

Guías para el juicio

Una actividad de pensamiento crítico

Manuel Fernández Navas y Noelia Alcaraz Salarirche



Descripción: Esta actividad está diseñada para que hagáis un esfuerzo de pensamiento crítico, en la que tendréis que usar los diferentes conceptos de la asignatura para argumentar y contra-argumentar.

Se trata de que uséis todo lo que hemos visto acerca de innovación educativa, para realizar una simulación de un juicio en la que “juzgaremos” una experiencia de innovación real¹.

El tiempo de preparación de esta actividad será de una semana, en la que en clase trabajaréis en grupo para preparar dicho juicio.

Para realizar esta actividad, en este documento se adjuntan:

- La lista de cargos.
- La Guía detallada de la actividad.
- La Guía para la defensa.
- La Guía para la fiscalía.
- Los papeles de los testigos (que serán repartidos entre el alumnado).
- Los papeles de los medios de comunicación (que elaborarán una crónica el día del juicio).

¹ La experiencia no se adjunta, al ser una experiencia real publicada en actas de un congreso. No obstante se os entregará en clase.

Cargos

Listado de cargos encontrados contra la acusada **Don Antonio Cómoda Innovación** con DNI XXXXXX-X, a presentar en el juzgado de instrucción de “la clase de Proyecto Educativo I” sito en la UCA.

- Por diseñar actividades sin ningún valor educativo ni posibilidades de promover el aprendizaje en sus alumnos y alumnas (15 años de cárcel)
- Por utilizar las TIC de una manera incorrecta para realizar los mismos ejercicios de toda la vida(10 años de cárcel)
- Por aburrir con ejercicios mecánicos a sus alumnos/as (5 años de cárcel)
- Por utilizar los conceptos innovación e investigación-acción, para algo que no es ni lo uno ni lo otro(15 años de cárcel)
- Por proponer a sus alumnos/as actividades con un concepto de aprendizaje puramente memorístico y repetitivo (10 años de cárcel)
- Por entender la autoevaluación como la autocalificación (5 años de cárcel)

El juzgado deberá remitir el informe de la condena de los cargos correspondientes en el plazo estipulado.

GUÍA PARA LA ACTIVIDAD DEL JUICIO

Descripción de la actividad:

Se trata de organizar un juicio lo más real posible al maestro de la experiencia de innovación que se os entrega. Para ello la clase se dividirá en dos grupos: el gabinete de la fiscalía y el gabinete de la defensa. El primero se encargará de demostrar al jurado mediante pruebas y testigos la culpabilidad del acusado. Mientras que la función del segundo será demostrar al jurado la inocencia del mismo, recurriendo igualmente a testigos y pruebas.

Estructura del juicio:

El juicio empezará con la entrada del juez a la sala. Una vez el juez dé el comienzo, se empezará por los alegatos. El primero de ellos será el alegato de la fiscalía dónde el fiscal expondrá al jurado la línea que va a llevar durante el juicio sin entrar a presentar pruebas ni testigos. A este alegato le sigue el de la defensa, de igual manera el abogado defensor expondrá al jurado la línea que llevará durante el juicio.

El siguiente paso será para el fiscal que comenzará a llamar a cada uno de sus testigos y pruebas en el orden que decida más conveniente. Por cada uno de los testigos y pruebas, (cuando el fiscal termine de prestarles declaración), el abogado defensor podrá interrogarlos de igual manera.

Una vez terminen pruebas y testigos del fiscal, la defensa comenzará a llamar a sus testigos y pruebas, igualmente el fiscal podrá interrogarlos uno a uno cuándo el abogado defensor haya acabado con cada uno de ellos/as.

Una vez hecho esto, el jurado saldrá de la sala a deliberar y volverá con una decisión de culpabilidad o inocencia para cada uno de los cargos que se presentan contra el acusado (ver anexo cargos). Esta decisión habrá de alcanzarse por unanimidad (todos/as tienen que estar de acuerdo) y más allá de cualquier duda razonable.

