

John Aníbal Gómez Varón

anibal.gomez@ucp.edu.co

Gustavo Adolfo Peña Marín

gustavo.pena@ucp.edu.co



F

**ormación en competencias profesionales
de Psicología y Diseño Industrial, desde la
construcción de juegos**

*Skills training in Psychology and Industrial
Design, by making games*

Primera versión recibida el 16 de julio de 2013
Versión final aprobada el 21 de diciembre de 2013

Resumen

Se presentan los elementos significativos en la formación de competencias profesionales de 40 estudiantes de Psicología y Diseño Industrial de la Universidad Católica de Pereira, identificados a partir de su participación en la implementación de una estrategia denominada “Construcción de juegos para promover los buenos tratos” con estudiantes de primaria y bachillerato. Los resultados de la sistematización sugieren que los estudiantes universitarios se apropiaron de técnicas como la entrevista, la observación y el análisis de tipologías, y comprendieron los conceptos de convivencia, inclusión, buen trato, estructura y artefacto. Se concluye con una reflexión sobre la importancia del trabajo interdisciplinario, y el vínculo entre la docencia y la proyección social para la formación de competencias profesionales en los estudiantes de pregrado.

Palabras clave

Experiencia pedagógica, competencias, buen trato, juego.

Abstract

Significant elements in the formation of professional competences of 40 students from both Psychology and Industrial Design at the Universidad Católica de Pereira are presented, which are identified from its participation in the implementation of a strategy called “Game building to promote proper treatments” with primary and high school students. The results of the systematization suggest that undergraduate students appropriated techniques such as interview, observation and typologies analysis, and understood the concepts of coexistence, inclusion, proper treatments, artifacts and structures; This work concludes with a reflection about the relevance of interdisciplinary work, and links the teaching and social work activities to promote professional competences in undergraduate students.

Keywords

Pedagogical experience, competences, proper treatment, game.

Para citar este artículo: Gómez Varón, John Aníbal y Peña Marín, Gustavo Adolfo (2013). Formación en competencias profesionales de Psicología y Diseño Industrial, desde la construcción de juegos. En: Arquetipo volumen (7), Julio – Diciembre de 2013 pp. 57-72.

Formación en competencias profesionales de Psicología y Diseño Industrial, desde la construcción de juegos¹

Skills training in Psychology and Industrial Design, by making games

John Aníbal Gómez Varón²
anibal.gomez@ucp.edu.co
Gustavo Adolfo Peña Marín³
gustavo.pena@ucp.edu.co

59

Arquetipo

La propuesta surge inicialmente en el marco del módulo de psicología cognitiva y educativa, de la asignatura Teorías y Problemas de los Sistemas Psicológicos, para estudiantes de 6º semestre del programa de Psicología, el cual tiene como objetivo la formación de competencias profesionales en una problemática específica de la disciplina; en este caso, se trata de los buenos y malos tratos entre estudiantes del colegio Jaime Salazar Robledo. Para tal fin, lo estudiantes debieron construir una serie de juegos inspirados en el libro “¿Y del respeto qué? Juegos y humor como estrategia de prevención de los malos tratos” (Restrepo y Puche, 2003). Esta construcción se vio enriquecida con la participación de los estudiantes de 3º semestre de la clase de la asignatura Taller de Diseño 3, del programa de Diseño Industrial, configurándose como un proceso interdisciplinario que buscó, además de lo anterior, promover competencias profesionales, relacionadas con la investigación e intervención, en los estudiantes de ambas carreras.

La riqueza de esta propuesta, en términos formativos, llevó a que se diera inicio a un proceso de sistematización de la experiencia, que recuperara, ordenara y procesara las fases de este proyecto y la percepción de los actores respecto a la práctica; todo esto con el fin de producir conocimientos que retroalimenten nuevas y mejores iniciativas de colectivos interdisciplinarios en la Universidad,

¹ Artículo producto de la sistematización de la experiencia pedagógica, “Juegos para promover los buenos tratos” como estrategia de formación y de proyección social de las asignaturas de “Teorías y Problemas de los sistemas psicológicos” (Programa de Psicología) y “Taller de Diseño 3 –estructuras” (Programa de Diseño Industrial) de la Universidad Católica de Pereira –UCP-. Realizado con la Comunidad del Colegio Jaime Salazar Robledo de la ciudad de Pereira, durante el primer semestre de 2013.

² Psicólogo, Universidad del Valle; Magister en Educación y Desarrollo Humano, CINDE-Universidad de Manizales; Docente del Programa de Psicología de la Universidad Católica de Pereira.

