



- Capítulo 7 -

**Práctica de psicología comunitaria a través  
de un simulador**

## Autor

**Héctor Alfredo Ramírez Vaca:** Docente del Politécnico Grancolombiano, psicólogo; doctorando en ciencias de la educación; magister en intervención de sistemas humanos; especialista en desarrollo humano con énfasis en procesos afectivos y creatividad; nueve años de experiencia en docencia universitaria en modalidad presencial y virtual.

*Correspondencia:* [hearamirez@poligran.edu.co](mailto:hearamirez@poligran.edu.co)

## Resumen

Este documento presenta el proceso de ideación, elaboración y desarrollo de un simulador de psicología comunitaria, en el que el estudiante debe indagar en una comunidad, analizar su caracterización, entrevistarse con los habitantes para obtener un diagnóstico, y a partir de este diseñar un Plan de Intervención Comunitaria (PIC) con diferentes elementos como la matriz de recursos, el mapa de redes de apoyo social, la matriz de técnicas de intervención, la matriz de indicadores de cumplimiento, para una posterior evaluación y reelaboración del PIC. Se convierte no solo en un dispositivo didáctico de alta interacción por parte del estudiante, sino en una estrategia de enseñanza innovadora para la formación del psicólogo y en una experiencia de aprendizaje inmersiva para el estudiante, que lo sitúa en su campo de acción ante una comunidad.

**Palabra clave:** Psicología social o comunitaria, Plan de intervención Comunitaria (PIC), Simuladores, Experiencias inmersivas de aprendizaje, Espacios de práctica.

## Introducción

Tal vez hablar de un simulador de psicología comunitaria sea de las cosas más complejas desde la pregunta: ¿cómo emular la realidad social?, para luego realizar un análisis y proponer acciones y planes de intervención adecuados. En primera medida, el secreto es no pretender emular la realidad completa sino una fracción de ella que le permita al estudiante de modalidad virtual recrear algunas experiencias que se viven en campo, trabajando con la comunidad.

Simular la realidad social con todas sus variables y factores es algo imposible porque la tecnología todavía no llega a esa comprensión de la aleatoriedad de la realidad humana. Partiendo de este punto surge la pregunta ¿Cuáles son los fragmentos que valen la pena para que se dé un proceso de inmersión en el estudiante? La respuesta se obtiene al revisar con precisión cuáles son las funciones o labores más relevantes de un psicólogo comunitario; de allí parte el diseño pedagógico que da como resultado un proyecto de innovación educativa consistente en generar un espacio de práctica a través de un ambiente inmersivo.

El proyecto es una apuesta disruptiva que consiste en la recreación de escenarios de una comunidad y el diseño de unas narrativas que permitan al estudiante experimentar situaciones próximas a los contextos con problemáticas reales en las cuáles debe intervenir. La tensión es compleja, porque si bien es absurdo pretender que una simulación sea igual a una práctica de campo; la realidad virtual, la inmersión cognitiva que vive el estudiante donde debe tomar decisiones, confrontar sus conocimientos y operarlos, para luego proponer un plan de intervención comunitaria a esa situación, se convierte en una herramienta poderosa para que el estudiante ponga a prueba sus conocimientos y adquiera otros nuevos. Además, se vuelve un dispositivo didáctico valioso en la formación del futuro psicólogo porque le permite apropiarse del procedimiento que debe seguir para trabajar en una comunidad determinada.

Este capítulo presenta las complejidades, dificultades, retos y logros de la ideación, creación, formulación y realización de un simulador de psicología comunitaria, pensado como un espacio de práctica para los estudiantes del programa de Psicología de la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano (IUPG).

## **Marco teórico**

### **Problemática que atiende**

Hablar de la pertinencia de un simulador en el proceso de formación virtual de cualquier estudiante, no resulta difícil de justificar si se tiene en cuenta que varios autores coinciden en que la llegada del nuevo milenio afianzó el modelo de educación virtual que ya venía gestándose en las últimas décadas del siglo

pasado. Desde la aparición del concepto de e-Learning en 1996, las prácticas educativas mediadas por la virtualidad han transitado por diversos métodos y recursos pedagógicos de carácter tecnológico; que han contribuido a la construcción y divulgación del conocimiento en distintas áreas del saber.

Esto no impide que la calidad de la educación virtual sea un tema de constante debate entre los miembros de la comunidad científica y educativa; las ventajas que los adeptos a este modelo resaltan entran en tensión con las críticas de sus detractores, promoviendo así un escenario en el cual se presenta un escalado simétrico entre ambas posturas.

Más allá de los cuestionamientos que la educación virtual ha realizado al “modelo dominante” de enseñanza (Cebrián de la Serna & Vain, 2008) y del ritmo avasallante con que las TIC evolucionan a favor de la educación, sería inapropiado asegurar que la educación virtual es un producto terminado. Si bien es cierto que las prácticas globalizadoras y la situación de pandemia han contribuido a la validación de la educación virtual; también se debe reconocer que cada día aumentan las exigencias de los estudiantes, direccionadas hacia nuevas formas de relación y propuestas innovadoras en el proceso de adquisición del conocimiento; además de esto, es perentorio reconocer que la educación virtual aún no ha desarrollado programas de formación en varias profesiones, lo cual indicaría que no se puede entender como un modelo absoluto de enseñanza.