Estructura de la actividad:

Se os entregará un texto con la experiencia de innovación que lleva a cabo el maestro. Una vez lo leáis, la clase se dividirá en dos grupos, el gabinete de la fiscalía y el gabinete de la defensa. Cada uno de estos grupos tendrá dos funciones primordiales, preparar sus pruebas, testigos y argumentos para el juicio así como elegir a su representante: abogado defensor y fiscal (tomad muy en cuenta la elección de la persona que creáis sea la más adecuada para esta responsabilidad). Durante el juicio abogado y fiscal serán los representantes de cada grupo, pero vosotros-as seréis su gabinete personal, esto significa que en cualquier momento podéis llamarlo para sugerirles preguntas o argumentos en los interrogatorios.

Papeles:

- Juez-a: Seré yo quién lo represente. Y podrán presentarse protestas a líneas de interrogatorios por parte de abogado defensor y fiscal que el juez admitirá o rechazará.
- Abogado-a defensor y fiscal: elegidos por vosotros/as en cada uno de los grupos.
- Jurado: Estará compuesto por 6 personas de cada gabinete, para garantizar la imparcialidad.
- Secretarios-as: serán 2 y estarán compuestos por un representante de cada gabinete, su función será la de tomar nota de todo lo que acontezca en el juicio.
- Testigos: Habrá 6 testigos a los que se les asignará un papel y tendrán que actuar según dicho papel. Ambos gabinetes podrán llamarlos para tomarles declaración y decidir si les interesa llamarlos en el juicio. De igual manera, podréis buscar algún testigo extra –si es que lo necesitáis- como un experto/a en innovación, aprendizaje, evaluación etc.

- Pruebas: éstas serán asunto vuestro, deberéis buscar todas aquellas pruebas que sustenten y argumenten a favor de vuestra causa.

Consejos:

- Tomaos en serio la tarea para que el juicio resulte lo más real posible.
- Tened en cuenta los conceptos que hemos trabajado hasta ahora y tratad de relacionarlos con la actividad.
- Una buena idea puede ser que para el trabajo de preparación del juicio os organicéis por grupos: un grupo encargado de buscar pruebas, otro de tomar declaración a los testigos, etc.
- Disfrutad el máximo posible mientras ponemos la clase patas arriba!

GABINETE DE LA DEFENSA

Sugerencias: A continuación tenéis una lista de ideas que pueden ayudaros a plantear vuestra defensa. En ellas no están las argumentaciones, sólo las ideas que pueden ayudaros a plantear dicha defensa. Vosotros-as tenéis que buscar los argumentos y buscar las pruebas que apoyen esos argumentos

De igual forma, existen muchas más ideas en el texto, aquí están únicamente las principales, pero podéis/debéis buscar más en la experiencia de innovación.

De igual forma, una de las claves puede estar en reflexionar sobre cuáles podrían ser los argumentos y pruebas del otro bando para poder desmontarlos o contraargumentarlos.

Recordad, el juicio lo ganará no el grupo que mejor actúe sino el que mejor se prepare, tenéis que convencer a un jurado cuya mitad está en contra vuestra... Suerte!!!