³ Diseñador Industrial, Universidad Católica Popular del Risaralda; Magister en Comunicación Educativa, Universidad Tecnológica de Pereira; Docente del Programa de Diseño Industrial de la Universidad Católica de Pereira.



aportando a la cualificación de la labor formativa de los programas de Psicología y Diseño Industrial.

Las competencias profesionales

Para Rey (1996), las competencias son vistas como la capacidad de crear conocimientos y estrategias que permitan resolver o transformar una situación, utilizando los propios recursos y regulando el proceso hasta lograr una meta. Para Echevarría (2001), las competencias en el campo profesional incluyen conocimientos especializados enfocados a los contenidos y tareas fundamentales de un campo disciplinar y profesional: saber aplicar los conocimientos a problemas concretos, utilizar los procedimientos y técnicas idóneas, solucionar problemas autónomamente, transferir aprendizajes a nuevas situaciones y desarrollar habilidades, tanto comunicativas como colaborativas.

Desde un enfoque de competencias profesionales e investigativas, el diseño curricular vincula los contenidos de las asignaturas con las exigencias y necesidades del contexto; por lo tanto, se debe trascender los contenidos como punto de referencia, para centrarse en la adquisición de habilidades y estrategias necesarias en el quehacer profesional. Así pues, el principal criterio para diseñar los planes de curso es el conjunto de competencias requeridas, a partir de las cuales se decidirá la metodología de aprendizaje más

adecuada y la selección de los contenidos necesarios.

En este sentido, se estructuró una metodología de trabajo que permitiera a los estudiantes comprender los conceptos de convivencia escolar, la inclusión y el buen trato -en el caso de psicología-, las estructuras y artefactos -en el caso de Diseño Industrial-, y la apropiación de técnicas e instrumentos como la entrevista, la observación y el análisis de tipologías, para los estudiantes de ambas disciplinas, articulándolos en la investigación e intervención de una problemática sentida en una comunidad, que para este caso fueron los malos tratos en el colegio Jaime Salazar Robledo, de Pereira. El elemento integrador de esta metodología fue la construcción de juegos como estrategia para promover los buenos tratos, pero no solamente desde el punto de vista de la práctica del juego como intercambio social, sino también desde la materialización del artefacto y su construcción conjunta con la comunidad.

Respecto a este último punto, se buscó potenciar en los estudiantes de diseño, la exploración, descripción, comprobación, análisis y apropiación (a través de la teoría y la práctica) de los elementos estructurales que habitan y configuran los objetos naturales y artificiales, y que en diseño se orientan hacia el objeto-artefacto (Rodríguez, 2003), desde la noción de los conceptos y la comprensión del fenómeno físico, en el proceso de transformación y representación, proyectados en modelos funcionales y prototipos con características estructurales, estáticas y/o dinámicas que respondan a las funciones del diseño (estético/formal, simbólico/comunicativa y práctica/técnica).

El juego como estrategia de promoción de los buenos tratos

En las sociedades democráticas, el buen



trato está definido por el respeto a la diversidad, a la libertad, a la capacidad de participación y la posibilidad de ponerme en el lugar del otro, formando relaciones positivas entre las personas (Tenorio, 2003). Por oposición a lo anterior, los malos tratos serían todas aquellas conductas o actitudes que reducen al otro, desconociendo su particularidad, privándolo de la libertad o el disfrute y agrediendo física o emocionalmente.

Durante el juego, los buenos y los malos tratos suceden de una forma desprevenida y poco consciente, pues las personas actúan desde sus roles de jugadores y aunque lo que hacen es poner en juego sus propias concepciones y actitudes, el espacio del juego les permite vivirlo sin presión y sin culpa, diferente a lo que sucedería en un espacio de entrevista, en la que las personas tienden a dar respuestas esperadas y políticamente correctas que los defienden de una autocensura. Es por esta razón que el juego se constituye en un escenario propicio para indagar aspectos centrales de la convivencia (Sánchez, 2003).

El juego también facilita la reflexión acerca de los buenos y malos tratos por parte de los mismos jugadores, aportando a la transformación de las actitudes y conductas contrarias a la convivencia. Siguiendo a Vygotski (1996), el juego puede verse como una práctica que posibilita transformaciones en las relaciones de convivencia, mediante la posibilidad de enfrentar al niño con una serie de significados que son compartidos y transformados por los jugadores.