Sin embargo, las áreas en las que la educación virtual ha podido avanzar, muestra logros significativos. De acuerdo con lo anterior; la psicología es una de las profesiones con mayor demanda a nivel virtual. Según cifras del SNIES\*, existen 8 universidades en Colombia que ofertan este programa en esta modalidad; con cerca de 34.000 estudiantes matriculados; este aspecto implica la presencia de un mercado activo enfocado en estudiantes que por sus ocupaciones académicas y personales requieren de adaptaciones metodológicas que les permitan acceder a conocimiento de calidad; desde esta lógica es importante tener en cuenta que uno de los cuestionamientos que surgía en la Asociación Colombiana de Facultades de Psicología (Ascofapsi) en 2017, correspondía al nivel de calidad de los programas en modalidad virtual.

En el marco de lo anterior, es importante reconocer que la calidad de un programa virtual de psicología puede ser reconocida a partir de las posibilidades

que tenga el estudiante de aprender a intervenir desde distintas modalidades de práctica; el acercamiento con otras realidades resulta fundamental en este proceso, teniendo en cuenta que la particularidad de cada uno de los campos de acción de esta disciplina implica retos diferentes y la adopción de modelos variados de intervención. Desde esta lógica la incorporación de actividades destinadas a favorecer la inmersión del estudiante en diversos contextos es un factor común en los programas de psicología, empero, en la modalidad virtual se presentan algunos aspectos que obstaculizan este proceso; los cuales deben ser subsanados reconociendo el estatus de “nativos digitales” (Prensky, 2001) de los estudiantes universitarios contemporáneos. Desde la experiencia de la labor tutorial se pueden reconocer los siguientes elementos obstaculizadores:

- *El volumen de estudiantes y su ubicación geográfica dificulta la integralidad de conceptos al momento de seleccionar un contexto de práctica específico.*
- *El acompañamiento del tutor puede verse limitado.*
- *Dificultades de tiempo y desplazamiento de los estudiantes obstaculizan la inmersión en otros contextos.*
- *Se limita la construcción de discusiones y el establecimiento de debates acerca de una experiencia común.*

De acuerdo con lo anterior, una de las labores tutoriales en psicología virtual, tiene que ver con el diseño de ambientes de aprendizaje que favorezcan la producción de conocimiento, conservando los estándares de calidad y facilitando el acercamiento del estudiante a situaciones hipotéticas de contexto, que le permitan reflexionar acerca de otras realidades y proponer estrategias de intervención que den solución a las necesidades planteadas por los miembros de los sistemas humanos que aborda. Con el objetivo de contribuir al cumplimiento de esta función, se presenta la siguiente estrategia pedagógica, la cual constituye un insumo en la enseñanza de la psicología social comunitaria y que responde a la necesidad de poner en conversación las teorías y metodologías de esta área del conocimiento en un escenario de práctica.

Una de las principales razones por la cuales se piensa en el diseño de un simulador en psicología social comunitaria, está relacionada con la posibilidad de generar un espacio común para el encuentro de voces entre los estudiantes, que facilite la construcción de conocimiento a partir de las diversas

comprensiones de los mundos sociales de los sujetos que coexisten en un contexto, promoviendo un sentido constructor de la realidad a partir de este dispositivo pedagógico. De la misma forma, se pretende que el simulador contribuya a la relación pedagógica entre el docente y el estudiante y a su fundamentación en la construcción de conversaciones, donde existan diversas puntuaciones de la secuencia de hechos en los fenómenos que se estudian.

De igual manera, la incorporación de un simulador al módulo de psicología social comunitaria favorece al estudiante en términos de organización y practicidad, ya que le permite recrear la experiencia de inmersión en el campo mediante la presentación de los elementos característicos de los grupos sociales, herramientas diagnósticas y posibilidades de intervención; así mismo, esta herramienta permite que el módulo se oriente mediante una línea pedagógica coherente con las temáticas presentadas.

## **Antecedentes**

El uso de simuladores no es una experiencia nueva en el campo de la educación virtual si se tiene en cuenta el avance tecnológico al servicio de la educación en los últimos veinte años. Sin embargo, los avances en el diseño fueron más demorados en los países de América Latina respecto a Norte América, Asia y Europa; motivo por el cual el uso de simuladores en procesos de transferencia del conocimiento en Colombia se restringía a herramientas importadas y de libre acceso. Algunos estudios correspondientes al inicio de la segunda década del presente siglo (Contreras, García y Ramírez, 2010), sugieren que el uso de estos simuladores tiene un impacto favorable en el desempeño de los estudiantes, asociado a la motivación y participación. Contreras y Carreño (2012), concluyeron que “El uso de simuladores y sus características, son claves para realizar modificaciones en el nuevo proceso enseñanza aprendizaje, al utilizar tecnología para simular procesos” (p. 117).

