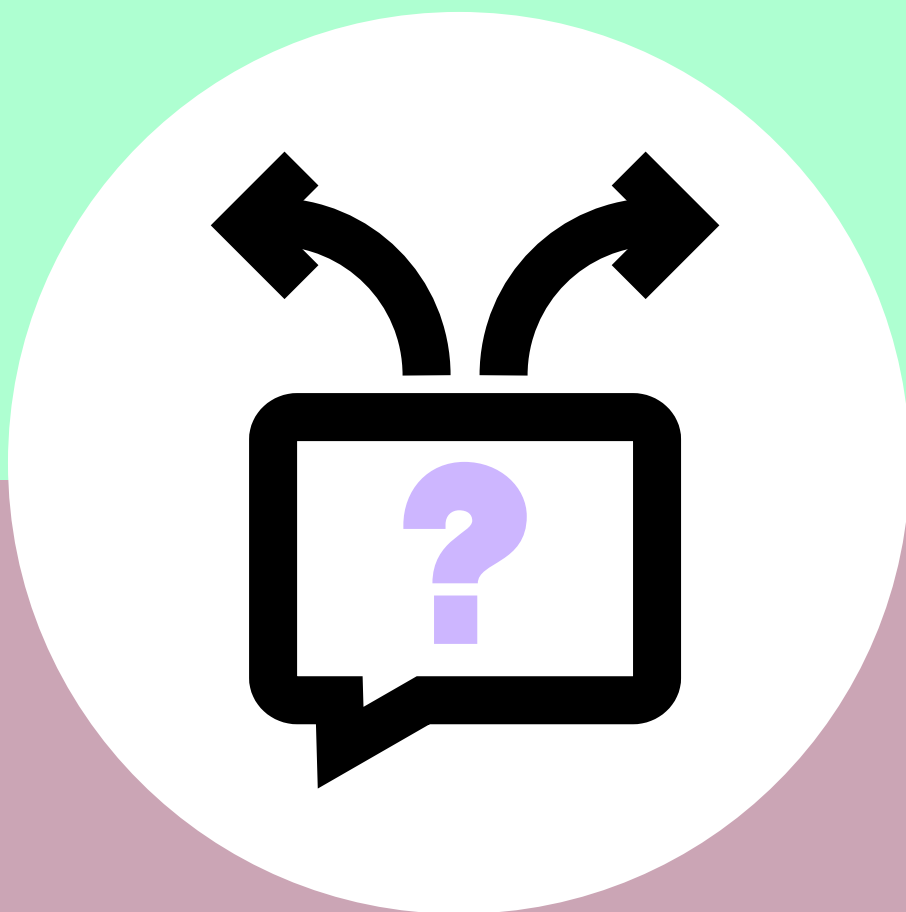






UNA PREGUNTA LO CAMBIA TODO

¿QUÉ VALOR TIENE UNA PREGUNTA?

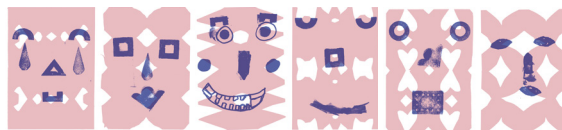


 ESTUDIANTES DE FORMACIÓN INICIAL	 CREACIÓN	 45 MINUTOS
	 REFLEXIÓN	

UNA PREGUNTA LO CAMBIA TODO

ESCENA

«Entrevista de radio a Carlos y Marina.
Voz del alumnado» [\(01:11:00-01:19:45\)](#)



las clases un documental de orenco boix

OBJETIVOS

- Reflexionar sobre la influencia de la filosofía en la educación.
- Valorar el poder que tiene la pregunta en la construcción de aprendizaje significativo.
- Diseñar un juego de cartas a base de preguntas sobre temas del ámbito educativo.

MATERIALES/RECURSOS

- Plantilla «Cartas. Una pregunta lo cambia todo».
- Anexo «Una pregunta lo cambia todo».