También es entendido como un escenario que permite la construcción de reglas del juego por parte de los estudiantes, con el fin de crear acuerdos por ellos mismos

(autonomía), sin depender de la autoridad del adulto (Piaget, 1932). Esta posibilidad de crear no se restringe únicamente a las reglas del juego, sino también a una realidad alternativa que le permite tomar distancia de la experiencia perceptiva inmediata; imaginar y entender ficciones (Bruner, 2001). El juego como mediador entre la realidad y la posibilidad, tiene un lugar importante en la educación, en la medida en que le permite a los jugadores transformar las relaciones que establecen consigo mismo y con los otros en función del establecimiento de relaciones de convivencia, de inclusión, y en general, de buenos tratos (De Macedo, 2012)

Teniendo en cuenta la importancia de esta estrategia para abordar una problemática específica en un contexto escolar y promover competencias profesionales en cada disciplina, se identifica la pregunta guía de este proceso de sistematización, la cual indaga por los elementos significativos de la estrategia de construcción de los juegos para la formación de competencias investigativas y de intervención en los estudiantes de Diseño Industrial y Psicología.

Metodología

En el estudio participaron 24 estudiantes de VI semestre de Psicología, 16 de III semestre de Diseño Industrial y 40 de los grados 1º, 3º, 4º, 5º, 6º, 7º, 9º y 11º, del colegio público Jaime Salazar Robledo de Pereira.⁴

⁴ Se utilizan pseudónimos para citar los relatos de los estudiantes. Sin embargo, en el caso de juegos y producciones escritas elaboradas por ellos, se mencionan los nombres reales para reconocer su autoría.



Los criterios para la selección del colegio fueron su carácter de institución pública, que su discurso incluyera el trabajo de promoción y prevención de la convivencia y no solamente la atención disciplinaria de ella, de tal forma que la estrategia tuviese una continuidad y sostenibilidad en el tiempo. Además, el colegio debía permitir la posibilidad de trabajar con estudiantes de primaria y bachillerato, y de esta manera asegurar una mayor comprensión de la problemática en diferentes edades.

La institución educativa beneficia a más de 1.440 niños, niñas y jóvenes del sector en los grados de primaria y bachillerato, para generar transformaciones a nivel personal, pero también familiar y comunitario; es por ello que trabaja en coordinación con las organizaciones del sector e involucra a las familias en la reflexión pedagógica. En el plano de la convivencia, suelen presentarse dificultades propias de la interacción en un colegio, pero también situaciones atravesadas por la violencia a nivel comunitario e intrafamiliar. Frente a estas dificultades, el colegio ha generado alternativas de intervención, alejándose del enfoque clásico de disciplinamiento; en cambio, buscan que la convivencia implique el cuidado, la reconciliación, la solidaridad y el perdón.

Procedimiento

Para responder a la pregunta por los elementos significativos para las competencias profesionales

de los estudiantes de Psicología y Diseño Industrial, a partir de la implementación de la estrategia, se recurre a la metodología de sistematización de experiencias que, según Jara (2011, p. 67), se trata de un “proceso de reflexión e interpretación crítica sobre la práctica y desde la práctica, que se realiza con base en la reconstrucción y ordenamiento de los factores objetivos y subjetivos que han intervenido en esa experiencia, para extraer aprendizajes y compartirlos”.

Para llevar a cabo esta sistematización, se describen las diferentes fases que hicieron parte de la implementación de la estrategia y se interpretan los resultados en función de los elementos significativos para las competencias de investigación (fase de indagación) y de intervención (fases de elaboración e implementación de la estrategia). Finalmente, se concluye con algunos aprendizajes del proceso en general, obtenidos a partir de la realización de grupos focales con los participantes.

Se crearon ocho grupos de trabajo, cada uno conformado por tres estudiantes de Psicología, dos de Diseño Industrial y al menos cinco estudiantes escolares de cada uno de los grados participantes. Cada grupo debía completar las 3 fases del proceso:

Fase de indagación

Descripción de los juegos cotidianos observados durante la primera visita al colegio, Identificación de las nociones que tienen los escolares acerca de la justicia en las reglas y las sanciones en el juego e Identificación de las concepciones de buenos y malos tratos.

Fase de construcción

Creación conjunta del juego entre estudiantes universitarios y escolares, Construcción “maqueta o boceto” del juego y rejilla de observación y validación del juego con la comunidad.

Fase de implementación

Utilización del juego como estrategia de intervención y evaluación de la estrategia con los estudiantes.

