

INFLUENCIA DE LOS AVANCES TECNOLÓGICOS EN LA EDUCACIÓN Y LA SOCIEDAD Y SU DEPENDENCIA EN A VIDA DIARIA

NOMBRE DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN:

CLICK AL SABER

Investigadores: estudiantes de grado sexto, séptimo, décimo y once.

Co-Investigadores: Docente Oscar José Robayo Albarracín

Maestro Acompañante: Docente Luis Francisco Pérez

Institución Educativa Rafael Celedón
Bucarasica, Norte de Santander

CONTENIDO

RESUMEN	3
INTRODUCCIÓN	4
CONFORMACIÓN DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN	5
LA PREGUNTA COMO PUNTO DE PARTIDA	7
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	8
TRAYECTORIA DE LA INDAGACIÓN	9
RECORRIDO DE LAS TRAYECTORIAS DE INDAGACIÓN	10
ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	13
CONCLUSIONES	17
BIBLIOGRAFÍA	18
AGRADECIMIENTOS	19
ANEXO 1. Encuesta para la Salida de Campo.....	20

RESUMEN

En el objetivo del Proyecto Enjambre, se enfatiza en despertar el espíritu científico y la curiosidad por responder nuestras propias preguntas, teniendo como herramienta principal la investigación. Es por eso que se implementó el programa, entregando a los estudiantes portátiles, una plataforma para ingresar sus hallazgos y experiencias, y un millón de pesos como recurso financiero para papelería, transporte, internet y demás medios de propagación.

A través de asesorías y acompañamiento de personal de la CUN¹, se capacitó a los estudiantes integrantes del grupo y a los docentes co-investigador y acompañante. Fue entonces que comenzó esta travesía de investigación y se fueron desarrollando una a una, las bitácoras propuestas y poco a poco se fue formando y descubriendo ese conocimiento, indispensable para resolver el problema de investigación.

La travesía consta de tres etapas:

1. *Exploración*. En esta etapa se dispone a conformar el grupo de investigación, invitando a estudiantes de los grados de bachillerato de la Institución Rafael Celedón. Una vez consolidado el grupo con el número adecuado de integrantes, se debe crear un logo o dibujo que lo represente y el nombre del grupo, referente a la línea de investigación también seleccionada en base a los intereses del grupo. Surge después la pregunta orientadora y el problema de investigación.
2. *Indagación*. A partir del problema de investigación se deben trazar unos objetivos y una trayectoria teniendo en cuenta la herramienta de investigación escogida, la encuesta. Esta etapa concluye con la aplicación de la encuesta y la obtención de los resultados esperados.
3. *Socialización y Reflexión*. Los resultados y las conclusiones se exponen después en la plataforma y un blog, por medio de las bitácoras y la publicación de registros audiovisuales, como método de propagación de la investigación.

¹ Corporación Unificada Nacional de Educación Superior

INTRODUCCIÓN

Los dispositivos tecnológicos y en general la tecnología, tiene un gran impacto en la humanidad y sobre todo en los estudiantes. Antes de comenzar a investigar, se debe revisar el estado del arte, o sea, estudiar que han hecho sobre el tema para tener como punto de partida.

La dependencia tecnológica se puede entender como la necesidad de utilización de equipamientos o servicios tecnológicos que facilitan la ejecución de las actividades y la satisfacción de las necesidades de las personas en el desarrollo de sus actividades cotidianas (Caicedo Suárez & Solano Campo, 2010). Entonces el uso de los dispositivos surge para facilitar nuestros trabajos y quehaceres.

(Caicedo Suárez & Solano Campo, 2010) Dependencia Tecnológica. Ellos plantean a partir de una película y una serie de preguntas con sus posibles respuestas, un apartado acerca de la tecnología y su impacto en el ser humano, dándonos una idea del tema.

(Domínguez Armendáriz, 2014). Este autor expone una tesis acerca de la dependencia tecnológica, partiendo de la siguiente pregunta: ¿Qué aspectos influyen para que los jóvenes se vuelvan dependientes de la Tecnología en el estado de México? Detalla la historia del celular, y su evolución presentado ventajas y desventajas en su uso cotidiano. Concluye que por los avances tecnológicos se reduce el número de empleos ofrecidos en México.

