

# Transformación de las normas sociales de aula. Evaluación formativa de una intervención basada en juegos

Ana María Velásquez, Ph.D

Sergio Lizarazo, M.Ed.

Facultad de Educación

# Problema

- ▶ Colombia: Legitimación de la violencia en la cultura
  - ▶ aprender a convivir pacíficamente: “la acción de vivir en compañía de otras personas en el contexto escolar y de manera pacífica y armónica” (MEN, 2016)
  - ▶ “aprender a ser y estar; aprender a pensar y comprender; aprender a hacer y a sentirse útil; y **aprender a relacionarse con los demás**” (Delors, 1996)
- ▶ Iniciativas educativas centradas en el individuo
  - ▶ Cómo transformar el individuo y el contexto (Ortega, Del Rey y Córdoba, 2010)
  - ▶ Construcción de ambientes democráticos (MEN, 2006)
- ▶ **Objetivo: Transformar el contexto de aula de clase**

# Contexto de aula

- ▶ Perspectiva sistémica/relacional (Kelly, et al, 2000)
  - ▶ Estructura social del aula: Jerarquía, cohesión, homogeneidad y **normas** (Bukowski & Sippola, 2001)
- ▶ Normas
  - ▶ Comportamiento aprobado o esperado entre los miembros de un grupo social (Shaw, 1981)
  - ▶ Influencia en los individuo (Cialdini & Golstein, 2004; Miller & Prentice, 1994)
  - ▶ Tipos de normas: institucionales, voluntarias, **evolutivas** (Opp, 1992)
  - ▶ Efecto de las normas evolutivas (Juvonen & Galván, 2008; Henry et al. 2000; Velásquez, Saldarriga & Bukowski, 2010)
- ▶ Intervenciones
  - ▶ Centradas en las normas voluntarias (Comunidad justa, Aulas en Paz)
  - ▶ Evolutivas o implícitas?

# Normas evolutivas o implícitas

- ▶ ¿Cómo se identifican esas normas?
  - ▶ Percepciones de los miembros del grupo
  - ▶ Referentes sociales (alto estatus social)
    - ▶ Aceptación (Paluck y Shepherd (2012))
    - ▶ Popularidad (Velasquez et al. 2010)
- ▶ ¿Cómo se cambian?
  - ▶ Cambiar el comportamiento público de estudiantes en colegios que actúan como referentes sociales, cambia también la percepción de la norma social y el comportamiento de los demás estudiantes (Paluck y Shepherd, 2012)
    - ▶ discurso en una asamblea general escolar en donde hablaban de sus experiencias de victimización y mostraban su desaprobación frente al fenómeno
  - ▶ **Transformar el comportamiento visible de referentes sociales**

# Estrategia de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

- ▶ ¿Cómo generar aprendizajes profundos?
  - ▶ se ponen en práctica de manera auténtica (Dewey, 1945; Perkins, 1998)
  - ▶ se obtiene retroalimentación o información del entorno que evidencia los errores propios e invita a continuar la indagación (Piaget, 1970)
- ▶ Los juegos siguen estos principios (Hamari, et al., 2016; Plass, Homer y Kinzer, 2015)
  - ▶ retos que se resuelven de manera auténtica a partir de un rol
  - ▶ integración habilidades cognitivas, emocionales, comunicativas, sociales, etc
  - ▶ retroalimentación permanente sobre logros y fracasos
  - ▶ observación e interacción permanente con otro u otros
- ▶ Generan motivación intrínseca: autonomía, maestría, vinculación, sentido (Ryan & Deci, 2000; Pink, 2009)

# Objetivo de investigación

- ▶ Poner a prueba una intervención pedagógica para promover normas sociales implícitas que favorezcan la convivencia, a través del desarrollo de competencias sociales de estudiantes que actúan como referentes sociales
  - ▶ Liderazgo positivo
  - ▶ Prosocialidad
  - ▶ ↓ Agresión

# Diseño

- ▶ Evaluación formativa de una intervención pedagógica (Scriven 1967)
  - ▶ Diseño pre-experimental (pre-post, sin grupo control)
- ▶ Institución Educativa Distrital (Puente Aranda)
  - ▶ 3 cursos de grado 10°
  - ▶ 92 estudiantes (42 mujeres, 50 hombres)
  - ▶ Consentimiento activo (100% participación)
- ▶ Intervención y evaluación
  - ▶ Semana 0 - evaluación (T0)
    - ▶ Semana 1 - juego con líderes positivos
  - ▶ Semana 3 - evaluación (T1)
    - ▶ Semana 9 - juego con líderes negativos
  - ▶ Semana 13 - evaluación (T2)