Todas las fases contaron con clases introductorias y asesorías conjuntas para los estudiantes de Diseño Industrial y Psicología, de tal forma que pudiesen familiarizarse con los conceptos y metodologías propias de cada disciplina; de esta manera, se buscó responder a la problemática identificada mediante un proceso unificado y congruente

Resultados

Fase de indagación y aproximación al contexto La primera visita a la institución tuvo como propósito una familiarización con el contexto donde se llevaría a cabo la estrategia, pero especialmente se buscaba un acercamiento entre los estudiantes universitarios y escolares en un ambiente desprevenido, que permitiera un reconocimiento de los actores desde sus realidades y expresiones diversas, más que desde miedos o prejuicios. Algunas de las expresiones durante la visita fueron:

“Es muy chévere conocer el colegio y darse cuenta que por más peligroso que uno piense que es este sector, las personas son muy amables” (Karen: Estudiante de Diseño, III semestre)

“Si la psicóloga del colegio no me dice que el estudiante que nos guió tenía una discapacidad cognitiva, yo nunca me habría dado cuenta” (Victoria: Estudiante de Psicología, VI semestre)

“Yo pensé que ustedes iban a venir a evaluarnos cómo somos” (Juan: Estudiante del Colegio Jaime Salazar Robledo)

La segunda visita a la institución tuvo como propósito indagar sobre los juegos cotidianos de los escolares, sus concepciones de buenos y malos tratos y sus nociones de reglas y sanciones, pues todo esto serviría de punto de partida para el diseño y construcción del juego. Las técnicas y métodos utilizados permitieron que los universitarios se familiarizaran con algunos conceptos de investigación, mediante el uso de técnicas de recolección y análisis de información.

La observación de los juegos cotidianos se llevó a cabo mediante el uso de una rejilla que fue construida previamente con los estudiantes de Psicología y Diseño industrial. Se pudo observar que los estudiantes prefieren los juegos al aire libre y de competencia, con materiales propios del colegio o creados por ellos mismos. Además, todos conocen las reglas del juego e involucran sanciones para quienes no las cumplen. Pudo observarse que las situaciones de malos tratos más comunes, son las referidas a la trampa durante el juego, la discriminación por edad, género o habilidades intelectuales y las agresiones verbales y/o físicas.

Paralelo a esta indagación, los estudiantes de Diseño industrial construyeron un marco referencial (Rodríguez, 2003) o análisis de tipologías. Esto hace referencia a una revisión detallada del estado del arte sobre los juegos y los juguetes existentes en la



actualidad y cómo han respondido a los usos y necesidades para los que fueron creados, sus características morfológicas, estéticas y simbólicas, su construcción y las tecnologías empleadas para ello, las lógicas de uso e interacción entre las personas y el objeto, la seguridad durante su manipulación, las dimensiones y tamaños adecuados para el usuario.

La entrevista fue otra de las técnicas utilizadas para la recolección de la información, específicamente para conocer las concepciones de buenos y malos tratos de los escolares. Para este caso, se implementó la entrevista estructurada para cinco estudiantes representantes de cada grado, a quienes se les preguntó por la definición, las causas, las consecuencias y por un caso de buenos y malos tratos.

Los resultados indican que los estudiantes logran definir mejor los malos tratos, y los buenos tratos simplemente son definidos en oposición a los primeros. Por ejemplo: “buen trato es no pegarle al otro”. La mayoría de estudiantes mencionaban las causas del buen trato como el respeto a los acuerdos de grupo para lograr la igualdad de condiciones en el juego: “todos vamos a tener las mismas oportunidades y va a haber más igualdad, ¿si me entiende?” Mientras que los malos tratos corresponden, en mayor medida, a agresiones físicas y verbales, así como a la discriminación: “es que se la montan a uno, porque uno no

mantiene con ellos, y entonces que por eso uno es un bobo”.

En relación con las sanciones, se encontró que la mayoría de los estudiantes escolares mencionan las sanciones como justas, cuando causan un dolor al otro (expiatorias): “No sé, regañarle, pegarle, maltratarlo, empujarlo, que la profe castigue” (Wilson, estudiante de Grado 1°). Pero a medida que crecen, encuentran que las sanciones deben ser coherentes con la falta cometida (recíprocas); sin embargo, las sanciones como reparación de la falta son pocas: “Sí, es buena para que el compañero no gane con las mismas cartas que tenía, quitarle el juego, barajarlo y volvérselo a pasar, no sacarlo del juego” (Andrea, estudiante de Grado 4°), y más bien predomina la censura o la exclusión del juego: “Si está haciendo trampa se tiene que salir” (Jénifer, estudiante de grado 6°).

Lo anterior muestra cómo los estudiantes universitarios se apropiaron del uso de técnicas y métodos de investigación en Psicología y Diseño Industrial, tales como la entrevista, la observación y el análisis de tipologías, para identificar las problemáticas propias de un contexto específico. De esta manera, se aportó a la formación de competencias investigativas que trascendieran el conocimiento de las técnicas para comprenderlas a partir de su aplicación.

Fase de construcción

Los estudiantes de Psicología y Diseño Industrial planearon junto con los escolares, un juego que cumpliera con los siguientes criterios:

Debía ser incluyente y equitativo; el contenido del juego debía promover actitudes y conductas de buen trato, debía contar con una objetualidad y materialización a través de un juguete tangible que

cumpliera con requerimientos de usabilidad y funcionalidad, estructura y resistencia en su construcción, además de posibilidades de fabricación desde los factores técnico-productivos en los procesos y materiales requeridos.