- Como todos sabemos para aprender hay que memorizar y repetir, por lo tanto la tarea que plantea el defendido es magnífica, porque fomenta la repetición, y por tanto el aprendizaje, de una manera lúdica.
- Esta claro que es una experiencia de innovación porque el defendido usa las nuevas tecnologías, un factor muy importante en la sociedad actual, en la que es clave saber usar los ordenadores
- Otro de los méritos de la experiencia que presenta el defendido, es que permite el trabajo autónomo del alumnado. Ellos pueden ir trabajando a su ritmo, independientemente de que sean más torpes o más hábiles con las polirritmias
- Además, como hay varios niveles de dificultad, no hay problema para que todos y todas participen a su ritmo
- La experiencia atiende al currículum tal y como se recoge en la ley por tanto, los niños y niñas están aprendiendo lo que deben y les será muy útil para su vida diaria
- Otra de las bondades de la experiencia es que permite la autoevaluación. El alumnado sabe al instante, sin esperar a que se lo corrija el maestro, si su ejercicio está bien o mal. Esto mejora mucho el aprendizaje
- ¿Cómo negar que esto es una innovación? El defendido usa las nuevas tecnologías, la autoevaluación, permite que todos sus alumnos/as participen, es acorde al currículum,....
- Otra de las cosas buenas, es que todos trabajan individualmente con su propio ordenador, así no se distraen y están más centrados en su tarea y, por lo tanto, aprende más y mejor. Ya que en grupo se distraen y unos trabajan y otros no
- El programa permite saber perfectamente qué alumnos-as aprenden más, simplemente viendo qué nivel de dificultad han alcanzado en el programa.
- Al mismo tiempo, como el defendido es quien ha diseñado el programa, eso le ha permitido escoger con sumo cuidado qué contenidos, capacidades, destrezas,... van a aprender sus alumnos-as
- En definitiva, no hay ningún motivo que sustente las acusaciones contra el defendido. Es innegable que lo que lleva a cabo con su alumnado es una experiencia de innovación, en la que van a aprender mucho. No como otras “supuestas” experiencias, en las que están todo el día jugando, trabajando en grupo o vagueando.

GABINETE DE LA FISCALÍA

Sugerencias: A continuación tenéis una lista de ideas que pueden ayudaros a plantear vuestra acusación. En ellas no están las argumentaciones, sólo las ideas que pueden ayudaros a plantear dicha acusación. Vosotros-as tenéis que buscar los argumentos y buscar las pruebas que apoyen esos argumentos

De igual forma, existen muchas más ideas en el texto, aquí están únicamente las principales, pero podéis/debéis buscar más en la experiencia de innovación.

De igual forma, una de las claves puede estar en reflexionar sobre cuáles podrían ser los argumentos y pruebas del otro bando para poder desmontarlos o contra-argumentarlos.

Recordad, el juicio lo ganará no el grupo que mejor actúe sino el que mejor se prepare, tenéis que convencer a un jurado cuya mitad está en contra vuestra... Suerte!!!

- La idea de aprendizaje que prevalece en esta experiencia de innovación no es nada nuevo. Se trata de repetir para conseguir más destreza. Eso es lo que llevamos haciendo toda la vida en la escuela. Repetir como sinónimo de aprender que es como se adquiere el conocimiento. ¿Dónde está el cambio? ¿Dónde está la mejora? ¿y la innovación?
- El acusado argumenta que su experiencia es una innovación porque ha cambiado el libro de texto como soporte de las actividades por un CD: Usa las nuevas tecnologías. ¿Es eso innovación?
- Otra de las bondades que el acusado esgrime para justificar su experiencia de “innovación”. Es el trabajo autónomo, es decir, los alumnos/as van pasando de nivel, acertando y errando sin necesidad de la ayuda del docente. Es el programa informático el que los guía. ¿es eso trabajo autónomo del alumnado? ¿esto es algo bueno porque beneficia al trabajo del alumnado o al del profesorado?
- Para él, su experiencia de innovación permite que todos los alumnos/as participen, porque hay varios niveles de dificultad para realizar los ejercicios. ¿esto es permitir que todos participen? ¿o es separar a los “torpes” de los “listos”?
- El acusado dice que su experiencia es acorde al currículum vigente según la normativa educativa. ¿Qué aprenden sus alumnos/as que puedan usar en su vida diaria? ¿si no hay nada que aprendan y que puedan usar en su vida diaria... hay aprendizaje? ¿Les sirve esta experiencia a los alumnos/as para transformar su realidad social?
- Otra de los beneficios de esta experiencia, según se nos cuenta, es que permite la autoevaluación. ¿El programa permite que el alumnado recoja información sobre cómo ha sido su proceso de trabajo? ¿o es el programa informático el que califica si el ejercicio está bien o mal, sin más información?
- ¿Es esto una innovación? ¿O es la misma actividad de toda la vida, pero usando los ordenadores?
- En esta experiencia sólo hay trabajo individual, derivado de la concepción de aprendizaje que él maneja. Como nos dice la psicología del aprendizaje, la ayuda entre pares, la colaboración en un proyecto común, son situaciones que potencian las posibilidades de aprendizaje. Aplicar esto para aprender música, sí sería innovación, con o sin ordenadores.
- El acusado confunde evaluación y calificación. No evalúa a sus alumnos/as recogiendo información para mejorar la situación de aprendizaje. Entiende que si un alumno/a está en un nivel mayor porque ha superado las combinaciones de sonido que el programa informático le ha planteado, sabe más que otro que

