**EL “ERROR” COMO ESTIGMA ACADÉMICO EN EL AULA**

**UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS**

**LUIS EMILIO VALERO VALERO**

**Calle 46 a bis s #13 a 57 este, Bogotá, Colombia.**

[**luis\_emilio\_valero@hotmail.com**](mailto:luis_emilio_valero@hotmail.com)

**Licenciado en Diseño Tecnológico**

**Especialista en Educación en Tecnología**

**Estudiante de Maestría en Educación en Tecnología**

**Docente de Tecnología e Informática**

**EL “ERROR” COMO ESTIGMA ACADÉMICO EN EL AULA**

Propuesta de reflexión pedagógica desde la construcción del marco teórico de la investigación “*Actividad Tecnológica Escolar para el fomento de habilidades del pensamiento creativo en estudiantes de educación básica*” del docente de tecnología e informática Luis Emilio Valero estudiante de Maestría de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

**PALABRAS CLAVE**

Creatividad, Educación, Didáctica, Actividades de Aula.

**ABSTRAC**

The document aims to show a very common reality in classroom practices of education in general, to reflect and propose that practice of answers or questions by students as a characteristic of ignorance or stupidity, as a characteristic of creative students with the capacity to respond in an original way, the proposal is not to hinder and stigmatize this type of situations.

**INTRODUCCIÓN**

La educación en tecnología en el contexto colombiano se ha caracterizado de forma tradicional por sus contenidos prácticos, característica que suele ser más atractiva frente a los estudiantes que otras asignaturas, pero no se ha caracterizado por su amplio campo investigativo, de lo que se puede deducir que los docentes del área de tecnología e informática están en la obligación de formarse como investigadores y de producir conocimiento a través de la investigación educativa, sin duda alguna este debiera ser el panorama educativo que se pretende, para que los docentes de tecnología puedan estar a la vanguardia de la educación. Consecuentemente, se plantea el propósito de la presente ponencia como la reflexión que se debe dar en la actitud que toman los docentes cada vez que los estudiantes responder lo que para el docente es un error.

Es claro que los estudiantes deben estar en la libertad de equivocarse, no se puede desconocer que es la esencia humana, el deber del docente serán entonces guiar más que corregir esa actitud. El docente Luis Emilio Valero estudiante de maestría en educación en tecnología en la construcción del marco teórico del trabajo de investigación denominado “*Actividad Tecnológica Escolar para el fomento de habilidades del pensamiento creativo en estudiantes de educación básica*” ha encontrado y además coincidido en que esta práctica educativa debe cambiar para bien de los estudiantes, ya que se presenta como un obstáculo para el desarrollo de una habilidad dentro del pensamiento creativo denominada por (Guilford J. P., 1987) como originalidad. al respecto de esta práctica educativa que suele ser muy común y además comprendida y aceptada como el deber del docente, la de “corregir”, (Robinson, 2006) en las conocidas charlas TED plantea que el hecho de comprender las respuestas de los estudiantes como un error matan la creatividad.

Considerando la anterior perspectiva, se propone aprovechar la característica más llamativa de la educación en tecnología (los contenidos prácticos) como insumo esencial para fomentar habilidades del pensamiento creativo (fluidez, originalidad y flexibilidad) para educar ciudadanos que se caractericen no solo por el interés en las ciencias, sino en diferentes áreas como las artes, las danzas y la cultura en general. Ahora bien, se debe revisar el concepto de creatividad para entender el mapa teórico desde el cual se dan tantas ideas, acerca de ello:

La creatividad según J. P. Guilford citado en (Bravo, 2009) en su conferencia titulada Creativity en la APA, plantea que es una capacidad del ser para producir algo nuevo o comportarse con cierta originalidad. Eso, por un lado, por otro Donald W. Mackinnon citado en (Bravo, 2009) comenta que: La creatividad es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, el espíritu de adaptación y el cuidado de la realización concreta, algo que demuestra que el trabajo de construir brinda placer, de admirar y sentir ese poder de transformación. De igual forma Bravo cita una definición de creatividad más constructivista y que aunado con afirmaciones de expertos en ambientes de aprendizaje señala: La creatividad es la aptitud del niño para producir asociaciones únicas y numerosas en relación a la tarea propuesta, en un ambiente relativamente relajado. (Valero, 2017).