A continuación se presenta un extracto del trabajo del juego “Bola Loca”⁵ (Figura 1), que ejemplifica la manera como se realiza esa primera construcción conceptual del juego con estudiantes de 6º grado:



Figura 1. Juego “La Bola Loca” (Peña y Gómez)

Los niños manifestaron un particular interés por los videojuegos, e inspirados en uno -Halo- llegaron a la idea de “Bola Loca”, el cual es un micro-juego dentro del video juego ‘Halo’. Tuvieron varias ideas acerca del juego: -que fuera por equipos de tres personas, que tratarían de mantener la tenencia de la bola por tres minutos, que contaría con bases dentro del juego, que si se tocaban la espalda perderían la bola y que si alguien cometía una falta todo el equipo sería expulsado, además de ser un juego al aire libre y de competencia. Los niños también expresaron interés por la policía como profesión, lo que sirvió de inspiración para el tema del juego. Así se dio inicio a la construcción de este (Descripción del juego “Bola Loca” por parte de sus creadores).

Posteriormente se tuvieron algunas asesorías con los universitarios, donde estuvieron presentes los profesores de psicología y diseño; en ella se discutieron los elementos del juego, de tal manera que lograran reflejar lo que se indagó en la primera fase.

El contenido y formato de este juego refleja fielmente los intereses de los escolares, al mismo tiempo que demanda trabajo en equipo. Las actividades implicaban movimiento al aire libre y actividades de competencia, como armar un rompecabezas y hacer mímica para descifrar una situación. Esta diversidad de actividades permitió que se incluyera a los participantes desde sus fortalezas, pues quienes no tuvieran mucha destreza motora, podrían compensar en las otras dos actividades. Adicionalmente, los equipos debían ser escogidos por los mismos escolares, potenciando así su habilidad para llegar a acuerdos, para identificar las fortalezas y debilidades en sus compañeros y en sí mismos, además de generar estrategias de equipo para resolver las actividades.

Las reglas constitutivas y regulativas aseguraban la inclusión; en este caso, los equipos

⁵ Juego elaborado por Erika Bedoya, Laura Cristina Bonilla y Daniela Franco, de Psicología, y Juan Felipe Ramírez y Andrés Felipe Valencia, de Diseño Industrial.



estuvieron conformados por niños y niñas, y crearon acuerdos entre ellos para decidir quiénes serían los integrantes de su equipo, la estrategia para ejecutar pases y hacer las cestas, o la selección de quienes la mímica de acuerdo con sus fortalezas.

Algunos elementos del diseño fueron creados para ser ajustados y permitir la equidad; por ejemplo, para los participantes de baja estatura, se adecuó una cesta con un mecanismo de gradación de altura. Este tipo de ajustes lleva a una socialización del estudiante con la noción de justicia, implicada en las reglas de equidad, pues entiende que de esta manera se garantiza la participación de todos.

Se tuvieron en cuenta los buenos y malos tratos durante el juego, para ser atenuados desde el diseño. En el caso de “Bola Loca”, durante el juego inicial los jugadores debían tocar al oponente en la espalda para congelarlo, y al observar que esto generaba un trato brusco entre ellos, golpeándose fuertemente en la espalda, se decidió que el chaleco que los participantes utilizarían para jugar tendría un dispositivo que se activaría al contacto con un sensor ubicado en su parte trasera, lo que permitió que los niños realizaran un movimiento fino para congelar al oponente y así evitar una agresión física.



Figura 2. Juego “Ármate de Valores”. Estudiantes de Psicología.

Otro ejemplo de cómo incorporar las concepciones de buenos y malos tratos es el del juego “Ármate de Valores⁶” (Figura 2), donde se utilizaron contenidos gráficos de situaciones que representan valores y antivalores, en un juego de competencia:

Primero, los niños van a pasar en parejas y atados por sus extremidades una serie de obstáculos, hasta llegar a un tapete, el cual está acompañado de un dodecaedro (retomando la idea del balón cuadrado, aportada inicialmente por los escolares), el cual contiene en sus caras seis valores de colores azul, verde y rojo y seis antivalores de color negro. De igual manera, el tapete contiene los mismos colores, con el fin de que la pareja, al tirar el dodecaedro, pueda avanzar o no por el tapete, dependiendo si sale el valor

⁶ Juego elaborado por Natalia Neira Loaiza, Laura Cristina Obando y Esteban García de Psicología, y Daniela Sierra y Karol Trujillo de Diseño Industrial.

o el antivallor (Descripción del juego “Ármate de Valores” por parte de sus creadores).

