO</b> - Si la programación obedece fielmente al libro de texto. - Si entendemos el aprendizaje como un proceso estrictamente individual. - Si los niños sólo interaccionan, uno a uno o, con su profesor. - Si la vida es un obstáculo y no un aliciente.			
	<i>Resolución (la solución)</i>	Por qué debe ser un aliado Porque es una herramienta que está en la vida y debe estar en la escuela. Porque es un factor de compensación social, si no están en casa, con más razón aún tienen que estar en clase.		
	<i>Desenlace (el final)</i>	Porque la adquisición y el manejo crítico de la información es indispensable en la educación de ciudadan@s libres.		



"Plantilla modelo para generar una idea argumental y guión narrativo". #EduNarraMoc.

Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)