no lo ha hecho. Cómo sabemos evaluar y calificar son incompatibles. Igualmente el aprendizaje no se puede medir.

- ¿Cuál es el papel del alumnado en esta actividad? Un sujeto pasivo que recibe conocimiento, no hay posibilidad de que ellos/as sean sujetos activos y que decidan qué y cómo aprender.
- En definitiva, no hay ninguna novedad en esta experiencia, por la que pueda llamarse de “Innovación”. Que el alumnado trabajara en conjunto, elaborar una melodía, que pudieran tocarla, que pudieran repartirse las tareas, ... en definitiva, cambiar el método de la clase atendiendo a criterios psicológicos (cómo aprendemos los seres humanos), epistemológicos (cómo se construye el conocimiento), pedagógicos (qué es evaluación) y haciendo que nuestro alumnado sea el centro de la clase y no el docente, eso sí sería innovación. Con o sin ordenadores.

TESTIGO 1: Maestro de Música

Indicaciones:

Trata de ceñirte al papel y defiéndelo de la mejor forma posible, aunque no estés de acuerdo con él.

Papel maestro:

Eres maestro de música en un centro de primaria.

Entiendes que tu función es enseñar y transmitir los conocimientos a tus alumnos/as; la mejor forma de “adquirir” el conocimiento es repitiendo mucho las tareas. Te parece importante el ensayo-error, por eso tus actividades están diseñadas para avanzar de nivel si aciertas o volver a repetir el ejercicio si te equivocas.

Has intentado innovar en tu enseñanza, desplazando el libro de texto y diseñando material por tu cuenta. Como te parece importante introducir las Nuevas Tecnologías en el aula, has diseñado un material de soporte digital para utilizar en tus clases de música.

Entiendes que el alumno/a tiene que ser autónomo/a y por eso es importante que realicen las actividades individualmente.

Para ti es muy importante la autoevaluación y crees que el soporte informático que has diseñado permite al alumno/a autoevaluarse, ya que el programa no le deja avanzar cuando tiene un error, por lo que el alumno/a sabe que se ha equivocado y tiene que repetir la tarea.

Además crees que la existencia de 4 niveles de dificultad distintos te permite atender a la diversidad y así todos pueden participar, aunque eso sí, cada uno en su nivel.

No entiendes como hay personas que están poniendo en duda que tu trabajo es innovador, es algo completamente distinto, que no había diseñado hasta ahora y está dando buenos resultados, se consiguen los objetivos propuestos. Además intentas acatar lo que dice la ley, ajustarte a ella; porque esa es la función de un maestro, cumplir con la ley y si además puedes innovar, mejor que mejor.

TESTIGO 2: Alumno con NNEE:

Indicaciones:

Trata de ceñirte al papel y defiéndelo de la mejor forma posible, aunque no estés de acuerdo con él.

Papel alumno con NNEE:

Eres un alumno con necesidades educativas especiales. Tus padres lucharon porque pudieras asistir a una clase normalizada con el resto de compañeros.

En la asignatura de música no tienes hecha ninguna adaptación. Trabajas y estudias lo mismo que todos y al mismo tiempo, ya que según el maestro con el nuevo material cada cual puede ir a su ritmo. A veces puedes seguir el ritmo porque en casa te ayudan bastante, pero otras, no entiendes las actividades que hacéis en el ordenador. Te equivocas una y otra vez, y casi no pasas de nivel, pero no sabes cuáles son tus errores, porque el programa no te dice en qué te equivocas y no puedes reconducir tu aprendizaje.