La mayoría de los juegos diseñados contó con unas reglas básicas que aseguraban la comprensión general del juego, pero no regulaban todos los detalles. Por ejemplo, en el juego “Pónchalo” (Figura 3), el turno de tirar el balón debía ser acordado por los mismos escolares, para que construyeran sus propias reglas. El objetivo de dejar algunos momentos sin reglas establecidas, tiene que ver con la posibilidad de autorregulación que brinda el juego, mediante la cual los niños logran comprender que las reglas surgen de los acuerdos (autonomía) y no necesariamente de la autoridad de otro (heteronomía).



Figura 3. Juego “Pónchalo”. (Peña y Gómez)

Respecto a las sanciones en los juegos, se acordó que los castigos no se basarían en una agresión, ni en una exclusión de los jugadores, sino que debían pensarse acciones recíprocas que sirvieran para reparar la falta; por ejemplo, las penitencias, las pérdidas de puntos o el incremento en el nivel de dificultad para quienes cometieran faltas. De esta manera

se socializa a los escolares con una noción de justicia recíproca mediante la sanción colectiva, evitando que esta se convierta en la manifestación de la venganza personal o en un castigo dirigido a la persona y no a la falta.

El valor fundamental de esta experiencia en los talleres de Diseño Industrial de la Universidad se evidenció en la posibilidad que tuvieron los estudiantes de Psicología y Diseño, de trabajar juntos en actividades constructivas, reconociendo que la teorización y conceptualización de una posible solución, realmente es de impacto cuando logra consolidarse en la materialidad del objeto que puede llegar a la comunidad. De esta manera, se aporta a la generación de competencias profesionales en la solución de problemas reales en el contexto próximo y desde la pertinencia de las disciplinas.

Por otro lado, la vinculación de los estudiantes escolares en el diseño de los juegos permitió a los estudiantes universitarios la familiarización con herramientas participativas que incluyen a los usuarios de la estrategia como agentes activos de su propio proceso. Al mismo tiempo, lograron articular en los diseños de los juegos elementos dirigidos a la solución de las problemáticas identificadas en la fase de indagación, coherentes con los conceptos de convivencia y buenos tratos trabajados en los

⁷ Juego elaborado por Yénifer Peña, Alejandro Rico y Ximena Vargas de Psicología, y Juan Carlos Trejos y Camilo Mejía, de Diseño Industrial.



cursos. De esta forma, se buscó fortalecer las competencias de intervención en los estudiantes de las dos carreras.

Fase de implementación

Esta fase contó con dos momentos: el primero consistió en la utilización del juego como estrategia de evaluación y promoción de los buenos tratos con los escolares; el segundo se trató de una evaluación de todo el proceso, por parte de los escolares y universitarios,.

Para el primer momento, se diseñó una rejilla de evaluación de los buenos y malos tratos por parte de los escolares durante el juego. En ella, uno de los estudiantes de psicología estuvo encargado de registrar los comportamientos y actitudes de los jugadores (individualmente y como equipo). Posteriormente se reunió el grupo de jugadores para reflexionar con ellos acerca de los buenos y los malos tratos, las dificultades al llegar a acuerdos, la toma de decisiones y las estrategias utilizadas en el juego. Finalmente, los escolares jugaron de nuevo, pero esta vez cuidándose de no cometer los mismos errores. Una vez más, el estudiante de psicología registró los comportamientos y actitudes de los jugadores en la rejilla de observación y al finalizar evaluaron conjuntamente los avances e indagaron por los aprendizajes en relación con la convivencia.

La segunda vez que jugaron todos los grupos encontraron

cambios significativos en las conductas y actitudes relacionadas con los malos tratos, es decir, después de la reflexión con el grupo observaron cambios significativos en el juego, especialmente en el trabajo en equipo, el respeto y la comprensión de las reglas. Además, los mismos escolares reconocieron la efectividad del juego como promotor de buenos tratos. A continuación se presentan algunas apreciaciones de los escolares durante la reflexión grupal:

Si, a mí me parece que el juego nos ayuda a mejorar el trabajo en equipo, y después de la charla ya no habían casi malos tratos (Juan Carlos).

A mí me gustó el juego porque me permitió jugar con personas con las que casi nunca juego. Además, desde que lo empezamos a armar, dijimos que debería haber respeto hacia los compañeros, y hoy que nos traen el juego y que lo pudimos jugar, se notó el respeto y la comunicación que debe haber para poder ganar (Ana María).

