La tecnología digital, un aspecto influyente en el comportamiento de los estudiantes de una comunidad de práctica frente a la convivencia escolar

Alumno:
Jaime Enrique Valenzuela Tipaz

Asesor:
José Antonio Yañez Figueroa

Titular:
Dr. Juan Manuel Fernández Cárdenas

29 de Enero de 2014

Planteamiento del Problema

Se desconoce que hacen los estudiantes con la tecnología digital durante el recreo y como es la convivencia con sus compañeros

¿De qué manera la tecnología digital influye en la convivencia escolar en una comunidad de práctica conformada por los estudiantes de 7 y 8 grado de bachillerato del Colegio San José de Tarbes de la ciudad de Popayán-Colombia?

Contexto - Participantes

Colombia – Ciudad de Popayán - I.E. Privado

- **Sujetos: estudiantes de 12 -14 años de edad**
- **Número: ochenta estudiantes**
- **Grado: 7 y 8 grado de bachillerato**
- **Estrato: 3, 4 y 5**

Objetivo General

Analizar de qué manera la tecnología digital influye en la convivencia escolar en una comunidad de práctica conformada por los estudiantes de 7º y 8º grado de bachillerato del Colegio San José de Tarbes de la ciudad de Popayán-Colombia

Objetivos Específicos

- Reconocer cómo se lleva a cabo la convivencia de los estudiantes en el recreo
- Identificar las acciones que llevan a cabo mediante el uso de la tecnología digital durante el recreo
- Examinar la forma de convivencia con el uso o no de la tecnología digital
- Consultar qué actividades suprimen durante el recreo los estudiantes por hacer uso de la tecnología digital

Revisión de Literatura

Perspectiva Sociocultural	Vygotsky (1978)
Desarrollo moral	Durkheim (2002)
Comunidades de Práctica	Wenger (2002)
Diálogo	Nieto (2004)
Herramientas culturales	Vygotsky (1978)

Revisión de Literatura

Comunidades de Práctica

Convivencia Escolar

Tecnología Digital

Metodología

Paradigma Metodológico → **Cualitativo**

Enfoque Investigativo → **Etnográfico**

Instrumentos de Recolección de Datos →

- Entrevistas
- Observación
- Conversación

3 -21 Junio

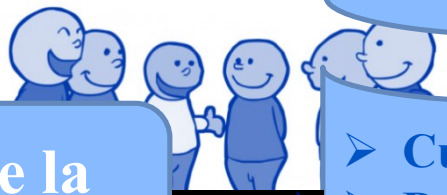
Instrumentos de Recolección de Datos

Entrevistas

- Semi-estructuradas
- Ochenta entrevistas
- Recreo y horas de educación física
- Cinco minutos aproximados

Observación Naturalista

- Carácter naturalista
- Diez observaciones
- En los descansos
- Veinte minutos aproximados



Análisis de la Conversación

- Cuatro conversaciones
- Duración aproximada de 10´
- En el recreo

Metodología

Estrategia de Análisis de Datos

Recolección de Datos

↓

Organización en la Matriz de Resultados

↓

Descripción analítica de las categorías

↓

Construcción de una respuesta – hallazgos

Ejemplo de Matriz de Resultados

MATRIZ DE RESULTADOS INFORMADA POR UNA PERSPECTIVA SOCIOHISTÓRICA Y POR LA TEORÍA DE LA ACTIVIDAD (ADAPTADA DE FERNÁNDEZ-CÁRDENAS, 2004 Y 2009)