Hay diversas instituciones que adquieren herramientas de simulación enfocadas al campo de la psicología, en algunos casos se emplean simuladores de pruebas psicológicas que es el uso más común a nivel educativo en psicología. Otro simulador relevante para estudiar los efectos del condicionamiento tanto clásico como operante es “Sniffy, la rata virtual”. Creada por Graham, Alloway

y Krames en 1994, simula una animación de una rata en la caja de Skinner, y va aprendiendo de acuerdo con los estímulos que se le dan al animal; el estudiante hace planes de acondicionamiento y según lo que el estudiante aplique la rata aprende más rápido o más lento (Alloway, Wilson y Graham, 2011).

Para mediados de la segunda década del siglo XXI, las investigaciones continuaban evidenciando la necesidad de fortalecer las competencias de los docentes y estudiantes en TIC a favor del proceso educativo; “Existen problemas de nivel sistémico en el ámbito de la pedagogía y la didáctica sobre la comprensión, diseño, desarrollo y aplicación de planteamientos teóricos configurados por las mediaciones TIC en educación” (Muñoz 2014, sp), este aspecto limitaba la comprensión del simulador como herramienta didáctica: sin embargo, dentro del campo de la psicología se evidenciaron trabajos que daban cuenta del carácter funcional de esta herramienta. En México, por ejemplo; Cárdenas, Sánchez y Castillo (2016), desarrollaron y evaluaron simuladores virtuales para la enseñanza de competencias en el área de la salud; concluyendo que los resultados del uso y evaluación de simuladores de psicología clínica era favorable y con oportunidades de mejoramiento.

Chala (2018), expuso la funcionalidad de los simuladores en el proceso de formación de estudiantes de psicología de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, resaltando que esta metodología ofrece a estudiantes pasivos la posibilidad de entrenar determinadas competencias del profesional en psicología haciéndose responsable de su proceso académico. Es importante mencionar que los simuladores y software que se mencionan (Biotek, Psysim, Parrot) no corresponden a un diseño de la planta docente de la institución sino de instituciones externas, aspecto que pone sobre el escenario educativo la posibilidad de construir estas herramientas desde la academia.

Pelta Resano (2015) realiza un estudio sobre el Sistema PSICO-A que integra en una sola herramienta principios de la psicología educacional y la neurociencia, emplea mapas conceptuales, actividades de memoria y metacognición. Su estudio demuestra que el sistema ayuda a mejorar el rendimiento de los estudiantes frente a los que no trabajan con este tipo de simulación.

Dentro del Politécnico Grancolombiano se desarrolló el proyecto del Laboratorio de Riesgos laborales; según Velandia Vargas y Trujillo Flórez (2018) el proyecto pretende cubrir la necesidad de evidenciar los conocimientos adquiridos por parte de los estudiantes y apoyar la práctica aplicada al final del programa.

Sin embargo, en la revisión que se realizó no se encontraron experiencias de simulación centradas en la psicología comunitaria, lo que convierte a este proyecto en una innovación educativa no solo desde tecnológico sino desde lo pedagógico y didáctico.

## **Estrategia de enseñanza**

El diseño pedagógico del simulador de psicología comunitaria se generó a partir de la pregunta ¿Qué debe hacer un psicólogo en la comunidad?, de allí se plantearon los roles y funciones de un psicólogo social comunitario que llega a un barrio con diversas problemáticas sociales; desde esa perspectiva se diseña un barrio popular, unos personajes que habitan en ese contexto y una caracterización, que se convierten en el insumo para iniciar el diagnóstico de la comunidad por parte del psicólogo.

Es importante anotar que el diseño de las situaciones, contexto y personajes de este simulador, surgen a partir de la recuperación de experiencias y registros del ejercicio profesional en psicología por parte del autor y del encuentro de saberes con profesionales de esta área, lo cual permitió identificar elementos característicos de las dinámicas grupales en ambientes comunitarios. Recoger los sentidos y significados de estas experiencias implicó un ejercicio reflexivo profundo, desde el cual se brindó protagonismo a sus aspectos descriptivos para dotarlas de valor formativo.

Uno de los principales retos al momento de diseñar este simulador tuvo que ver con el hecho de transmitir a los estudiantes una situación de análisis que diera cuenta del establecimiento de formas de relación y patrones de interacción equivalentes a los que se identifican en una situación real de intervención comunitaria, evitando introducir preconcepciones o sesgos que intervinieran en la intencionalidad pedagógica del simulador; en este sentido, se buscó incorporar memorias y narrativas sociales emergidas de la experiencia profesional con el fin de complejizar el ambiente de simulación y favorecer diversas puntuaciones en las comprensiones que generen los estudiantes.

La secuencia didáctica empleada en el simulador busca que el estudiante desarrolle una propuesta metodológica de intervención comunitaria; para tal fin se proponen escenarios de interacción en el simulador que le van

a permitir construir cada una de las fases del plan (diagnóstico, diseño de intervención y evaluación) desde una lógica participativa, con intencionalidad fenomenológica. A continuación, se expone brevemente el contenido de cada una de estas fases.

