

Anexo I

Análisis y diseño de experiencias basadas en el “EL ERROR COMO APRENDIZAJE Y MOTOR DE LA INVESTIGACIÓN”

Este método docente contempla el error como una oportunidad de aprendizaje valiosísima, donde se da el clima para la reflexión de los conocimientos aportando, además, un ambiente de desinhibición: el estudiante se desprende de sus temores a equivocarse, pues son los sistemas propuestos los que no funcionan y él es un elemento activo que puede aportar la solución.

Para llevarlo a cabo se incluyen errores de manipulación de hardware en la tarjeta de prácticas que el alumno sólo puede detectar si conoce al tema con cierta profundidad.

El error provocará que los resultados de la práctica no sean los correctos. Es en estos momentos, cuando el estudiante suele solicitar ayuda al profesor y en el que esta ayuda debe ser dirigida a que sea el propio alumno el que encuentre el problema.

La estrategia de ayuda del profesor al alumno es tal que provoca en el estudiante un cambio de interés: Ya no se trata de terminar la práctica con un paso que, previsiblemente iba a ser trivial al conocer con antelación los resultados: se incentiva el deseo de investigar el problema, resolverlo y por lo tanto se provoca un cambio en su atención para pasar de estar ésta enfocada en terminar el trabajo de la práctica, a dirigir su interés en saber por qué el sistema no funciona. Es un cambio de reto sorpresivo.

Al ser una metodología que requiere más destreza por parte del estudiante, se realizara en la última de las 5 sesiones previstas