# Aye



Javier Velasquez  
Art. Juan Sebastián Morales



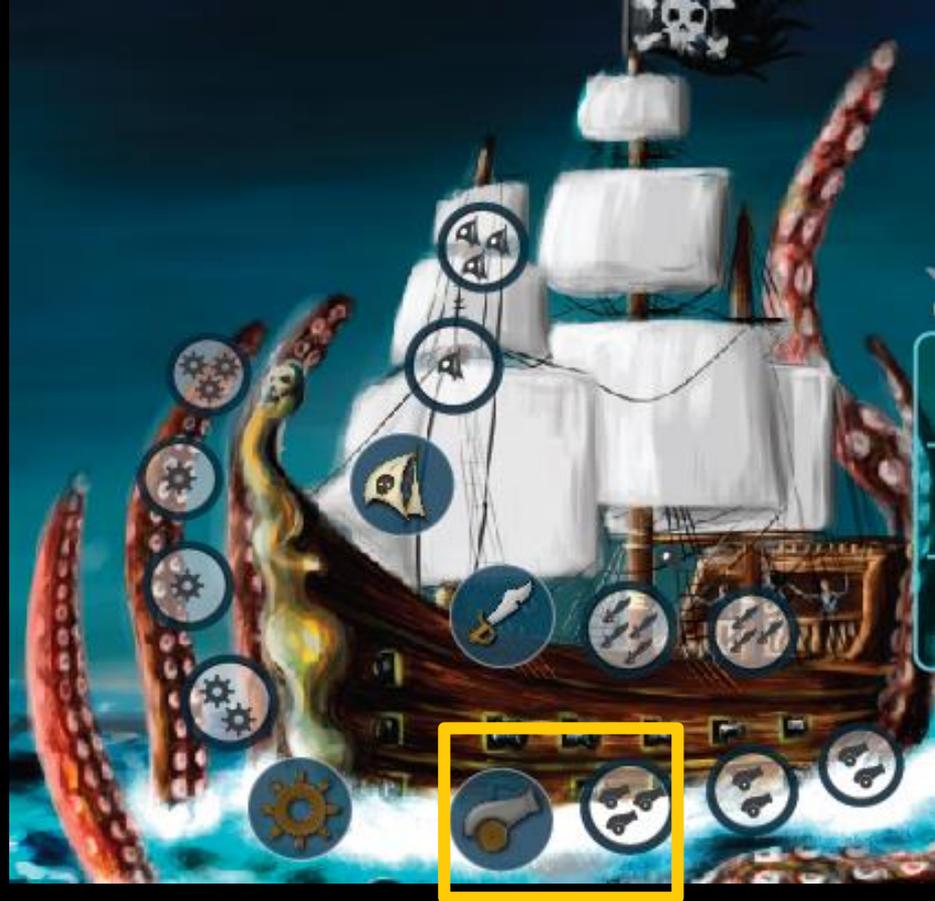
# ¿Qué hacen los capitanes?

- ✓ Distribuir las monedas



- ✓ Asignar las misiones con los recursos (dados)





¿Qué pueden hacer los tripulantes?

- ✓ Atacar, o
- ✓ Ayudar



¿Cómo mantener la reputación y evitar el motín?