Odias trabajar sólo, individualmente, piensas que si trabajarais en equipo, todo sería más fácil. Te gustaría estar sentado con un compañero listo que te pueda ayudar, así podrías hacer más cosas de las que haces por ti mismo.

Casi siempre suspendes. Te sientes mal, tienes baja autoestima porque en muchas ocasiones te quedas atrás. Seguramente repetirás este curso y por eso tus padres están muy preocupados.

TESTIGO 3: Alumna con alto rendimiento académico

Indicaciones:

Trata de ceñirte al papel y defiéndelo de la mejor forma posible, aunque no estés de acuerdo con él.

Papel alumna con alto rendimiento académico:

Eres la alumna que mejores notas sacas en clase. Se te da muy bien la Música y te resulta fácil hacer los ejercicios del CD. En los exámenes sacas muy buenas notas porque eres muy buena memorizando y sueles recordarlo todo. Estudias una semana antes del examen y apruebas con buena nota. Pero has notado que días después del examen se te olvida todo lo que estudiaste. Crees que es una pérdida de tiempo porque inviertes bastantes horas en estudiar y luego se te olvida.

Cada vez tienes menos ganas de trabajar en la asignatura. Te aburres como una ostra. Estás cansada de hacer ese tipo de actividades del ordenador. Es muy repetitivo y mecánico, sirven para aprobar la asignatura pero no entiendes qué tiene que ver esos sonidos “pim pam pum” con la Música de verdad.

Te gustaría poder oír diferentes estilos de música, analizar letras de canciones actuales, aprender a tocar un instrumento o interpretar una canción propia, con música y letra.

Además te encantaría que hicierais cosas juntos en clase, siempre estáis separados de uno en uno, trabajando solos.

En el cole simplemente haces lo que te dice el maestro y ya está; porque lo importante es aprobar al final de cada trimestre; pero te entristece mucho no poder disfrutar de esta asignatura que podría ser tan bonita. Qué pena! Con lo mucho que te gusta el mundo de la Música!

TESTIGO 4: Compañera del maestro

Indicaciones:

Trata de ceñirte al papel y defiéndelo de la mejor forma posible, aunque no estés de acuerdo con él.

Papel compañera del maestro:

Eres maestra y perteneces al departamento de Música del centro. Has trabajado en alguna ocasión con el maestro. Estás de acuerdo con él en que tu función es enseñar, transmitir los conocimientos, enseñar a los alumnos a discernir los ritmos musicales.

Has apoyado a tu compañero en este proyecto que ya lleva casi una década, porque entiendes que el uso de las Nuevas Tecnologías en el aula es fundamental.

Nunca has tenido ningún problema con tu compañero. Es un hombre al que le gusta su trabajo, se preocupa por innovar y hacer cosas diferentes, incluso diseña sus propios materiales.

Tal y como tú lo ves, el programa que ha elaborado tu compañero es una innovación sin lugar a dudas, permite a los alumnos aprender repitiendo ejercicios y además lo hacen solos, individualmente, así no se distraen ni vaguean...

Otra de las cosas que más te llama la atención es la gran cantidad de trabajo que te ahorras, porque no tienes que corregir tú los ejercicios sino que lo hace automáticamente el programa. Mucho mejor para ti, y para el alumnado.

Estás pensando usar el programa tú misma, para el curso que viene.

TESTIGO 5: Orientadora del centro

Indicaciones:

Trata de ceñirte al papel y defiéndelo de la mejor forma posible, aunque no estés de acuerdo con él.

Papel orientadora:

Eres la orientadora del centro al que pertenece el maestro acusado. Eres licenciada en Pedagogía y hace solo un año que llegaste al centro. Tienes una idea renovada de la enseñanza y de la educación en general. En tus reuniones con los profesores del centro y con los padres, la mayoría te acusan de idealista e ingenua, porque defiendes la idea de que “solo se puede aprender si hay deseo de aprender”.