Para la fase de elaboración de diagnóstico de la comunidad, el simulador le proporciona al estudiante la experiencia de inmersión en un contexto comunitario habitado por algunos actores sociales; de igual manera, le proporciona recursos que le permitirán profundizar en el análisis inicial de este contexto (caracterización, diario de campo, entrevistas). El objetivo de este primer momento es que a partir de la exploración de los ambientes virtuales, el estudiante describa las formas de relación, patrones de interacción y manifestaciones culturales del grupo que está interviniendo. Por otra parte, el estudiante deberá identificar los recursos que contribuyen a la resolución de las problemáticas evidenciadas en la comunidad, las cuales fueron previamente seleccionadas por los autores del simulador y se exponen más adelante.

La secuencia didáctica continúa con la segunda fase del PIC, que corresponde a la construcción de un diseño de intervención de las necesidades identificadas en la fase de diagnóstico. Para tal fin, el estudiante propone algunas actividades que debe fundamentar teóricamente desde la relevancia social que pueden tener para la comunidad. Para el desarrollo de esta fase, el simulador presenta algunas herramientas que facilitan la concepción de la propuesta de intervención, tales como una matriz de técnicas de intervención, formatos de fichas técnicas de intervención, simulador de recursos y presupuesto y mapas de red de apoyo social.

La tercera fase del plan de intervención comunitaria corresponde a su evaluación, para lo cual el estudiante contará con formatos, matrices de indicadores de cumplimiento y un proceso de evaluación simulado; y deberá proponer nuevas estrategias de intervención a problemáticas que no habían sido abordadas previamente, pero que tienen interdependencia con la problemática inicial de trabajo. A continuación, se especifica la forma en que las problemáticas representadas en el simulador -el contexto; los actores comunitarios diseñados virtualmente y las herramientas para la intervención social comunitaria- se conjugan para dotarlas de un valor didáctico que facilite el aprendizaje.

## **Problemáticas representadas en el simulador**

El simulador presenta cuatro problemáticas de orden social que son susceptibles de ser abordadas por el estudiante mediante un proceso de asignación aleatoria; es importante tener en cuenta que, aunque el estudiante interviene en una sola problemática de las cuatro, estas se encuentran relacionadas entre sí mediante procesos de equicausalidad. Las problemáticas seleccionadas fueron: niñas, niños y adolescentes (NNA) en situación de calle; pandillismo y territorialidad; consumo de sustancias psicoactivas, y por último migración y desplazamiento.

El criterio de selección de las problemáticas estuvo relacionado con la revisión de estudios y estadísticas que permitieron identificar que el volumen de casos atendidos en el país asociados a estos cuatro ejes es importante; en el caso de los NNA en situación de calle varios estudios (Nieto & Koller 2015; Noreña, Muñoz & Rodríguez 2015; Pineda, Pulido & Vásquez, 2016, entre otros) demuestran la importancia de generar estrategias que permitan el desarrollo integral de los NNA, teniendo en cuenta las consecuencias sociales que implican el abandono de este grupo etario.

En relación con el pandillismo y la territorialidad; se evidencia que la violencia simbólica juega un papel importante en la configuración de la adolescencia en contextos marcados por desigualdad; así mismo, se encuentra que este fenómeno guarda una relación estrecha con otras problemáticas como el microtráfico y el consumo de SPA; estudios como los realizados por (Pérez et al, 2020; Sobotová, 2018; Perea 2016) dan cuenta de este aspecto.

La migración y el desplazamiento por su parte han sido fenómenos característicos de Colombia en las últimas décadas, el incremento de población extranjera en los últimos años ha contribuido a la transformación social del país desde distintas esferas como la social, económica y cultural; de la misma manera, los procesos de desplazamiento generados por la violencia agudizan otras problemáticas que ya se encontraban instauradas en el escenario social del país.

En concordancia con lo anterior, el simulador permite que el estudiante proponga intervenciones desde la psicología comunitaria para abordar estas problemáticas, permitiéndole que, por su cercanía cotidiana con estas, ponga en conversación sus significados como ciudadano y sus conocimientos profesionales.

## **Contexto y actores comunitarios**

El diseño del contexto y los actores comunitarios surgen a partir de la recuperación de dinámicas grupales evidenciadas en el ejercicio profesional; en este sentido, constituye un ejercicio autorreferencial desde el cual el autor recurre a sus experiencias de trabajo en comunidad para ponerlas en conversación con otros profesionales y así abstraer elementos característicos de una comunidad barrial.

La selección del material que constituiría el insumo para la construcción de los personajes del simulador no obedece a una decisión arbitraria; sino a una lectura de realidad que permite identificar los roles que se dan dentro del escenario comunitario y que guardan coherencia con las dinámicas y problemáticas sociales que se presentan en este; en tal sentido, la construcción de los personajes no está basada en la descripción exacta de un modelo; más bien, se fundamenta en la adaptación de determinadas características y estereotipos presentes en los miembros de una comunidad atravesada por dinámicas particulares.

De acuerdo con lo anterior, la creación de los personajes se orientó hacia tres ejes fundamentales, con el objetivo de brindar al estudiante una experiencia inmersiva que transitara por conceptos como la diversidad y la pluralidad de opiniones respecto a un fenómeno común. Los aspectos para tener en cuenta fueron: relatos de vida del personaje; roles - funciones en la comunidad y apariencia física.