(Galeano, 2011). La estudiante argentina Josefina Galeano, concluye en su ensayo que las nuevas tecnologías deterioran la capacidad de pensamiento del hombre por su uso excesivo; como expresa: Actualmente, el motor para crear nuevas maquinarias y realizar nuevas investigaciones en el área, ha pasado de ser un estudio del hombre a ser una imitación del hombre para finalmente concluir en un ente independiente que poco a poco va cobrando vida propia. En otras palabras, el incentivo para la evolución tecnológica ya no es el progreso del hombre, si no el progreso de la tecnología en sí.

(Ramírez Romero, 2012). Se escogió este autor porque nos recomienda el uso adecuado de las tecnologías; o sea, los dispositivos no son el problema, sino nosotros que no aprendemos a usarlos correctamente. Por último afirma que hay que promover el uso de las TIC en salud, educación y por supuesto la investigación.

Las razones que nos motivaron a escoger la línea de investigación, sistemas lógicos y matemáticos, fueron que esa línea es afín con el docente co-investigador, y que además nos interesa saber qué tanta influencia tiene la tecnología en el municipio; con las matemáticas, especialmente la estadística, teniendo como herramienta de investigación la encuesta.

CONFORMACIÓN DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN

El grupo de investigación se llama Click al Saber; se llama así basándose en la idea de que como estudiantes nos representa en un estado de activo, aprendiendo de la mano de la tecnología y dejando un mensaje, el cual es el siguiente: El mundo no se creó para el abandono del conocimiento, sino que se avanza para mejorarlo”.

- Click: quiere decir encender, activar, reproducir, empezar; empezar con energía a crear y divulgar ideas de lo que queremos aprender y modificarlas para un mejor futuro.
- Al Saber: querer conocer y empezar a trascender lo que sabemos, llevándolo más allá de la frontera del conocimiento y poniendo en práctica para nuestra vida profesional.

Está conformado por los siguientes estudiantes y docentes:

Tabla 1. Integrantes de Click Al Saber

Nombre	Edad	Grado	Sexo	Documento	Email
Wilmer	16	11	Masculino	99022504165	wilserrano99@hotmail.com
Juan	16	11	Masculino	99062906606	yandir1999@hotmail.com
Nubia	12	7	Femenino	1005057088	nubia2002@gmail.com
Belén	14	10	Femenino	1010119963	stella0609@gmail.com
Víctor	15	10	Masculino	1007635677	vicdaniel1007@gmail.com
Julian	16	8	Masculino	99071305143	juangaona1999@gmail.com
Yesmith	15	10	Femenino	1004817541	andrey2000_07@hotmail.com
Jesús	17	10	Masculino	97091606163	jeariasmiranda@hotmail.com
Diraldyz	15	10	Femenino	1007361653	diraldyz@hotmail.com
Dennis	17	10	Femenino	98031770157	rocio199817@hotmail.com
Leonell	11	6	Masculino	1094044010	leosanchilin@hotmail.com
Michell	14	9	Femenino	99122007452	oscarobayo23@hotmail.com



Foto 1. Grupo Click Al Saber

LA PREGUNTA COMO PUNTO DE PARTIDA

Se realizó el taller de la pregunta con los miembros del semillero con el fin de plantear las preguntas de investigación. Se cumplió mediante participación de los estudiantes quienes expusieron sus inquietudes, debatieron y llegamos a un acuerdo en común.

Se evidenció el espíritu investigativo y la motivación de algunos estudiantes.

Pregunta sintetizada:

¿Qué tan influyentes han sido los avances tecnológicos en cuanto a la educación y sociedad y hasta que punto dependemos de ellos en nuestro diario vivir?

Entre todos los estudiantes del grupo se propusieron preguntas, de las cuales se escogieron las cinco de mayor relevancia, luego cada estudiante investigo por su cuenta una posible solución a cada pregunta. Por último se creó la pregunta de investigación general.