DOMINIO (PROVENIENTES DE LA TEORIA DE LA ACTIVIDAD)	DESCRIPCION CONCEPTUAL DEL DOMINIO	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS DEL DOMINIO	FUENTES / DATOS / EJEMPLOS PROVENIENTES DE NOTAS DE CAMPO, ENTREVISTAS Y TRANSCRIPCIONES (ENTRE 2 Y 3 POR DOMINIO)	CATEGORIAS DE LOS PARTICIPANTES (INTERPRETACION DESDE LOS PARTICIPANTES)
Los dominios de esta columna (abajo) son obligatorias a cubrirse; son una interpretación del punto 1 de esta Guía	*En esta columna espero que definan de acuerdo a la literatura, qué incluye cada dominio*	*En esta columna espero que me digan cómo identificaron los dominios en sus datos*	*En esta columna espero que presenten viñetas, segmentos de transcripción, segmentos de notas de campo, pantallas de computadora, fotos del escenario, fotos de los participantes, fotos de la actividad, documentos de los participantes, etc.*	*En esta columna espero que interpreten el sentir de los participantes con respecto a su propia actividad, que nombren y describan las categorías que emergen como parte del dominio investigado.*
1. IDENTIDAD/POSICIONAMIENTO DE LOS PARTICIPANTES COMO MIEMBROS DE LA COMUNIDAD	La perspectiva sociohistórica o sociocultural, según Vygotsky hace referencia a que el ser humano se desarrolla a través de la interacción con el otro en una determinada sociedad regida por una historia y cultura que la hacen única y que permite que los individuos que hacen parte de ésta se identifiquen. Además Wenger (2002) habla de las comunidades de práctica; mencionando que es un grupo de personas que comparten intereses, problemas, ideas, objetivos sobre un tema determinado y en esa interacción y convivencia mejoran sus relaciones y hacen que el individuo tome unas características que le permiten	El dominio donde se presenta la identidad/posicionamiento de los participantes como miembros de una comunidad, se pudo recocer a través de las observaciones realizadas y consignadas en las notas de diarios de campo y en una conversación.	1. Observación 3.Notas de Campo. Se observa que los estudiantes comparten un gusto por los videojuegos donde 4 de ellos están jugando el mismo videojuego (musical). 2. Observación 5.Notas de Campo. Se escucha dialogar a un grupo de 5 estudiantes sobre la vestimenta que les gustaría ponerse en una fiesta coinciden "los colores blanco y negro son más elegantes" 3. Conversación 1. Se escucha decir a un estudiante: " Me gusta mucho el recreo porque podemos hablar de las cosas que a nosotros nos interesa"	Los estudiantes demuestran interés por aspectos que les generan satisfacción en sus necesidades de relaciones sociales, ocio y belleza. Las categorías que pueden emerger son: • La identidad como medio para una mejor interacción. • La identidad de los adolescentes en una comunidad de practica

Activar Windows
Ir a Configuración d

Categorías

1. Identidad de los participantes como miembros de la comunidad
2. Sentido de pertenencia a la comunidad
3. Metas explícitas e implícitas definidas por los participantes
4. Artefactos mediadores disponibles en el sistema situado de actividad
5. Reglas de participación y acceso a la práctica y sus herramientas
6. Valores e intereses de la comunidad de práctica
7. Roles formales e informales disponibles en las trayectorias de participación
8. ¿Qué características tiene el sistema de actividad?¿Cómo se creó inicialmente?
9. ¿Cuáles son los atributos ('*affordances*' de acuerdo a Gibson) del sistema de actividad?
10. ¿Cuáles son las restricciones ('*constraints*' de acuerdo a Gibson) del sistema de actividad?
11. Introducción y transformación de conceptos disciplinares - ¿cómo se negocian y transforman?
12. 12 Introducción y transformación de ideología pedagógica - ¿cómo se negocia y transforma?

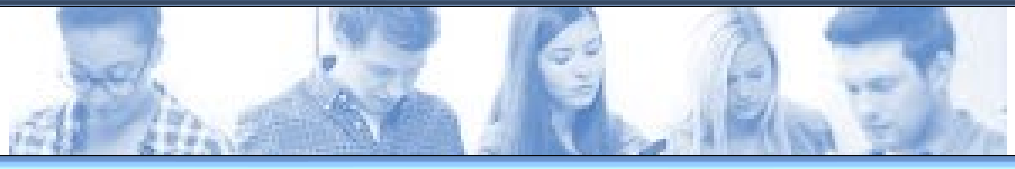
Resultados

Los estudiantes demuestran interés por aspectos que les generan satisfacción en sus necesidades de relaciones sociales, ocio y belleza

Los participantes son propositivos al momento de plantear reglas que implican a todos los miembros del grupo y que de alguna forma beneficia la participación de todos y una mejor convivencia

Resultados

El 100% de los participantes utilizan la tecnología digital como medio para jugar, comunicarse y estudiar: rescatando que en un porcentaje muy alto lo hacen para jugar, luego sigue la comunicación y muy pocos lo hacen para su formación académica



Los estudiantes comprenden la importancia de compartir con sus compañeros durante el recreo. Ya que pueden contar sus tristezas, alegrías, dificultades, sueños y sobre todo pueden tener un contacto más cercano

Resultados

El 55% de los estudiantes reconocen que muchas veces la tecnología digital absorbe el tiempo, disminuyendo la convivencia con compañeros y familiares que se encuentran cercanos a ellos

Los estudiantes comprenden que la tecnología digital avanza a través de la historia y que esta herramienta sociocultural ayuda a muchas actividades propias de ellos

El 55% reflexionan que se deben utilizar con moderación para que las personas que se encuentren presentes no se sientan rechazadas

