**Análisis de artículo**

**¿MATA LA ESCUELA LA CREATIVIDAD?**

 El hecho de preguntarnos siempre el por qué de las cosas que nos rodean o por qué razón acontecen determinados fenómenos, es lo que nos ha permitido progresar como especie y diferenciarnos del resto de animales.

 En el presente artículo periodístico, aparece reflejado uno de los problemas más destacados que presentan los métodos de enseñanza tradicionales, como es la situación de encorsetamiento en que sometemos al alumnado, dentro de unos márgenes definidos que no le permitimos traspasar.

 Estoy totalmente de acuerdo con la situación planteada en la primera parte del artículo analizado, ya que en mi caso (como docente en activo que soy) llevo a cabo con los alumnos, en determinadas ocasiones, una metodología que podemos considerar como tradicional y que no parece generar los resultados esperados (esto me acontece cuando tengo poco tiempo y deseo avanzar en la explicación de los contenidos del currículum).

 Por otro lado, cuando aplico con ellos una metodología más novedosa que les deja una mayor capacidad de crear y, por consiguiente, una mayor libertad, consigo mejores resultados, ya que ellos disfrutan y al mismo tiempo aprenden.

 Por lo que respecta a la segunda parte del artículo periodístico, tengo alguna matización que hacer, con respecto a los juegos de ordenador. Si bien es cierto que nuestros alumnos pasan demasiadas horas delante de pantallas como las de los computadores, videoconsolas, móviles, tablets o la misma televisión, no es menos cierto que ellos han nacido rodeados de esta tecnología por lo cual podemos considerarlos como nativos digitales, y no debemos compararlos, en este aspecto, con la situación de los niños y adolescentes de hace treinta años.

 En mi opinión, podemos emplear parte de esta tecnología y utilizarla en nuestro provecho como instrumentos novedosos en el aula, capaces de atraer e interesar al alumnado por nuestra materia. Por ejemplo, y como decía anteriormente con respecto a los juegos de ordenador, éstos pueden ser una poderosa herramienta para la enseñanza, no sólo en la educación tradicional si no como método terapéutico para alumnos con síndrome de Asperger o autismo.

 Como conclusión, señalaré que últimamente se están realizando progresos con los juegos de ordenador en el aula, ya que recientes estudios (por ejemplo en didáctica de las Ciencias Sociales) indican su utilidad en la enseñanza y aprendizaje de conceptos históricos y geográficos complejos, ya que permiten al alumno sumergirse de forma realista (y siempre con la supervisión del profesor para evitar anacronismos) en periodos y épocas determinadas, lo cual de utilizar otros instrumentos pedagógicos, sería bastante complicado de lograr.

Paulo Jorge Rodrigues Ortiz