

17

**Diseño social capsule
reductor de distractores
en entornos de
aprendizaje**

Lilibeth Camacho, Karoll
Dayana Lizcano, Camila
Stephany Niño, Juan
Sebastián blanco, Kendra
Laguna

Estudiantes de la Universidad
de Pamplona

Descripción de la investigación

El trabajo se basó en el modelo de investigación investigación-acción participativa (IAP) (Hernández Sampieri, 2014), se enfatizó en el uso de la observación directa. Para ello, se tomó como herramienta principal de recolección de datos, el diario de campo. Dicha herramienta permitió la inmersión en las acciones diarias individuales y de grupo, lo que se complementó con la ayuda de foto diarios, videos e incluso video llamadas que daban acceso en tiempo real a las acciones y aumentaban la presencialidad en las observaciones. Estas técnicas permitieron recoger los datos sobre los conceptos, lenguajes y maneras de expresión, el entorno, las labores y actitudes de los estudiantes durante sus jornadas educativas en el contexto actual de confinamiento y pandemia. La información recolectada se dividió en cuatro categorías: Interpretativo, temático, personales y de reactividad de participantes. Gracias a la inmersión surgió un punto de vista propio y externo. De este modo, se logró concluir ciertos factores que daban paso a problemáticas que afectaban la educación. Se concluyó que los factores distractores como el ruido, las personas externas y el poco adecuamiento de las áreas de trabajo englobaban la problemática general. Esta se tomó con el fin de darle una adecuada solución. Asimismo, estos datos permitieron caracterizar y definir la muestra, es decir, estudiantes colombianos, hombres y mujeres entre los diecisiete y veinticinco años de edad de zona urbana que no cuentan con espacios adecuados para la ejecución de sus labores educativas.

Para corroborar que la problemática era verídica y pertinente, se sustentó a través de la contrastación con artículos de investigación que abordaban problemáticas similares acerca de los factores de distracción de estudio en casa. Dichos estudios arrojaron como resultado los distractores más frecuentes y analizaban cómo estos afectaban los espacios de trabajo. Tal investigación recalzó la manera en que los autores cualitativamente daban soluciones. A partir de ello, escribieron una guía para el entendimiento del porqué surgen esos distractores en los espacios de trabajo. Como metodología para alcanzar el objetivo propuesto, la investigación utilizó grupos focales con estudiantes de

Lilibeth
Camacho,
Karoll Dayana
Lizcano, Camila
Stephany Niño,
Juan Sebastián
blanco, Kendra
Laguna

Diseño social
capsule
reductor de
distractores en
entornos de
aprendizaje

195

distinta índole que se han visto obligados a tener clases virtuales. Durante el grupo focal, se logró hacer anotaciones de las opiniones dadas de los invitados. Los grupos focales permitieron concluir que la problemática presentada era la misma que la identificada en la presente investigación.

Esta investigación dio como resultado un artefacto denominado capsule que busca brindar una solución integral e innovadora en los espacios de trabajo, ya que reduce las alteraciones que el entorno presenta y que negativamente están afectando a todos los estudiantes. Capsule se trata de un mobiliario híbrido que aísla el espacio de trabajo, reduce los ruidos e interferencias de las personas cercanas.

Conclusiones

El desarrollar proyectos en ambientes reales proporciona la comprensión del producto a elaborar en todos los factores que lo comprenden, es por esto que la presencialidad del contexto intensifica que la problemática sea la ideal. Trabajar inmerso en el contexto como diario vivir propone la observación y análisis que deben ser efectuados paralelamente. Por el contrario, implicaría un proceso distinto y la comprensión no estaría dejando en evidencia que tan afectada por su propio entorno está la población estudiantil que se encuentra trabajando y estudiando a larga distancia.

Solucionar tal afectación optimizaría los tiempos de estudio e incrementaría la concentración. Factor que se debe dar desde la comodidad, ya que es muy importante tener un ambiente adecuado para el desarrollo integral del estudiante si se pretende tener un rendimiento adecuado para las horas establecidas de estudio, es por esto que el proyecto entregado tiene como componente principal el diseño social basándose en la intervención del espacio para la mejoría positiva de la interacción del usuario y el contexto para un óptimo aprovechamiento de tiempo de aprendizaje.

Referencias bibliográficas

Hernández Sampieri, H. (Ed.). (2014). 6a Ed. Metodología de la investigación. México D.F: McGrawHill.

Lilibeth
Camacho,
Karoll Dayana
Lizcano, Camila
Stephany Niño,
Juan Sebastián
blanco, Kendra
Laguna

197

Diseño social
capsule
reductor de
distractores en
entornos de
aprendizaje