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El problema de investigación es caracterizar y cuantificar las influencias positivas y negativas de los avances tecnológicos presentes en nuestra sociedad y en la educación; la tecnología nos trae muchos beneficios en los quehaceres de la vida diaria, pero también nos perjudica porque se observan cambios en nuestra comunidad y en nuestra institución. El alcance de la investigación se limita al casco urbano del municipio de Bucarasica; se realizará por los 30 integrantes del grupo Click al Saber y será financiado por fondos del proyecto Enjambre. El proyecto concluirá en noviembre de 2015.

La tecnología avanza muy rápido; esos avances tecnológicos nos traen muchos beneficios en nuestro diario vivir, como son las facilidades de consultar información por internet, contar con tablets y celulares inteligentes que nos permiten comunicarnos de muchas formas; pero de igual forma esos dispositivos nos distraen y alejan también de nuestros familiares, amigos y nos hacen olvidar de nuestros deberes como estudiantes. Esos aspectos positivos y negativos serán investigados y se concluirá si en nuestro municipio e instituto, la tecnología nos está ayudando o empeorando las cosas.

TRAYECTORIA DE LA INDAGACIÓN



El método de investigación para buscar la información es la encuesta; se diseñó una encuesta sencilla con 7 preguntas de selección múltiple para facilitar obtener los resultados. Se aplicó la encuesta en la zona urbana del Municipio de Bucarasica, incluyendo estudiantes de varios grados de bachillerato, vecinos y padres de familia en general. Los integrantes del grupo organizaron una salida de campo para encuestar a una muestra de la población bien distribuida. En el Anexo 1 se encuentra la encuesta utilizada para la investigación.

Una vez recolectada la información, se procederá a analizarla mediante el uso de las TIC, con programas como Word y en especial Excel, que permite registrar y organizar la información para luego hacer gráficas de barras, de líneas o para nuestro caso, gráficos tipo pastel que muestra porcentajes.

Así se aprende mientras se investiga.

RECORRIDO DE LAS TRAYECTORIAS DE INDAGACIÓN

Cronograma Propuesto para La Trayectoria de Indagación.

Actividad	Desde	Hasta	Instrumentos de registro	Responsable
Propagación de la información	10 de noviembre de 2015	20 de noviembre de 2015	Carteleras, trabajos archivos de Excel, fotos de evidencias	Docentes y estudiantes
Informe Final	10 de noviembre de 2015	20 de noviembre de 2015	Trabajo final	Docentes y estudiantes
Socialización de resultados obtenidos	20 de octubre de 2015	10 de noviembre de 2015	Actas y tablas con resultados. Conclusiones.	Docentes y estudiantes
Toma de evidencias fotográficas	19 de mayo de 2015	20 de noviembre de 2015	Cámara fotográfica, celulares inteligentes	Docentes y estudiantes
Registro y organización de los datos	15 de septiembre de 2015	20 de octubre de 2015	Hoja de cálculo (uso de las Tic's)	Docente y estudiantes
Elaboración bitácoras pendientes	15 de agosto de 2015	6 de noviembre de 2015	Bitácoras y actas	Docente y estudiantes
Salida de campo. Aplicación de la encuesta.	24 de agosto de 2015	30 de septiembre de 2015	Encuesta diligenciada	Estudiantes
Elaboración de un presupuesto previo.	1 de septiembre de 2015	18 de septiembre de 2015	Presupuesto	Docente y tesorero del grupo
Realizar la encuesta informativa para obtener los datos.	18 de agosto de 2015	11 de septiembre de 2015	Encuesta conformada	Docentes y líderes del grupo de investigación
Consulta de la información acerca de los avances tecnológicos. Marco Teórico.	19 de mayo de 2015	30 de octubre de 2015	Internet, libros de biblioteca	Docentes y grupo de investigación

Herramienta de Investigación: Encuesta.