Has hablado en varias ocasiones en el centro sobre la importancia de innovar. Entiendes que innovar es cambiar para mejorar. Pero ese cambio debe estar guiado por la búsqueda de la calidad educativa. Lo más importante en el trabajo de un maestro es diseñar actividades con sentido educativo que permita al alumnado, indagar, experimentar, reflexionar, crear, trabajar en equipo, etc. Estás convencida de la importancia de las Nuevas Tecnologías, pero intentas hacer ver en el centro que las NNTT por sí solas no permiten innovar. Lo importante es usarlas como una herramienta que posibilite contextos de aprendizaje de mayor calidad.

Lo importante es el uso que se le de, no vale de nada trabajar con un ordenador si las actividades siguen siendo tradicionales, mecánicas, repetitivas. Siempre que argumentas tus ideas te basas en la teoría constructivista, y sacas tus libros de Piaget, Vigotsky, etc. Partes de la Racionalidad Práctica y deshechas el paradigma de la “Racionalidad técnica”.

Tu idea de la evaluación se separa de la calificación e insistes en el valor del error, pero el error siempre debe ser informado, es decir, el alumno/a tiene que tener la oportunidad de corregir sus errores pero el maestro debe mostrarle en qué y por qué se equivoca.

Para ti solo se aprende Música practicándola, viviéndola y lo importante en clase es despertar el gusto por ella, es más un arte que un “Pim Pam Pum”.

Testigo 6: Padre de un alumno

Indicaciones:

Trata de ceñirte al papel y defiéndelo de la mejor forma posible, aunque no estés de acuerdo con él.

Papel padre de alumno:

Eres el padre de uno de los alumnos del maestro acusado. Tú hijo no va demasiado bien en el cole, y cuando te has reunido en tutoría con el maestro habéis comentado sobre el desinterés que tienen los niños de hoy día.

Te parece muy bien que el maestro de Música repita mucho los ejercicios, cuanto más se repite algo, mejor se aprende.

Además estás contento de que tu hijo tenga un maestro tan innovador, preocupado por trabajar con ordenadores ya que los niños y niñas de hoy en día, sólo los usan para chatear y para el tuenti. En el colegio, gracias al maestro los están usando para trabajar y para aprender.

No estás de acuerdo con la orientadora en que lo importante es despertar el gusto por la música y menos la que escuchan los jóvenes de hoy. Eso ni es música ni nada. Para saber música hay que esforzarse y trabajar, primero las notas, luego los ritmos, etc. Tocar un instrumento sólo puede hacerse cuando dominas lo anterior y mucho más componer una melodía.

Por otro lado, te da confianza saber que el maestro ha desarrollado el programa informático basándose en lo que dice la ley que tienen que aprender los niños y niñas a esa edad. Ya que no te gusta que tu hijo, se dedique a tontear con los ordenadores y

a jugar con ellos, como en otras asignaturas, en las que están todo el día jugando y haciendo tonterías. Para aprender hay que esforzarse, sin esfuerzo y sacrificio no se puede aprender. Por eso los niños de hoy no quieren aprender nada, porque no tienen cultura del esfuerzo.

Medios de comunicación

Como ya sabéis el juicio a nuestro acusado, está levantando gran polémica en los medios de comunicación.

El interés por saber si finalmente el jurado lo condenará o lo absolverá y en qué cargos, ha hecho que tres importantes medios de comunicación escrita se desplacen a la sala el día del juicio, para elaborar una crónica del mismo desde su perspectiva.

Estos son los tres periódicos y su “visión de las cosas”, meteros bien en su perspectiva y tratad de realizar una crónica siendo lo más coherentes posibles con ella.

¡Ánimo!

PAPEL 1: El Telegrama (inventado)

Indicaciones:

Tratad de ceñiros al papel y defenderlo de la mejor forma posible, aunque no estéis de acuerdo con él.