Con relación al contexto de intervención, se recreó un ambiente físico caracterizado por déficit en términos socioeconómicos y carencia de bienestar básico que garantizara la coherencia con las problemáticas que se propusieron y los personajes que lo habitaban. Desde esta lógica el estudiante tendría la oportunidad de acceder a una comunidad multiproblémica, desde la cual se espera que construya hipótesis relacionales fundamentadas en la interdependencia de factores biopsicosociales.

## **Herramientas para la intervención social –comunitaria**

Diseñar una simulación de una situación de carácter social requiere relatar -con diversos recursos- la cotidianidad de los sistemas humanos; en este sentido, es importante que el estudiante pueda extraer información relevante para la

propuesta de un plan de intervención comunitaria; para tal fin, el simulador presenta una serie de herramientas que le brindan al estudiante la posibilidad de reconocer e hipotetizar acerca de los fenómenos sociales expuestos en la simulación, así como registrar observaciones que le permitan trazar el flujo de interacciones con el grupo.

El primer recurso del que se provee al estudiante es una caracterización de territorio. De acuerdo con Sánchez (2010), la caracterización se puede entender como “una fase descriptiva con fines de identificación, entre otros aspectos de los componentes, acontecimientos (cronología e hitos), actores, procesos y contexto de una experiencia, un hecho o un proceso”. El carácter funcional de este recurso en el simulador radica en la ventaja de proporcionar al estudiante información general del contexto de intervención al cual se va a enfrentar, con el fin de que realice un paneo de los determinantes sociales que influyen en la construcción de realidades compartidas e inicie el proceso de diagnóstico.

De la misma manera, la caracterización presenta aspectos de orden relacional, desde donde se pueden identificar diversos procesos sociales como la cohesión grupal, el liderazgo y la territorialidad, además de diversas redes de apoyo social con que cuenta la comunidad, permitiendo que el estudiante recree la etapa inicial el proceso de inmersión en el campo.

Otro elemento con el que cuenta el simulador es un diario de campo que contribuye al registro, organización y sistematización de información de manera metódica por parte del estudiante. De acuerdo con Holgado (2013) “el diario de campo es una lectura interesante para comprender ese proceso de inmersión social y de contacto con el contexto de investigación y de cómo la interacción con los valores personales y profesionales afectan a dicho proceso y a la propia construcción de la identidad del investigador”.

La idea de incorporar esta herramienta se fundamenta en la necesidad de promover en el psicólogo en formación la capacidad de observar e identificar conexiones en el proceso de intervención comunitaria; además de esto; el diario de campo ofrece la posibilidad al estudiante de reflexionar teóricamente sobre lo observado, motivo por el que se presenta como un elemento trasversal al proceso de intervención que se propone.

En el mismo sentido; el simulador contiene la herramienta de mapa de red de apoyo social, con la cual el estudiante da complementariedad al ejercicio de diagnóstico de la comunidad que inicia con la caracterización. El mapa

de red que se presenta en el simulador está enfocado en identificar apoyos sociales en cuatro niveles (institucional, comunitario, familiar y social) y busca -al igual que la herramienta de diario de campo- fortalecer la capacidad de observación e identificación de conexiones. De acuerdo con Tracy & Whittaker (1999) el mapa de red permite “recolectar información sobre los recursos sociales y ambientales de forma más sistemática” (p7); aspecto que le permite al estudiante organizar y jerarquizar los apoyos de una comunidad.

Otra herramienta fundamental con la que cuenta el simulador es la entrevista, desde el punto de vista de la tipología clásica de las entrevistas; se podría decir que el simulador atiende a la modalidad semiestructurada, toda vez que contiene cuestionamientos predeterminados destinados a recolectar información directa de los personajes que se han diseñado, permitiendo que el estudiante explore las percepciones que cada uno de los actores del contexto comunitario tiene respecto a la problemática a tratar.

Además de lo anteriormente mencionado, se pueden encontrar otras herramientas destinadas a facilitar la gestión del estudiante desde su rol como psicólogo comunitario, algunas de estas son las matrices de recursos y técnicas de intervención que aportan significativamente en el diseño de PIC, que el estudiante debe presentar al culminar el módulo, permitiéndole reconocer los elementos con que cuenta a nivel físico, locativo, humano o metodológico para gestionar sus acciones.

## **Modelo para la simulación**

Dentro de los elementos que se contemplaron inicialmente para el diseño y construcción del presente simulador, se tuvieron en cuenta las corrientes de pensamiento sistémica y construccionista social, esto con el objetivo de brindar al estudiante un contexto de aprendizaje que le permitiera reconocer las realidades simuladas a partir de las formas de relación y el uso del lenguaje como elementos constitutivos de este proceso.