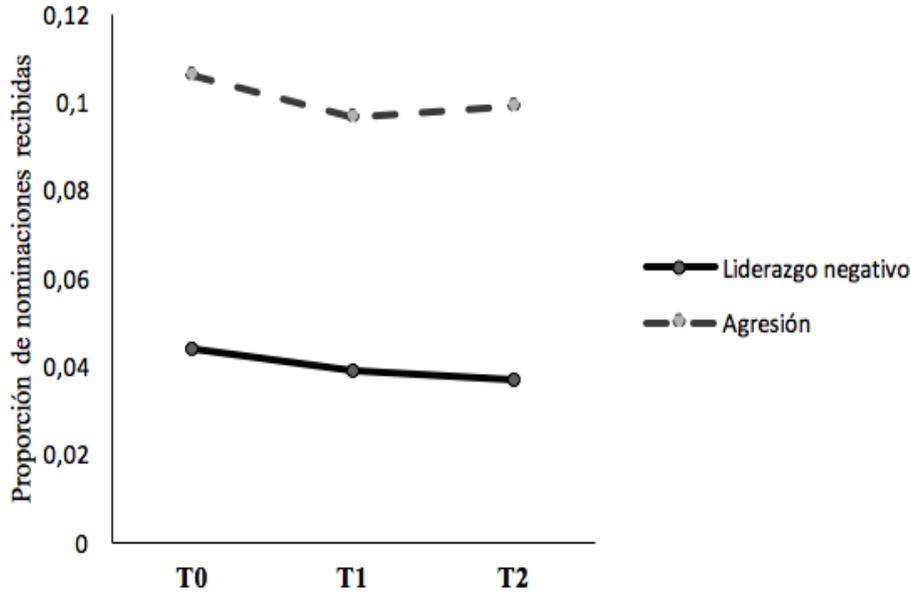
# Instrumentos

- ▶ Comportamiento: nominación ilimitada de pares  
En las últimas dos semanas...
  - ▶ Liderazgo positivo: “quiénes han sido buenos líderes”
  - ▶ Liderazgo autoritario: “quiénes han impuesto sus ideas sobre los demás”
  - ▶ Prosocialidad: “quiénes han ayudado a los demás”
  - ▶ Trabajo en equipo: “quiénes han trabajado bien en grupo”
  - ▶ Agresión: “quienes les han pegado o empujado a otras personas”
- ▶ Normas percibidas: autorreporte del nivel de aceptación en el aula de la agresión y la prosocialidad
  - ▶ si alguien del curso le pega o empuja a otra persona; si alguien del curso le pone apodosos ofensivos a otra persona ...
  - ▶ ...los demás pensarían que eso está 1=“muy mal”... 5=“muy bien”
- ▶ Percepciones
  - ▶ Aprendizajes del juego (inmediatamente después)
  - ▶ Global: ¿Qué tan motivantes fueron las actividades que desarrolló la profesora? ¿Cuáles actividades te gustaron? (semana 20)

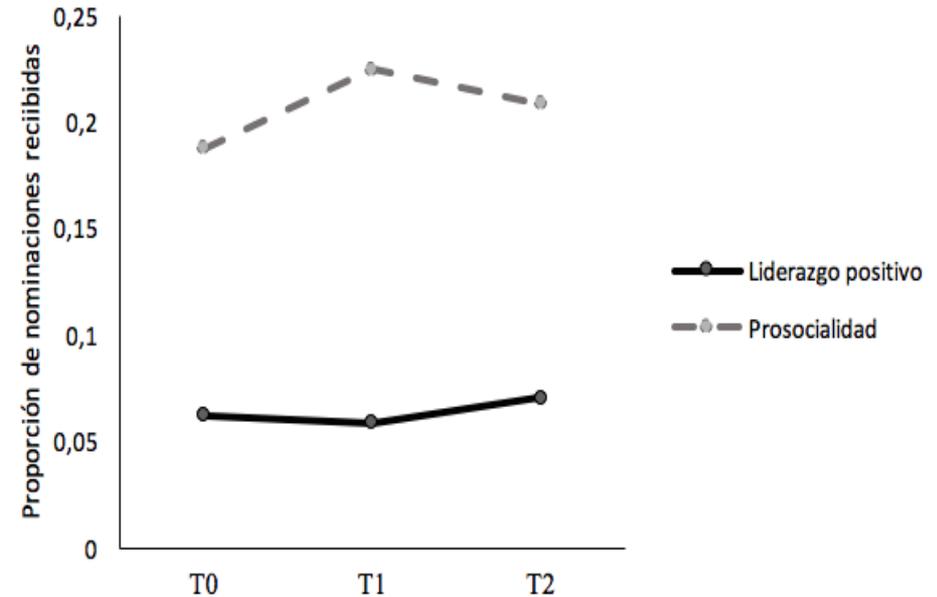
# Resultados - Referentes sociales

(14 estudiantes identificados por el profesor como líderes negativos)