ENCUESTA DE CLICK AL SABER PARA BITÁCORA 4

Nombre: _____

Número de Identidad: _____

1. Marque con una X los dispositivos que usted actualmente utiliza:

<input type="checkbox"/> Computador de escritorio	<input type="checkbox"/> Celular inteligente
<input type="checkbox"/> Tablet	<input type="checkbox"/> Portátil

2. Aproximadamente cuántas horas al día usa éstos dispositivos (marque una sola opción):

<input type="checkbox"/> Menos de una hora	<input type="checkbox"/> Dos a cuatro horas
<input type="checkbox"/> Una a dos horas	<input type="checkbox"/> Más de cuatro horas

3. A la hora de usar el portátil o computador con internet, qué páginas web consulta principalmente (marque sólo dos):

<input type="checkbox"/> De noticias y culturales	<input type="checkbox"/> De ciencia y tecnología
<input type="checkbox"/> De redes sociales	<input type="checkbox"/> De video juegos

4. ¿Cree usted que puede pasar varios días sin usar sus dispositivos tecnológicos? (Marque una sola opción)

<input type="checkbox"/> Si, no son indispensables.	<input type="checkbox"/> Podría pasar un día sin usarlos
<input type="checkbox"/> Podría pasar varias horas sin usarlo	<input type="checkbox"/> No podría dejar de usarlos

Las siguientes preguntas son para estudiantes:

5. Para tareas del colegio, usted investiga por (marque solo dos opciones):

<input type="checkbox"/> Por internet	<input type="checkbox"/> En libros de la biblioteca
<input type="checkbox"/> En enciclopedias digitales	<input type="checkbox"/> En revistas o periódicos

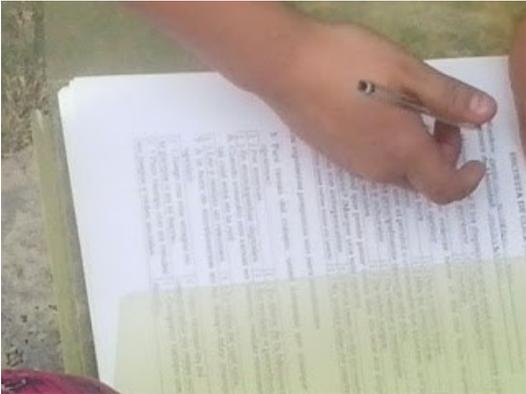
6. Cuando consulto mis tareas en Internet, realizo resúmenes o copio tal cual está en la red:

<input type="checkbox"/> Leo y realizo un resumen	<input type="checkbox"/> Lo copio tal cual está
---	---