El pensamiento sistémico permite reconocer la realidad a través de las conexiones existentes entre los seres que habitan el mundo. De acuerdo con Luengo (2018); el pensamiento sistémico:

*“Entiende los sistemas como totalidades integradas cuyas propiedades no pueden reducirse a sus partes y que en conjunto producen propiedades emergentes. El pensamiento sistémico pone atención a las redes de relaciones imbricadas dentro de redes mayores, las cuales se interrelacionan a su vez con un contexto, entorno o medio ambiente” (p. 49)*

Aplicado a la psicología social comunitaria, implica ampliar el margen de observación hacia las formas de relación de los sujetos que habitan los diversos mundos sociales, la interdependencia y la circularidad de los patrones de interacción que definen a los sistemas humanos. De acuerdo con esto, el simulador presenta una línea narrativa que pretende orientar al estudiante en el reconocimiento profundo de los grupos sociales.

El construccionismo social parte de la idea de que el mundo se construye en las relaciones; en este proceso hace uso de la multiplicidad de miradas en la configuración de la “realidad”. Los problemas -al igual que otros fenómenos- hacen parte de esta construcción, las culturas y contextos específicos cargan de significado y otorgan el valor de “verdad” a ideas, creencias, diagnósticos, etc. Dicho valor les da carácter absolutista sobre el contexto, lo que promueve un grado de control sobre las personas.

Según Gergen y Gergen (2011, p.25) “El construccionismo social nos libera de la tarea de intentar decidir qué tradición, conjunto de valores, religión, ideología política o ética es trascendental o definitivamente la verdad o lo correcto”.

La vinculación de estos dos enfoques no es arbitraria, desde hace algunas décadas se empezó a reconocer en el campo investigativo de las ciencias sociales el enfoque “sistémico construccionista social”, que surge a partir de los lugares de encuentro de estas dos formas de pensamiento, dentro de los cuales se encuentra el estudio de lenguaje y los significados, las relaciones, la idea de complejidad y la visión posmoderna, entre otros, muy relacionados con la psicología social.

De acuerdo con lo anterior, sería inapropiado ofrecer una mirada completamente deductiva en la concepción del simulador, ya que los datos cuantitativos contribuirían a explicaciones lineales del problema que se plantea, dejando de lado las comprensiones profundas del fenómeno. Esta mirada -en cambio- permite explorar los significados, construcciones narrativas y formas de relación en torno al fenómeno de interés.

## Desarrollo de la experiencia de aprendizaje

Uno de los primeros pasos en la elaboración de la experiencia fue el diseño de un personaje de interacción que brindara al estudiante en cada espacio las orientaciones e indicaciones de lo que debe realizar. Este personaje se hizo en honor al psicólogo y sacerdote jesuita Ignacio Martín-Baró quien realizó diversos aportes a la investigación de la realidad social y política, principalmente en la comunidad salvadoreña.

Para el desarrollo de la experiencia de aprendizaje se hizo una animación en 3D que emula un barrio popular, donde el estudiante puede navegar y conocer mejor la comunidad; la idea es que con este recorrido vaya identificando las problemáticas, por eso no fue solo la recreación de los edificios sino de una serie de personajes que contextualizan a la comunidad.

Para emular el trabajo de campo de los estudiantes, a partir de las problemáticas ya explicadas se plantearon entrevistas a las personas del barrio, donde el estudiante simula la realización de una pregunta y el personaje del barrio le contesta; para este punto se elaboraron entrevistas a 12 personas de la comunidad. El simulador le asigna una problemática al estudiante y a partir de allí selecciona a dichas personas para que en sus apuntes de diario de campo y observaciones pueda detectar qué está afectando a la comunidad y defina cómo será su proceso de intervención.

Con esta información se pretende que el estudiante realice el diagnóstico de la comunidad; por eso fue preciso elaborar una caracterización de la comunidad y simularla como un estudio anterior que sirva de insumo para dicho diagnóstico. Para la construcción del diagnóstico, el estudiante debe caracterizarlo y diligenciar la información pertinente en un formato que se incluyó en el guion del simulador.

Asimismo, para la construcción del Plan de Intervención Comunitaria (PIC) que debe realizar el estudiante se elaboró un formato que se descarga en el software, también se creó una matriz de recursos para que el estudiante seleccione y construya la matriz que debe anexar a su PIC. Además, se construyó un abanico de recursos que brinda la comunidad y que puede aprovechar el estudiante e incorporarlos a su plan.

Se elaboraron nuevas entrevistas a una persona de la comunidad implicada en la problemática con el fin de detectar las redes de apoyo; con esa elección se programó para que se califique y se construya el mapa de redes de apoyo por parte del estudiante.

Posteriormente, se diseñó la ficha técnica de intervención que diligencia el estudiante e incluya en su PIC los indicadores de cumplimiento.

Se hizo una programación especial para la evaluación del PIC para que aparezcan en forma de gráficos estadísticos y emule los resultados de una prueba real, con valores diversos para cada estudiante que este debe hacer su análisis, con esto debe redactar un nuevo plan de intervención comunitaria ajustado según los resultados obtenidos en el estudio.

Los modelos 3D tanto del barrio como de los personajes se incorporaron a la interfaz y el desarrollo de programación; la herramienta se elaboró en lenguaje de programación Unity, se obtuvo una versión alfa la cual se sometió a pruebas del ingeniero Q/A y del autor, que se fue mejorando hasta tener una versión beta que se probó inicialmente con tutores, por último, con los estudiantes.