## Liderazgo negativo y agresión

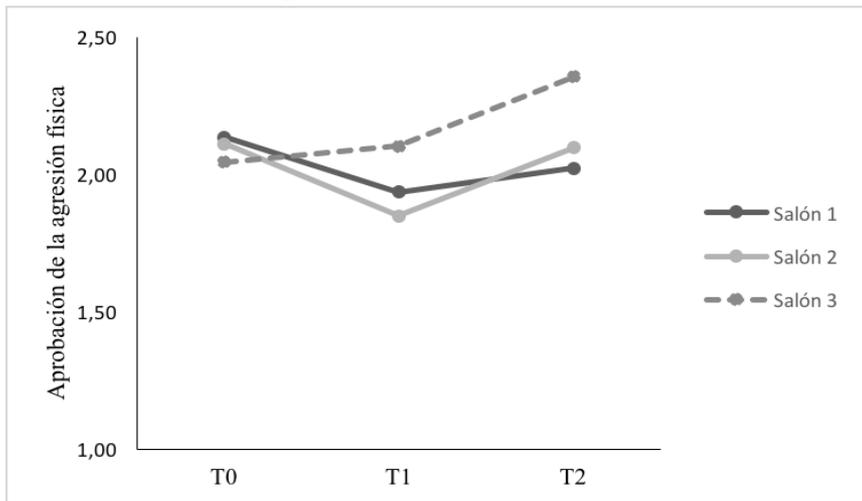


## Liderazgo positivo y prosocialidad

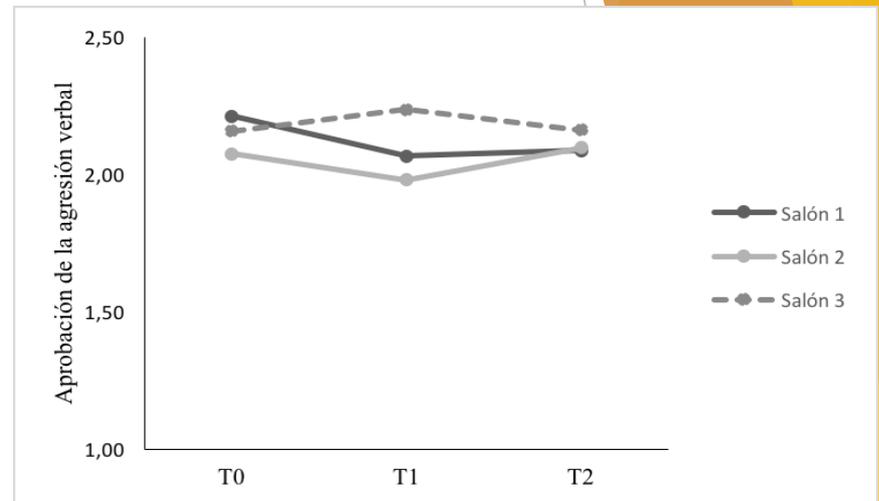


# Resultados - norma percibida

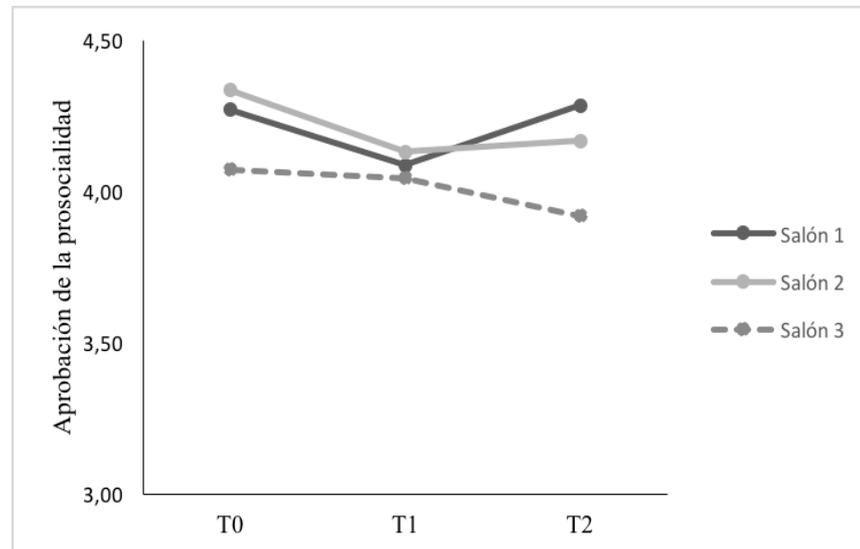
## Agresión física



## Agresión verbal



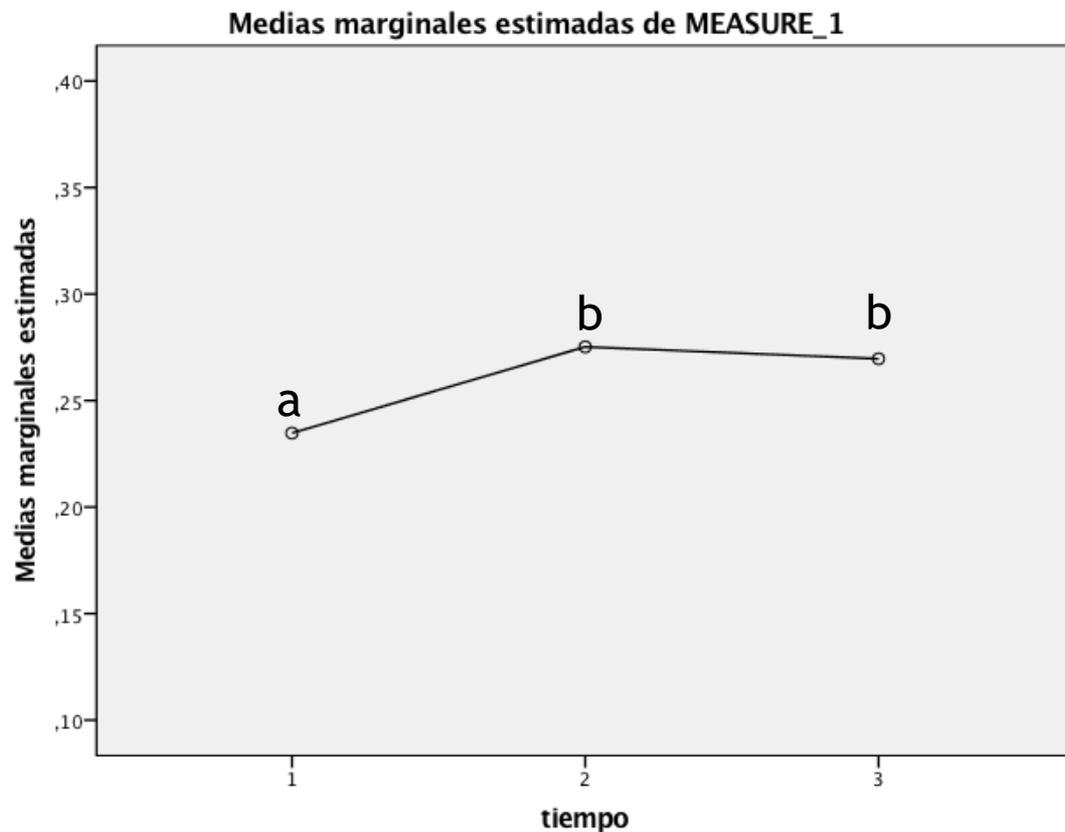
## Prosocialidad



# Resultados

## Todos los estudiantes

### Prosocialidad



ANOVA  $F_{2,86} = 6,98, p < 0,01$

# Resultados cualitativos

## ▶ Categorías centrales

- ▶ Trabajo en equipo: *“hay que dejar de lado las diferencias. Ir por un mismo propósito y trabajando en equipo”*
- ▶ Liderazgo: *“Si no hay liderazgo sano y no hay solidaridad y ayuda, se hunde el barco o mejor dicho, se va todo lo que iniciamos”*
- ▶ Prosocialidad: *“cuando el capitán es capaz de lograr la colaboración voluntaria e incluso entusiasmo a su equipo de trabajo, sí tiene un liderazgo de alta influencia”*

## ▶ Categorías emergentes

- ▶ Derecho a opinar
- ▶ Empoderamiento
- ▶ Expresión asertiva de desacuerdos
- ▶ Motivación\*

# Discusión y conclusiones

- ▶ Efectos positivos de la intervención basada en juegos:
  - ▶ Cambios positivos en los referentes sociales: liderazgo positivo, prosocialidad, agresión
  - ▶ Cambio positivo en los estudiantes en general: prosocialidad
  - ▶ Percepción de beneficios relacionados con competencias ciudadanas: la escucha activa, la solución democrática de conflictos, la participación en la toma de decisiones, el empoderamiento, el trabajo en equipo y la asertividad
  - ▶ Motivación
- ▶ Resultados heterogéneos en normas percibidas. Se requiere más tiempo para cambiar las percepciones sobre el grupo
- ▶ Limitaciones
  - ▶ Referentes escogidos con base en percepción del profesor. No coincide del todo con la percepción de los estudiantes.
  - ▶ Ausencia de grupo control
  - ▶ Muestra pequeña



# ¿Preguntas?

[ana-vela@uniandes.edu.co](mailto:ana-vela@uniandes.edu.co)