**METODOLOGÍA**

Tradicionalmente la investigación social se ha caracterizado por su confiabilidad y enfoque cuantitativo, la fiabilidad de los números. Pero a medida que esta investigación ha evolucionado, también ha aceptado enfoques como el cualitativo, caracterizado por ser más subjetivo y centrado en el ser. La investigación cualitativa se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de seres vivos, principales los humanos, sus instituciones (Hernández, Fernández-Collao, & Batísta, 2006). Actualmente, los investigadores expertos han planteado combinar métodos de investigación tanto cualitativa como cuantitativa, describiendo ventajas en cuanto a la complementariedad en los resultados y ventajas de tipo procesual y de apoyo en las conclusiones. La investigación de métodos mixtos es un buen diseño a utilizar si se pretende aprovechar las ventajas de los datos cuantitativos y cualitativos. (Creswell, 2012, pág. 535). Es así, entonces, que se plantea para el trabajo de investigación del cual se desprende la reflexión, una metodología de corte mixta.

**RESULTADOS**

El trabajo de investigación se encuentra en construcción de instrumentos, está en una etapa de validación de pares y expertos, aunque se sigue una ruta metodológica concorde con los objetivos, el marco de referencia y el diseño de una estrategia didáctica que fomente habilidades especificas del pensamiento están aún en desarrollo.

**DISCUCIÓN**

Respecto a las recomendaciones encontradas por los autores como (Robinson, La Escuela Mata la Creatividad , 2006), (Perkins, Jay, & Tishman, 1993), (Csíkszentmihályi, 1993) y (Guilford, 1987), se debe resaltar la importancia de hacer un cambio en la educación tanto informal como formal, que evidencie una transformación en el estigma que se le hace a lo que conocemos como error, no visto como un elemento reflexión, lo cual debería ser, sino como algo malo y que no se debe repetir en los procesos de aprendizaje, y lo cual converge en la formación de individuos muchas veces incapaces de cuestionar claramente y decididamente, en individuos poco creativos y sin ánimo de riesgo y motivación. Al mismo tiempo, (Caplán, 2017), en un taller denominado “robots de bolsillo” en el XVlll Encuentro Internacional Virtual Educa comenta que esta actitud de desfavorece el pensamiento crítico y que se debe motivar al estudiante a través de la construcción.

Paralelamente, se concluye que la presente reflexión se enmarca en el eje temático Monitoreo y evaluación de políticas, programas e instituciones, tomando como significado de la didáctica los cuestionamientos sobre el ¿Cómo? y el ¿Qué? Se enseña y se aprende, y su relación con la preocupación del trabajo de investigación en los procesos y habilidades del pensamiento que de fomenta y sus contenidos.

# **Referencias**

Bravo, F. D. (2009). *El Desarrollo de la creatividad en la escuela.* San Jose, Costa Rica.: Editorama, S.A.

Caplán, M. (15 de 06 de 2017). Robots de Bolsillo. Bogotá , Cundinamarca, Colombia .

Creswell, J. W. (2012). *Educational Research, Planing, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research.* Nebraska: Pearson.

Csíkszentmihályi, M. (1993). *Bioenterprise.* Obtenido de Bioenterprise: http://www.bioenterprise.ca/docs/creativity-by-mihaly-csikszentmihalyi.pdf

Guilford, J. (1987). Creativity Research: Past, Present and Future. *Frontiers of creativity research: Beyond the basics*, 33-65.

Guilford, J. P. (1987). Creativity Research: Past, Present and Future. *American Psychologist*, 444-454.

Hernández, S. R., Fernández-Collao, C., & Batísta, P. (2006). *Metodología de la Investigación.* México: McGRAWHILLIINTERAMERICMA EDITORES, SA.

Perkins, D. N., Jay, E., & Tishman, S. (1993). Beyond Abilities: Adispositional Theory of Thinking. *The Development af Rationality and Critical Thinking*, 1-21.

Robinson, K. (Dirección). (2006). *La Escuela Mata la Creatividad* [Película].

Valero, L. E. (2017). *Actividad Tecnológica Escolar para el fomento de habilidades del pensamiento creativo en estudiantes de educación básica del IED Misael Gómez.* Bogotá D.C.