## **Resultados obtenidos**

A partir de la experiencia de diseño y construcción del simulador, se pueden exponer los siguientes resultados a la luz de los aprendizajes obtenidos; los aciertos en el desarrollo de la experiencia y el impacto que se espera con el uso de esta herramienta.

## **Aprendizajes obtenidos**

Es importante señalar que esta experiencia de diseño y construcción permite direccionar de una forma novedosa los dispositivos pedagógicos que se emplean en la práctica docente; de esta forma, la memoria profesional y la recuperación de relatos propios del ejercicio profesional en psicología, transitaron hacia nuevas formas de presentación mediadas por la virtualidad, con lo cual se construyó un contexto favorable para el intercambio de significados en torno a una situación problema.

Además de esto, el proceso de construcción de la herramienta permitió dar un giro a las comprensiones que se tienen acerca de la enseñanza en psicología, validando la incorporación de tecnologías de la información y la comunicación en escenarios de práctica que se habían contemplado de manera exclusiva en mediación con la presencialidad. Si bien es cierto que el simulador no pretende reemplazar la experiencia real de intervención; si logra establecer un pretexto para la adquisición de competencias en este nivel en psicología social comunitaria, mediante la representación de situaciones hipotéticas.

Por otra parte, el simulador amplía el margen de observación hacia nuevas propuestas de este tipo, desde las cuales se puede complejizar el ejercicio que se ha venido desarrollando hasta ahora; tomando en cuenta nuevas situaciones problema, otros fenómenos de estudio y relatos de vida más profundos que refuercen las comprensiones de los estudiantes con respecto a la práctica de la psicología social – comunitaria.

## **Aciertos en el desarrollo de la experiencia**

Pasando a los aciertos en el desarrollo de la propuesta, se puede argumentar que la secuencia didáctica del simulador está fundamentada en el aprendizaje basado en problemas, desde el cual el estudiante adquiere un rol más participativo en su proceso de formación haciendo uso de la reflexión y el análisis acerca de un fenómeno particular; una ventaja de emplear este modelo es que los aprendizajes atraviesan por elementos como el debate, la construcción social y el trabajo en equipo.

De igual manera, haber sustentado teóricamente el simulador en la epistemología sistémica - construcciónista social, pone en consideración nuevas formas de comprender los mundos sociales en los cuales se va a desenvolver el futuro profesional en psicología, permitiéndole incorporar la pluralidad de los puntos de vista y el análisis minucioso de las relaciones humanas a su estilo de intervención.

Para cerrar, es necesario reconocer que la selección de problemáticas para el desarrollo de este simulador otorga al estudiante un sentido de realidad coherente con la situación actual del país, lo cual le permite interpretar las situaciones problemas en un marco contextual vigente, desde el cual puede incorporar diversas apreciaciones de los fenómenos en estudio y leerlos dentro de una serie de marcadores de contexto que el simulador no alcanza a cobijar.

## **Impacto esperado con el uso de la herramienta**

Inicialmente, se espera que la herramienta contribuya a subsanar las dificultades de inmersión en campo que tienen algunos estudiantes de la modalidad virtual, para los cuales resulta dispendioso realizar desplazamientos a comunidades o dar continuidad a procesos académicos que se ven obstaculizados por diversas variables. Como se ha mencionado con anterioridad, el simulador no pretende reemplazar una situación real de intervención; sino dotar de recursos al estudiante para que sepa afrontar estas situaciones en la vida profesional, tomando como referencia una situación de carácter hipotético inspirada en prácticas reales.

Por otra parte, se tiene proyectado que el simulador sea una herramienta protagonista en el módulo de psicología social comunitaria, con la cual el estudiante logre relacionar los fundamentos epistemológicos y metodológicos de esta materia con situaciones de contexto. En este sentido, una meta primordial de esta herramienta es la integralidad de competencias de ser, hacer y saber. Por último, se pretende que el simulador en psicología social comunitaria allane el camino hacia un vasto panorama de prácticas inmersivas mediadas por la virtualidad, desde las cuales se generen comprensiones y propuestas de intervención en los distintos campos de acción de la psicología.

## **Conclusiones**

Teniendo en cuenta la experiencia de diseño que ha sido descrita en este trabajo y las vivencias relacionadas con este proceso a nivel profesional, se puede concluir que las propuestas de ambientes inmersivos mediados por la virtualidad tienen ventajas importantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de psicología del Politécnico Gran Colombiano en la modalidad virtual. En este orden de ideas, es importante resaltar que más allá de la adquisición de un modelo instruccional que permita al estudiante desenvolverse favorablemente ante un problema de la vida profesional; este ejercicio estuvo enfocado en promover un escenario propicio para la reflexión profesional.

Lo anterior constituye el logro más importante de esta herramienta, ya que por la complejidad del ser humano en cada una de sus esferas de participación, sería inapropiado diseñar un simulador que buscara la asociación de preguntas y respuestas desde una lógica mecánica o asociacionista; por tal motivo, este

trabajo pretende acercarse al estudiante desde algunas de las diversas formas que existen de “ser en el mundo”, promoviendo así puntos de cohesión entre las percepciones, sentidos, creencias y significados que constituyen la construcción de la realidad social.