Papel:

Sois un medio de prensa escrita que pertenece a un gran grupo de empresas dedicada a la comunicación y que abarcan: periódicos, radios, TV, etc.

Sois fundamentalmente de ideas de izquierda pero no tenéis una idea propia de qué significa eso. Para vosotros-as la inclusión de las nuevas tecnologías es una tarea primordial en la escuela y, por lo tanto, cualquier experiencia que las incluya merece tener difusión. Creéis que es muy importante motivar al alumnado y que los ordenadores tiene la capacidad de hacerlo. Por supuesto estáis completamente de acuerdo con la inclusión y la atención a la diversidad, al menos en su discurso, ya que no tenéis mucha idea de cómo se hace ni de qué es exactamente.

De igual manera, estáis de acuerdo en que el aprendizaje no es sólo memoria, pero creéis que la memoria también tiene un papel importante en el mismo. Por supuesto apostáis por la innovación, pero no tenéis un criterio muy claro de qué es ni cómo valorarla.

PAPEL 2: El faro (inventado)

Indicaciones:

Tratad de ceñiros al papel y defenderlo de la mejor forma posible, aunque no estéis de acuerdo con él.

Papel:

Sois un medio de prensa escrita que pertenece a un gran grupo de empresas dedicada a la comunicación y que abarcan: periódicos, radios, TV, etc.

Sois muy de derechas. Estáis firmemente convencidos de que “la letra con sangre entra” y, por lo tanto, en la escuela hay que enseñar aquellos conocimientos importantes y no dedicarse a hacer tonterías ni cosas sin sentido. Por supuesto, incluir las nuevas tecnologías es importante en educación, pero siempre y cuando los niños-as trabajen y no se dediquen a jugar. Respecto a la diversidad y la inclusión, os parece que es un discurso propio de pedagogos, pero que la realidad de la escuela es que sólo deben pasar los-as mejores, aquellos-as que se hayan esforzado más. Para aprender hay que esforzarse y memorizar y por eso, porque requiere un esfuerzo, la mayoría de los niños-as no quieren hacerlo. Los maestros-as están allí para ver si se esfuerzan y suspender a los que no lo hagan. Por eso esas cosas de innovación, os parecen un poco una utopía, lo que hay que hacer es dedicarse a enseñar y a aprender, que para eso se va al colegio.

PAPEL 3: Periódico “a día de hoy” (inventado).**Indicaciones:**

Tratad de ceñiros al papel y defenderlo de la mejor forma posible, aunque no estéis de acuerdo con él.

Papel:

Sois un periódico modesto y no pertenecéis a ningún grupo editorial. Para vosotros vuestra labor no es interpretar la noticia sino tratar de describir con precisión las posturas de los diferentes “bandos” que participan en ella. Creéis que no es malo dar vuestra opinión, pero sólo después de haber descrito las dos posturas y de manera que cualquier lector-a sepa identificar en el texto, que lo que lee es opinión vuestra y, por tanto, subjetiva.

Sois de tendencia de izquierdas. Estáis totalmente a favor de la innovación educativa, así como estimular y dar oportunidades de que el profesorado se embarque en proyectos interesantes. No obstante, os preocupa la calidad de las experiencias. Para vosotros-as, las nuevas tecnologías son esenciales en la sociedad actual, pero no tienen sentido en la escuela si las usamos para hacer exactamente los mismos ejercicios de toda la vida. Creéis que un ordenador conectado a Internet es la herramienta más poderosa que ha conocido el ser humano y que puedes ser de gran utilidad para proponer al alumnado actividades muy ricas y potentes, en las que puedan participar todos-as y en las que puedan aprender de verdad, nada de memorizar un conocimiento que sólo sirve para progresar en la escuela, sino de usar de forma práctica el conocimiento: investigando, buscando información, debatiendo, decidiendo en grupo, etc.

Lo que ocurre es que esto está lejos de llevarse a cabo en la escuela, la mayoría de las experiencias de innovación que incorporan las nuevas tecnologías, usan los ordenadores para hacer actividades parecidas a las de los libros de texto.