7. A la hora de entretenerme en mi tiempo libre (marque una sola opción):

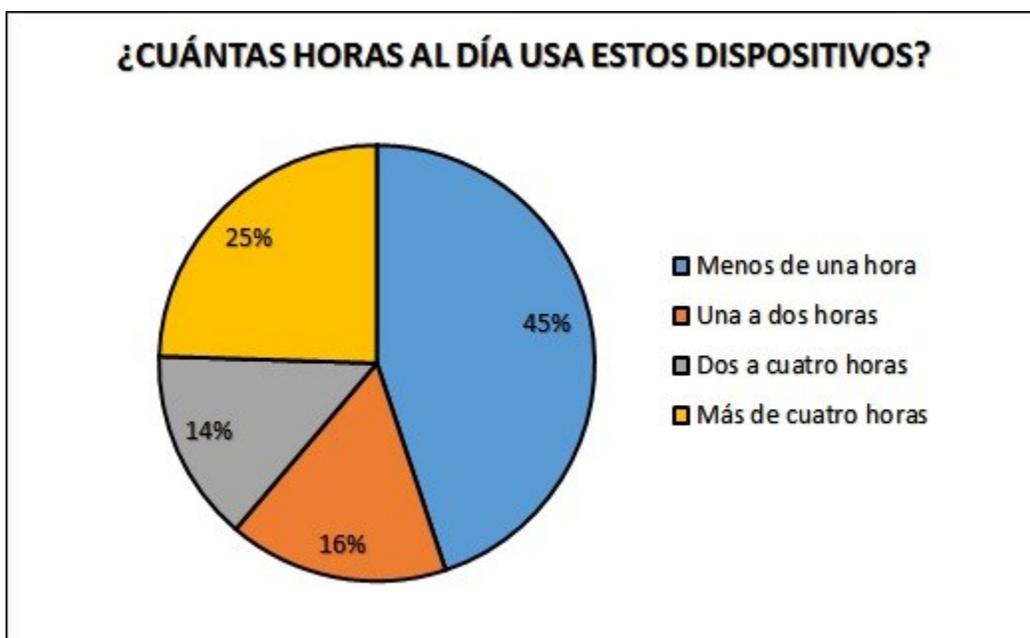
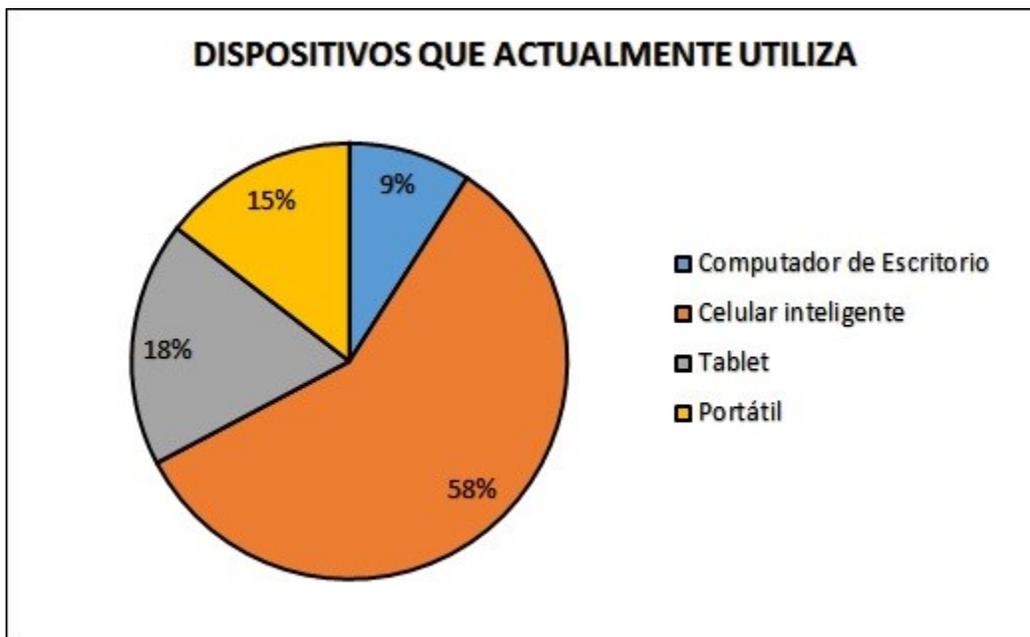
<input type="checkbox"/> Juego con mis amigos en el parque o en el barrio	<input type="checkbox"/> Paso tiempo en mi computador en redes sociales
<input type="checkbox"/> Paso tiempo con mi celular en juegos y redes sociales	<input type="checkbox"/> Comparto tiempo con mi familia.

Salida de Campo, aplicación de la encuesta:

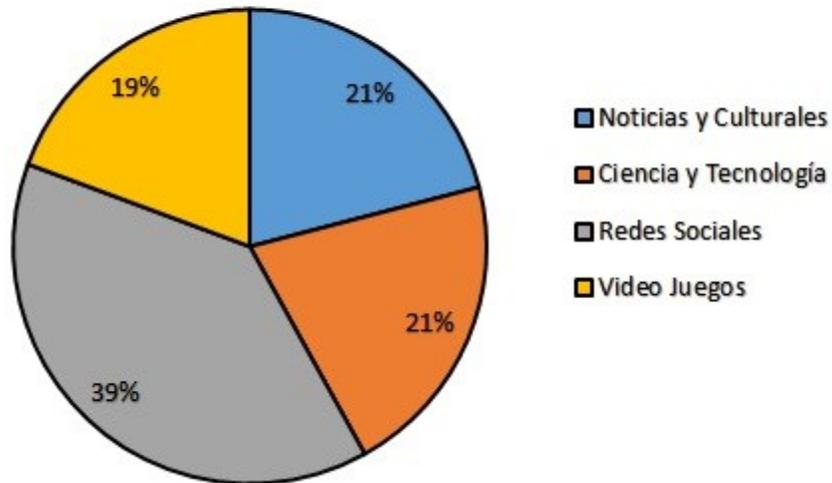


ANÁLISIS DE RESULTADOS

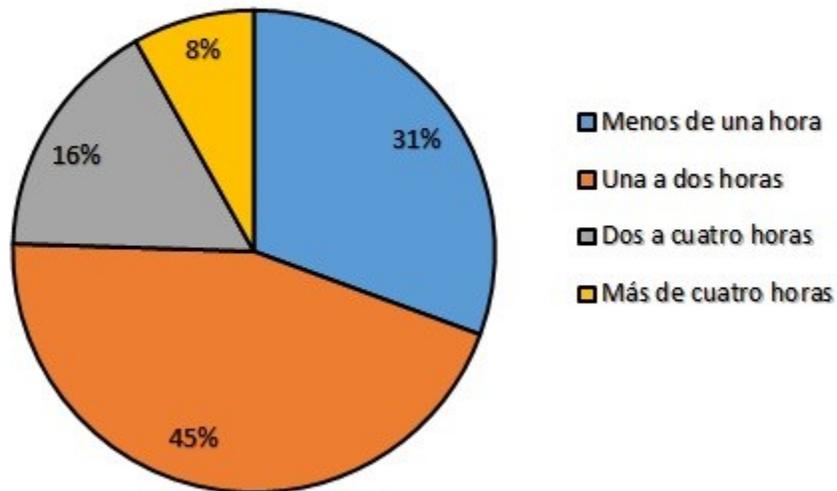
Resultados Obtenidos:



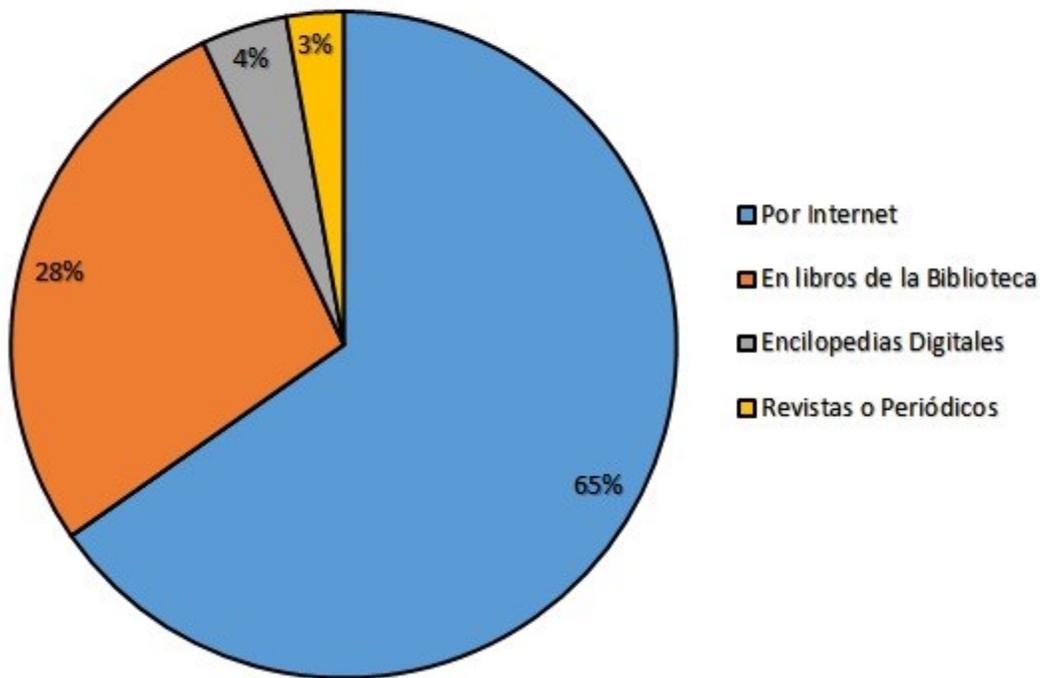
AL USAR INTERNET, QUÉ PAGINAS WEB CONSULTA PRINCIPALMENTE.