De acuerdo con los resultados de esta fase del proceso, pudo establecerse que los estudiantes de Psicología y Diseño Industrial lograron reconocer e implementar el juego como herramienta para evaluar los cambios en los comportamientos y actitudes de los estudiantes en torno a los buenos y malos tratos, además de utilizar técnicas e instrumentos para evaluar la pertinencia de la estrategia y del artefacto utilizado. De esta manera, se fortalecieron las competencias de intervención de los estudiantes de los dos programas.

Conclusiones y aprendizajes

Como cierre del proceso del curso se realizó un grupo focal con los estudiantes de Diseño Industrial y de Psicología, para socializar sus experiencias acerca del éxito de la propuesta desde el punto de vista de



los objetivos planteados en el curso. Frente a esto, los estudiantes reconocieron el valor del juego como estrategia para consolidar los conceptos y métodos trabajados en clase, pues podían “verlos en acción” en el trabajo con los niños y ampliar su comprensión acerca de los métodos de investigación e intervención:

Permite ver la teoría en la realidad, es increíble ver cómo el pensamiento de los niños cambia sólo con un año de diferencia (Angélica: Estudiante de Psicología, VI semestre).

Antes de realizar el juego uno se pregunta cómo puede promover buenos tratos, y evidentemente el juego es importante en esta etapa de formación para nosotros porque vamos a entrar a una fase de praxis profesional (Andrea: Estudiante de Psicología, VI semestre).

En la fase de indagación los registros de observaciones y entrevistas evidenciaron que los estudiantes de Psicología y Diseño Industrial se apropiaron de las técnicas de recolección y análisis de la información, propias de las competencias investigativas requeridas en los cursos. Además, mediante sus análisis dieron cuenta de la comprensión de los conceptos de convivencia, inclusión, buenos tratos, estructuras y artefactos. Todo esto demuestra lo significativa que fue esta estrategia para el desarrollo de competencias de investigación con los estudiantes de Psicología y Diseño Industrial.

Los estudiantes de Diseño Industrial manifestaron la satisfacción de haber participado en el desarrollo real de un artefacto en condiciones de uso y contexto, que los ubicó en una experiencia enriquecedora de aprendizajes, tanto desde lo académico y metodológico, como en el quehacer mismo de la *praxis*

profesional, a la vez que se propiciaron vivencias sociales que los aterrizaron a la cotidianidad de otras comunidades y grupos de personas.

También reconocieron la importancia de acercarse a los estudiantes, con una mirada participativa, pues esto permitió verlos positivamente, desde sus potencialidades, y no desde los prejuicios o rótulos asociados a la violencia, que pueden generarse hacia los niños y niñas en condición de vulnerabilidad:

Cuando uno ve jugar a los niños es muy diferente a lo que sucede en el aula, escucharlos cómo se tratan espontáneamente, sus historias personales que se ven reflejadas en el juego. Todo esto brinda muchos elementos en nuestra formación, a tener una mirada distinta frente a una población vulnerable, pero no desde la patología (Alejandra: Estudiante de Psicología, VI semestre).

Los estudiantes también le dieron un valor importante a su labor de intervención, ya que lograron construir una propuesta que partía de las voces de los estudiantes y que impactaba positivamente en una problemática real de una comunidad vulnerable:

El proceso de construcción con los niños fue muy importante porque ellos mismos reflejaban las problemáticas que se estaban viendo, y ellos



mismos buscaban resolver esas problemáticas con las propuestas que hacían en el juego. Era muy participativo y por eso creo que dio resultado (Juan Fernando: Estudiante de Diseño Industrial, III semestre).

Lo anterior es una muestra de los aprendizajes conseguidos en relación con las técnicas participativas de intervención y diagnóstico frente a una problemática específica, las cuales ofrecen soluciones ajustadas a contextos reales. De esta forma, se evidenció el apoyo brindado por la implementación de la estrategia en la formación de las competencias de intervención, por parte de los estudiantes universitarios.

Finalmente, los estudiantes reconocieron un aprendizaje valioso a nivel personal, a través de la experiencia de trabajo interdisciplinario, ya que les permitió desarrollar habilidades de trabajo en equipo:

Yo inicialmente tenía mucha prevención con el trabajo con los de Diseño, porque nunca habíamos trabajado con estudiantes de otras carreras, entonces es enriquecedor aprender sus lenguajes, sus ritmos, es todo un trabajo de convivencia para nosotros también (Catalina: Estudiante de Psicología, VI semestre).