## Referencia bibliográfica

Alloway T, Wilson G y Graham J (2011). *Sniffy the virtual rat pro, version 3.0 (with CD-ROM)*. Belmont, CA: Wadsworth, Cengage Learning.

Contreras Gelves, Gloria Amparo, & García Torres, Rosa, & Ramírez Montoya, María Soledad (2010). *Uso de simuladores como recurso digital para la transferencia de conocimiento*. *Apertura*, 2(1). [fecha de Consulta 22 de Junio de 2021]. ISSN: 1665-6180. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68820841008>

Cárdenas López, G., Sánchez, B., & Castillo, E. (2016). *Desarrollo y evaluación de simuladores virtuales para la enseñanza de competencias en el campo de la salud*. *Assensus*, 1(1), 59-73. <https://doi.org/10.21897/assensus.1284>

Cebrián de la Serna, Manuel, & Vain, Pablo Daniel (2008). *Una mirada acerca del rol docente universitario, desde las prácticas de la enseñanza en entornos no presenciales*. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (32),117-129. [fecha de Consulta 8 de Junio de 2020]. ISSN: 1133-8482. Disponible en:<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=368/36803208>

Chala Trujillo, M. G. (2018). *Uso de simuladores en la formación del Psicólogo Unadista*. *Memorias*, (1). <https://doi.org/10.22490/25904779.2906>

Contreras Gelves, G. A., & Carreño Moreno, P. (2012). *Simuladores en el ámbito educativo: un recurso didáctico para la enseñanza*. *Ingenium Revista De La Facultad De ingeniería*, 13(25), 107–119. <https://doi.org/10.21500/01247492.1313>

Gergen, K. J., & Gergen, M. (2011). *Reflexiones sobre la construcción social*. Espasa Libros SLU.

Holgado Ramos, D. (2013). *Diario de campo*. *Redes: revista hispana para el análisis de redes sociales*, 24(2), 0193-195.

Luengo-González, E. (2018). *Las vertientes de la complejidad: pensamiento sistémico, ciencias de la complejidad, pensamiento complejo, paradigma ecológico y enfoques holistas*. ITESO.

- Muñoz, R. H. A. (2014, September). *Mediaciones en tecnologías de la información y la comunicación (tic): una aproximación a las transformaciones en la práctica pedagógica en educación superior en Colombia*. En: II Jornadas de Investigadores en Educación.
- Nieto, C., & Koller, S. (2015). *Definiciones de habitante de calle y de niño, niña y adolescente en situación de calle: Diferencias y yuxtaposiciones*. Acta de investigación psicológica, 5(3), 2162-2181.
- Noreña H, Camilo, Muñoz E, Iván F, & Rodríguez G, Sergio A. (2015). *Indicadores antropométricos de la niñez en situación de calle en Medellín, Colombia*. Revista Facultad Nacional de Salud Pública, 33(1), 39-49. Retrieved July 09, 2021, from [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0120-386X201500100006&lng=en&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-386X201500100006&lng=en&tlng=es).
- Ossa, J. C., Cudina, J. N., Millán, J. D., & Forero, M. R. (2018). *Análisis descriptivo de los programas de formación en psicología de Colombia*. Bogotá: ASCOFAPSI.
- Pelta Resano, C. (2015). *Psico-A: un sistema computacional para la enseñanza de la psicología*. [Tesis de doctorado] Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Psicología.
- Pérez Caicedo, Catalina, Cuastumal Meneses, Rosa Liliana, Obando Guerrero, Lina María, & Hernández Narváez, Edith de Lourdes. (2020). *Factores socioambientales de la violencia urbana y la convivencia escolar: panorama de tres instituciones educativas en Pasto (Colombia)*. Territorios, (43), 63-84. Epub April 01, 2021.: <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/territorios/a.7356>
- Pineda, Á., Pulido, C., & Vásquez, P. (2016). *Significado De La Supervivencia Para Los Niños En Situación De Calle*. CIAIQ2016, 3.
- Prensky, M. (2001). *Nativos Digitales, Inmigrantes Digital*. From On the Horizon.
- Sánchez, A., *Introducción: ¿qué es Caracterizar?* Medellín, Fundación Universitaria Católica del Norte (2010)
- Sobotová, L. (2018). Perea Restrepo, CM (2016). *Vislumbrar la paz. Violencia, poder y tejido social en ciudades latinoamericanas*. Revista Opera, (23), 211-216.
- Tracy, E., & Whittaker, J. (1999). *El mapa de la Red Social: Evaluación de Apoyo Social en la Práctica Clínica*. Material sin publicar. USA.
- Velandia Vargas, G. K. y Trujillo Flórez (2018). *Proyecto de un laboratorio de riesgos laborales para la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano*. En Trujillo Flórez, et al. (2018) *Experiencias de Innovación Educativa tomo 2*. Politécnico Grancolombiano, Bogotá, pp. 5-25.