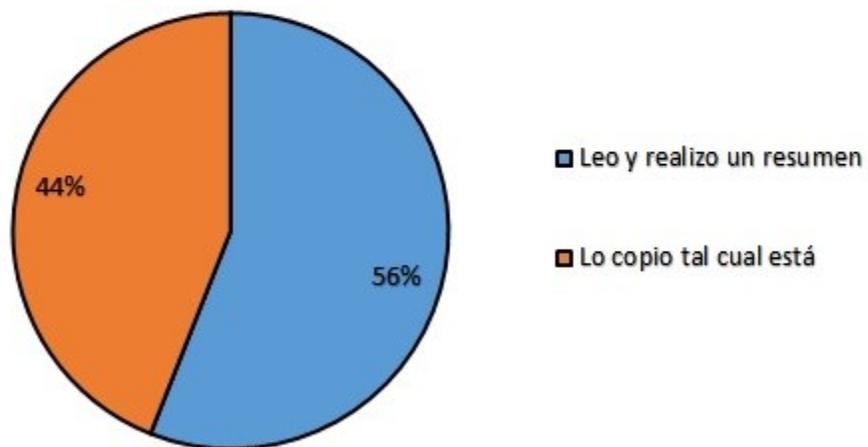
¿PUEDE PASAR VARIOS DÍAS SIN USAR SUS DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS?



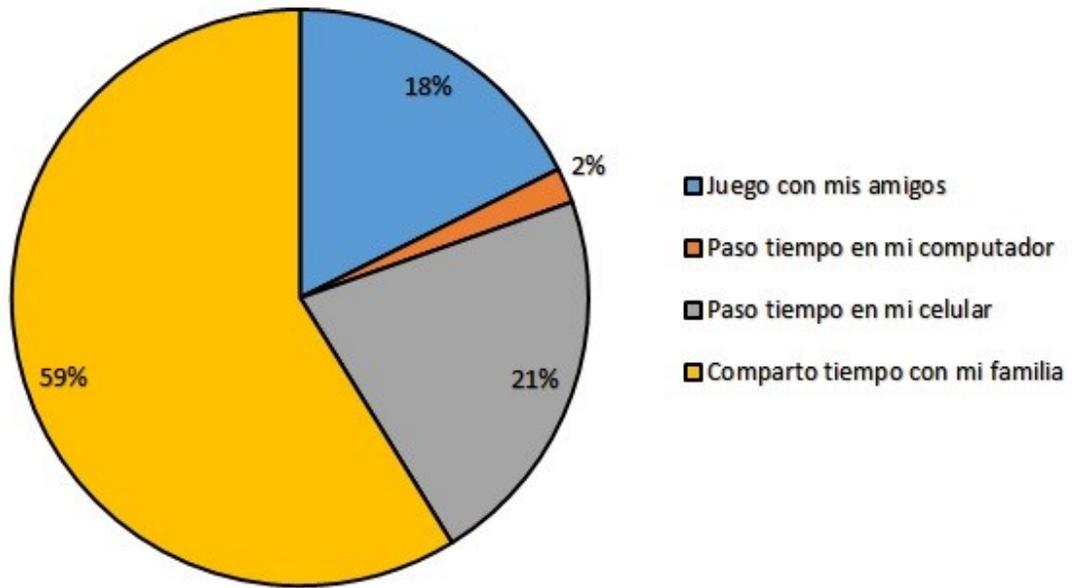
DISPOSITIVOS QUE ACTUALMENTE UTILIZA



CUANDO CONSULTO TAREAS POR INTERNET



A LA HORA DE PASAR MI TIEMPO LIBRE



CONCLUSIONES

La gran mayoría de los bucarasiquenses utiliza un celular inteligente, seguido de la Tablet, como dispositivo tecnológico de uso cotidiano.

Casi la mitad de los encuestados usan estos dispositivos menos de una hora al día, lo que nos lleva a concluir que no se tiene gran dependencia a ellos en la comunidad.