A pesar de todos los aspectos positivos de la experiencia, cabe resaltar algunos elementos que

deben mejorarse y que fueron percibidos como dificultades por los estudiantes. Se trata del poco tiempo con el que cuentan para realizar el trabajo y la dificultad para acordar las agendas de todos los participantes. Adicionalmente, consideran que es necesario que todos los escolares que trabajen en la construcción del juego participen de forma voluntaria, puesto que algunos de ellos fueron escogidos por los docentes, por el simple hecho de presentar problemas disciplinarios. Esta medida podría garantizar una mayor disposición y calidad en la participación de todos los estudiantes escolares. Y finalmente, es importante crear mecanismos de vinculación de los docentes directores de grupo del colegio, de tal forma que se vean involucrados desde el inicio y así tengan más elementos para enriquecer la estrategia y continuarla, una vez los juegos sean entregados al colegio.

En conclusión, puede decirse que la estrategia fue significativa para la formación en competencias profesionales, de investigación y de intervención, mediante la apropiación por parte de los estudiantes, de técnicas e instrumentos para indagar las problemáticas específicas de un contexto, tales como la entrevista, la observación y el análisis de tipologías. Generaron acciones de intervención mediante el juego, basadas en los diagnósticos y conceptos de estructura, artefacto, convivencia, inclusión y buen trato. Los estudiantes se familiarizaron con la construcción y uso de la rejilla de observación como instrumento de registro durante la implementación de la estrategia y la entrevista grupal, para evaluar los resultados obtenidos. Reconocieron las habilidades para vincular a los participantes en calidad de agentes, no sólo en la identificación de sus problemáticas, sino también en las alternativas de solución y evaluación de los resultados. Por último, los estudiantes de ambos programas valoraron las habilidades de trabajo interdisciplinario



exigidas durante el proceso y que permitieron el éxito de la estrategia.

Se espera que este documento pueda aportar a la reflexión sobre la importancia del trabajo interdisciplinario para la formación de competencias profesionales en los estudiantes universitarios, puesto que su futuro laboral les exigirá la articulación con diversos discursos académicos y metodológicos, y en la medida en que tengan la posibilidad de trabajar con estudiantes de otras carreras durante su formación profesional, al ingresar al campo laboral contarán con mejores habilidades para dialogar con profesionales de otras disciplinas .

En este mismo sentido, se pretende aportar a la discusión acerca de la importancia de vincular a los estudiantes en actividades de proyección social, donde logren implementar y ver en acción las herramientas trabajadas en clase, puesto que de esta manera lograrán adquirir competencias que les permitan pensar y resolver problemas en

contextos específicos, así como obtener una mejor preparación para su ejercicio profesional.

Agradecimientos

A Marino Alzate (Rector), Cristina García (Coordinadora de Convivencia), Vanessa Brumfield (Psicóloga) y Docentes del Colegio Jaime Salazar Robledo, de la ciudad de Pereira, por su acogida en la institución. A los estudiantes del Colegio, por sus aportes en la conceptualización del juego. A los estudiantes (semestre 2013-01) de las asignaturas: Teorías y Problemas de VI semestre de Psicología, y Taller de Proyectos Diseño 3- estructuras- de III semestre de Diseño Industrial de la Universidad Católica de Pereira. A Érika Bedoya Morales, estudiante de Psicología de UCP, por la asistencia durante la sistematización de resultados.



Referencias Bibliográficas

- Bruner, J. (2001). *Realidad mentales y mundos posibles*. Barcelona: Gedisa.
- De Macedo, L. (2012). El desarrollo psicológico del juego y la educación. En M. Carretero y J. Castorina, *Desarrollo cognitivo y educación II* (Pp. 145-165) Buenos Aires: Paidós.
- Echevarría, B. (2001). Configuración actual de la profesionalidad. *Letras de Deusto*, 31, 35-55.
- Jara, O. (2011). La sistematización de experiencias: aspectos teóricos y metodológicos. *Decisio*, 4, 67-74.
- Piaget, J. (1932). *The moral judgment of the child*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Restrepo, O. y Puche, R. (2003). *¿Y del respeto qué? Juegos y humor como estrategia de prevención de los malos tratos*. Cali: Artes gráficas del Valle.
- Rey, B. (1996): *Les compétences transversales en question*. Paris: ESF.
- Rodríguez, A. (2003). *Artefactos. Diseño conceptual*. Medellín: Fondo Editorial Universidad EAFIT.
- Sánchez, H. (2003). El juego de reglas, escenario para la convivencia. En O. Restrepo y R. Puche, *¿Y del respeto qué? Juegos y humor como estrategia para prevenir los malos tratos* (págs. 67 - 84). Cali: Artes gráficas del Valle.
- Tenorio, M. (2003). Maltrato, Familias y Cultura. En O. Restrepo y R. Puche, *¿Y del respeto qué? Juegos y Humor como estrategia para prevenir los malos tratos* (págs. 35 - 55). Cali: Artes gráficas del Valle.
- Vygotski, L. (1996). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.