DESARROLLO

Momento 1 (10 minutos)

Esta motivación inicial consiste en valorar la pregunta como elemento decisivo en el proceso de aprendizaje. Proyecta algún fragmento de las dos escenas propuestas, pero es especialmente importante que sea desde los minutos 01:15:04 a 01:16:43, ya que, en esa parte, Carlos y Marina explican el valor que tiene una pregunta.

A continuación, entre todos los participantes del grupo, harán una breve lluvia de ideas acerca de los grandes temas sobre los que todo el mundo habla en educación o sobre los que se reflexiona muy a menudo.

Momento 2 (20 minutos)

Después, organiza a los participantes en equipos. Entrega a cada grupo varias copias de la plantilla «Cartas. Una pregunta lo cambia todo» y asigna uno de los temas de la lluvia de ideas del momento anterior a cada grupo.

El trabajo del equipo se centrará en elaborar tantas preguntas como se les ocurran en relación con el tema sobre el que les toque reflexionar. De este modo, tendrán que poner a prueba todo lo que sepan al respecto, además de su capacidad de abstracción y análisis en la creación de las preguntas. El objetivo es que sean interesantes y que inviten a la reflexión, no que tengan una respuesta simple y concreta.

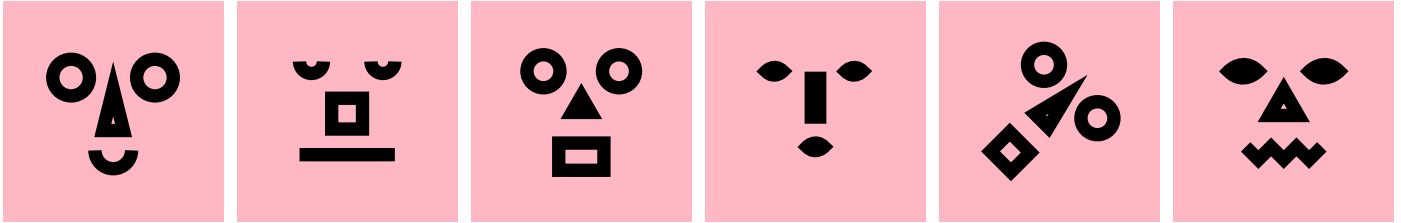
Acompaña la explicación con un ejemplo que pueda ayudar a guiar esta parte de la sesión. Imagina que uno de los temas posibles que pueden salir en la lluvia de ideas es el uso de la tecnología en las aulas. Algunas de las preguntas que se podrían hacer al respecto serían:

- ¿En qué medida el uso de la tecnología favorece el aprendizaje?
- ¿Por qué es importante usar dispositivos electrónicos en las aulas?
- ¿Qué consecuencias puede tener a nivel social o neurológico?
- ¿Realmente conseguirían una mayor motivación de los alumnos?

Momento 3 (15 minutos)

En este momento final de la sesión, los participantes jugarán con las cartas que hayan elaborado entre todos los equipos. Recógelas todas y selecciona alguna al azar para lanzar la pregunta a uno de los participantes. De este modo, se reconoce el trabajo de todos los equipos y se expone el valor que tiene una pregunta como constructora de aprendizaje.

Los participantes elaborarán y compartirán sus respuestas y abrirán un debate con el resto del grupo. Puede ser un momento de reflexión conjunta muy enriquecedor que, además, dejará la puerta abierta a otros momentos de diálogo. Se puede utilizar el anexo «Una pregunta lo cambia todo» para guiar esta reflexión final.



**DESPUÉS DE LA ACTIVIDAD,
¿CREES QUE LAS PREGUNTAS SON BUENAS HERRAMIENTAS PARA EL APRENDIZAJE?**

¿QUÉ DIFICULTADES HAS ENCONTRADO EN LA BÚSQUEDA Y CREACIÓN DE PREGUNTAS?