Un gran porcentaje de la población prefiere usar el internet para redes sociales, lo que no es bueno educativamente, ya que estas páginas son de ocio y desperdiciamos tiempo con ellas.

En la cuarta pregunta se pide afirmar cuántos días puede pasar sin usar los dispositivos tecnológicos, a lo que contestaron que de una a dos horas, lo que contradice un poco la dependencia a estos dispositivos. La mayoría afirmó eso por el uso del celular, mas que por el uso de internet.

En la actualidad la herramienta que más usan las personas en Bucarasica para consultar tareas e informarse es el internet. No hay duda en ello.

BIBLIOGRAFÍA

American Psychological Association. (2015). *Norma APA Sexta Edición*. Obtenido de <http://www.apa.org/>

Caicedo Suárez, U., & Solano Campo, H. (25 de Noviembre de 2010). *DEPENDENCIA TECNOLÓGICA*. Obtenido de <http://actividadfinaltic.blogspot.com.co/>

Domínguez Armendáriz, L. A. (Diciembre de 2014). Dependencia Tecnológica. *Tesis sobre Dependencia Tecnológica*. México.

Galeano, J. (2011). *El hombre y la tecnología: del hombre moderno al hombre primitivo*. Obtenido de Ensayo: www.kubernetica.com

Ramírez Romero, E. (2012). Ensayo sobre "Abuso de las tecnologías". Puebla, México.

AGRADECIMIENTOS

A todos los estudiantes que conforman el grupo Click Al Saber, que con su apoyo incondicional y su gran curiosidad y empeño, lograron la meta propuesta al terminar este maravilloso proyecto.

A la CUN, por brindarnos la oportunidad de investigar en el aula y con nuestros estudiantes, por tener esa valentía de enfrentarse a este megaproyecto llamado Enjambre.

ANEXO 1. Encuesta para la Salida de Campo.

ENCUESTA DE CLICK AL SABER PARA BITÁCORA 4

Nombre: _____

Número de Identidad: _____

1. Marque con una X los dispositivos que usted actualmente utiliza:

<input type="checkbox"/> Computador de escritorio	<input type="checkbox"/> Celular inteligente
<input type="checkbox"/> Tablet	<input type="checkbox"/> Portátil

2. Aproximadamente cuántas horas al día usa éstos dispositivos (marque una sola opción):

<input type="checkbox"/> Menos de una hora	<input type="checkbox"/> Dos a cuatro horas
<input type="checkbox"/> Una a dos horas	<input type="checkbox"/> Más de cuatro horas

3. A la hora de usar el portátil o computador con internet, qué páginas web consulta principalmente (marque sólo dos):

<input type="checkbox"/> De noticias y culturales	<input type="checkbox"/> De ciencia y tecnología
<input type="checkbox"/> De redes sociales	<input type="checkbox"/> De video juegos

4. ¿Cree usted que puede pasar varios días sin usar sus dispositivos tecnológicos? (Marque una sola opción)

<input type="checkbox"/> Si, no son indispensables.	<input type="checkbox"/> Podría pasar un día sin usarlos
<input type="checkbox"/> Podría pasar varias horas sin usarlo	<input type="checkbox"/> No podría dejar de usarlos

Las siguientes preguntas son para estudiantes:

5. Para tareas del colegio, usted investiga por (marque solo dos opciones):

<input type="checkbox"/> Por internet	<input type="checkbox"/> En libros de la biblioteca
<input type="checkbox"/> En enciclopedias digitales	<input type="checkbox"/> En revistas o periódicos

6. Cuando consulto mis tareas en Internet, realizo resúmenes o copio tal cual está en la red:

<input type="checkbox"/> Leo y realizo un resumen	<input type="checkbox"/> Lo copio tal cual está
---	---

7. A la hora de entretenerme en mi tiempo libre (marque una sola opción):

<input type="checkbox"/> Juego con mis amigos en el parque o en el barrio	<input type="checkbox"/> Paso tiempo en mi computador en redes sociales
<input type="checkbox"/> Paso tiempo con mi celular en juegos y redes sociales	<input type="checkbox"/> Comparto tiempo con mi familia.