Conclusiones

- ✓ Los estudiantes reconocen que el uso excesivo de la tecnología digital disminuye de alguna forma la convivencia con los compañeros que se encuentran cercanos y coinciden que se deben utilizar con moderación para que las personas de su alrededor no se sientan rechazadas

- ✓ Se puede decir que la comunidad de práctica constituida por los estudiantes de 7º y 8º que comparten durante el descanso puede mejorar su convivencia escolar en alguna medida si se le da un uso razonable a la tecnología digital

Conclusiones

- ✓ **Los estudiantes demuestran sus principios morales al reconocer y reflexionar el actuar que ellos tienen cuando hacen uso de su tecnología digital durante la convivencia con sus compañeros en horas de recreo**

- ✓ **Wegerif (2004) da a entender cómo el uso de las TIC en la escuela puede ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, cómo se identificó en algunos momentos a través de las observaciones, conversaciones y entrevistas**

Conclusiones

- ✓ Al observar los datos recolectados se puede decir que los integrantes de la comunidad de práctica comparten intereses, problemas, ideas, objetivos

- ✓ Pero hace falta que esa convivencia sea más notoria en los descansos y quizá así éste grupo pueda conseguir diferentes objetivos comunes, por ejemplo: crear un grupo de estudio, compartir más intereses de música, trabajar en actividades académicas, resolver y apoyar a sus compañeros en problemas

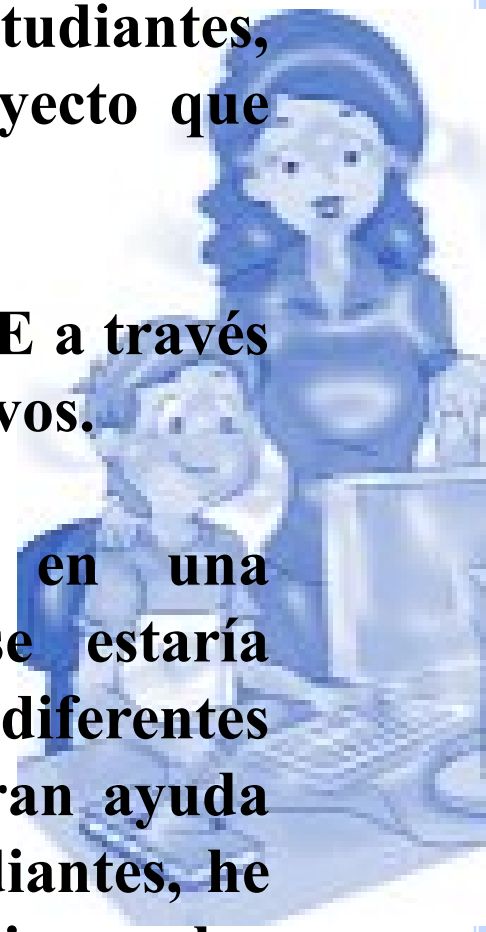
- ✓ Se puede decir que los avances de la tecnología digital deben ser guiados para mejorar la calidad de vida de las personas que hacen uso de esta

Conclusiones

- ✓ Falta mayor educación sobre el uso adecuado de la tecnología digital de los estudiantes, porque actualmente no hay un proyecto que esté dentro del PEI

- ✓ Se puede dar uso de la T.D a en la I. E a través de las redes sociales con fines educativos.

- ✓ El lenguaje no debe perderse en una comunidad de práctica porque se estaría perdiendo de alguna forma diferentes conocimientos que pueden ser de gran ayuda en el desarrollo integral de los estudiantes, he aquí la importancia de la convivencia escolar durante el recreo



Consideraciones Para Futuras Investigaciones

Cómo la tecnología digital influye en las interrelaciones personales con individuos que se encuentran alejadas por espacio y tiempo

Verificar si el uso constante de la tecnología digital como herramientas de estudio (celulares, tabletas, PC) mejoran los resultados académicos en los estudiantes de un determinado grado

Consideraciones Para Futuras Investigaciones

Las líneas de investigación pueden ser:

- ✓ **La tecnología digital y la convivencia escolar.**
- ✓ **La tecnología digital en las comunidades de práctica y aprendizaje**
- ✓ **La sociedad del conocimiento y las herramientas socioculturales de la actualidad**
- ✓ **Las comunidades de práctica y los artefactos de mediación**

GRACIAS
POR
SU
ATENCION

Producción y transmisión a cargo de la Universidad Virtual del Tecnológico de Monterrey

D. R. © Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey,
Eugenio Garza Sada 2501,
Col. Tecnológico, Monterrey, N. L.
C. P. 64849.
Monterrey, N. L.
México, 2009

"Se prohíbe la reproducción total o parcial de este documento por cualquier medio sin el previo y expreso consentimiento por escrito del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey"