



Colombia Médica

ISSN: 0120-8322

colombiamedica@correounivalle.edu.co

Universidad del Valle

Colombia

Restrepo, Olga Lucía; Puche, Rebeca; Peña, Sandra Patricia
Promoción de la convivencia y prevención de violencia interpersonal mediante actividades lúdicas y
humorísticas: El proceso de implementación de la estrategia ¿Y del respeto qué?
Colombia Médica, vol. 34, núm. 1, 2003, pp. 31-35
Universidad del Valle
Cali, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28334106>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Promoción de la convivencia y prevención de violencia interpersonal mediante actividades lúdicas y humorísticas: El proceso de implementación de la estrategia ¿Y del respeto qué?**Olga Lucía Restrepo, M.D., M.P.H.¹, Rebeca Puche, Ph.D.², Sandra Patricia Peña, Psicol.³****RESUMEN**

La estrategia ¿Y del respeto qué?, es una propuesta de intervención, basada en el juego y el humor para prevenir los malos tratos la agresión o violencia interpersonal y promover escenarios de sana convivencia y rescate de valores de la comunidad. Se implementó en áreas urbanas de la ciudad de Cali; las comunas 18 y 20 y en zona rural del área de Jamundí en el Valle del Cauca. Inicialmente se capacitó a 205 agentes educativos que multiplicaron la estrategia en sus comunidades. Los resultados obtenidos a través de entrevistas, grupos focales y observación directa del trabajo de los agentes con su comunidad muestran una apropiación e introducción de los juegos de la estrategia en las prácticas cotidianas de las personas, así como una reflexión y transformación de las conductas que dificultan la convivencia hacia otras que anteponen el respeto por el otro y brindan alternativas de relación y de resolución de conflictos no violentas.

Palabras clave: Juego. Humor. Maltrato. Convivencia. Respeto. Tolerancia. Intervención comunitaria.

La estrategia preventiva del maltrato de intervención para promover exitosamente la convivencia armónica. Se busca contribuir desde un escenario académico a la disminución de las alarmantes cifras de seres humanos heridos, discapacitados o muertos como resultado de la violencia interpersonal entre las que se destacan el maltrato al menor, la violencia de género y doméstica. Estas otras formas de violencia en Colombia se han instalado en nuestra cultura gracias al alto grado de tolerancia frente a los actos de agresión presentes en la vida cotidiana. Estudios epidemiológicos de la ciudad de Cali, muestran que la violencia es el primer problema de salud pública en la ciudad y la violencia intrafamiliar es una de sus manifestaciones más frecuentes y graves, tanto por su magnitud como por su capacidad de reproducir sus secuelas de generación en generación¹. Los actores de las situaciones de malos tratos consideran este problema como un asunto privado y evaden la intervención de tipo judicial o social por parte de distintas instancias comunitarias o públicas, agravando los alcances del problema y obstaculizando la eficacia de los tipos tradicionales de intervención de nivel preventivo.

En una revisión general sobre los estudios actuales acerca de la violencia, los malos tratos y las propuestas de intervención, lo que se encuentra es que un alto porcentaje de estudios se encaminan hacia la búsqueda de factores psicosociales que determinan la violencia, las posibles consecuencias en el desarrollo afectivo de niños que viven en contextos violentos, recomendaciones de trabajo para el personal de salud encargado de intervenir directamente con poblaciones afectadas por diversos tipos de violencia, etc.² En esa misma línea, se hacen distintas caracterizaciones de violencia y los malos tratos en distintos ámbitos, hacia la mujer, los niños, los adolescentes, los adultos mayores, los extranjeros, etc.^{3,4}, que presentan en general, elementos deterministas, considerando las mani-

festaciones violentas como producto de la pertenencia a un contexto violento. Las propuestas de intervención que se ofrecen, están generadas a partir de estos mismos análisis, de manera que se dirigen especialmente a la observación de la comunidad, de sus interacciones, de las formas de reacción que tienen las personas ante distintos eventos familiares o comunitarios, sin involucrar directamente a la comunidad en procesos de transformación de las relaciones. Aunque muchas de ellas se inclinan por una perspectiva comprehensiva, se sitúan en el punto de vista del deber ser, de lo que una propuesta debe tener para que funcione, sin proponer instrumentos concretos que rescaten la realidad de las comunidades. Se cuentan algunas excepciones, que proponen recoger las manifestaciones propias de la comunidad: sus juegos, sus celebraciones, sus símbolos, etc., e involucrarlos en un trabajo eminentemente participativo.

Es en este contexto en el que se introduce la estrategia ¿Y del respeto qué? construida desde una dimensión lúdica y humorística, siendo los pilares de la propuesta la intervención a través

1. Profesora, Facultad de Salud, e investigadora del Instituto Cisolva, Universidad del Valle, Cali. e-mail: orestrepo@telesat.com.co

2. Profesora Instituto de Psicología, Directora e investigadora Centro de Investigaciones en Psicología, Cognición y Cultura. Universidad del Valle, Cali. e-mail: rpuche@univalle.edu.co

3. Asistente de Investigación, Centro de Investigaciones en Psicología, Cognición y Cultura. Universidad del Valle, Cali. e-mail: patricia@univalle.edu.co

de juegos de mesa, juegos de espacios abiertos y anticartillas.

¿Por qué el humor y el juego? Porque estos son elementos que permiten un distanciamiento sobre la realidad, se crea un escenario donde los acontecimientos pueden ser revividos sin tensiones y pueden ser transformados en medio de la camaradería y el disfrute que otros escenarios no permiten. Gracias a estos instrumentos, esta propuesta se convierte en una puerta hacia alternativas no violentas de convivencia, que aprovechan las experiencias y habilidades que exhiben las personas en su papel de jugadores. Los juegos son los escenarios que permiten la reflexión sobre los actos de la vida cotidiana en los que se pone de manifiesto tanto las conductas que facilitan las relaciones interpersonales como las que impiden una buena relación.

El contenido humorístico, desde la perspectiva de la incongruencia, se utilizó como vehículo para acercarse a lo real, de manera distensionada y no culpabilizante. El humor además fortalece las relaciones entre jugadores que comparten un universo simbólico por medio del cual se construye la identidad, la risa en su crítica los incluye a todos, la risa iguala, hermana y enriquece la convivencia. El humor es, entonces el medio utilizado para expresar, de una manera que es socialmente aceptada, las formas de relación que contienen hostilidad y las demandas de modificación de estilos de relación. Además, pueden crear un sentido de identidad, de comunidad en los grupos⁵.

Con base en lo expuesto antes y con el propósito de facilitar estrategias de intervención que pudieran ser cultural, moral y socialmente aceptadas y acogidas por personas de distintas condiciones, sobre todo aquellas a las que los programas de prevención institucionales existentes no llegan⁶, se diseñó y

Cuadro 1
Agentes educativos capacitados* en las comunidades

Comunidades	Rango de edades (años)	Edad promedio	hombres	Porcentaje mujeres
Comuna 20	17 a 57	40.7	19	81
Comuna 18	12 a 66	39.1	17	83
Jamundí	16 a 69	40.3	19	81

* Total 205 personas

se probó esta estrategia en comunidades urbanas marginadas y rurales de Cali y de Jamundí.

METODOLOGÍA

Sujetos. Este trabajo correspondió a la implementación de la estrategia de prevención del maltrato en las comunas 18 y 20 de Cali y en Jamundí.

El número total de agentes educativos capacitados fue 205, discriminados por comunidad y rangos de edad como se muestra en el Cuadro 1.

Cada una de las personas capacitadas difundió la estrategia en su comunidad y si bien el compromiso inicial de cada agente fue reproducir la estrategia por lo menos en cinco personas, se encontró con que este número fue superado por la mayoría de ellos: en la comuna 18, el promedio de personas capacitadas por cada agente fue 33; en la comuna 20 fue 38 y en Jamundí fue 27.

Instrumentos

Instrumentos de intervención. Los principales instrumentos de intervención utilizados fueron cuatro juegos especialmente diseñados en etapas anteriores del proyecto para mostrar de manera lúdica, contenidos relacionados con los buenos y los malos tratos, y establecer un espacio de reflexión y de concientización, que generara transformaciones en los individuos⁷. Además se utilizaron anticartillas que de manera humorística presentaran abiertamente las diferentes situaciones de malos tratos que se presentan en escenarios

cotidianos de convivencia y que exigen del lector una reflexión sobre alternativas distintas para las mismas situaciones.

Descripción de los juegos. Aquí se introduce una breve descripción de los juegos, la descripción e ilustración completa se encuentra en una publicación ¿Y del respeto qué?⁸

La escalera. Es una adaptación que conserva la estructura del juego original e integra imágenes que dan cuenta de situaciones que facilitan las relaciones interpersonales (avanzan en el recorrido) o las dificultan (retroceden en el recorrido) en el ámbito individual, familiar y colectivo.

El maltratante. Integra en un recorrido, situaciones de la vida cotidiana, especialmente los malos y buenos tratos que favorecen o impiden las relaciones con los demás. Aquí, los jugadores identifican las acciones positivas (tarjetas verdes) con premios, las negativas (tarjetas rojas) con penitencias y las neutras (tarjetas blancas y amarillas) con la composición humorística.

El Yeimi. Es un juego que opone a dos equipos en torno a la destrucción de antivalores y la construcción de valores. Recoge de la comunidad los antivalores relacionados con la problemática del maltrato, y los valores que facilitan la convivencia.

La colcha. Evidencia las relaciones que se establecen entre las personas en busca de un objetivo y cómo los desempeños de cada jugador inciden en lo que les ocurre a los demás. En un recorrido sobre el piso, los jugadores encuentran

premios y penitencias, entre las cuales está la construcción de narraciones que muestran la sensibilidad de los jugadores hacia el humor y la incongruencia.

Instrumentos de registro y recolección de información. Para cada uno de los juegos se diseñó una rejilla de registro rápido que permite la recolección de la información pertinente para los objetivos de la intervención mientras se desarrolla el juego. Otras formas de obtención de información corresponden a los registros escritos elaborados durante las sesiones de juego por observadores entrenados, grabaciones de video y de sonido de algunas sesiones de juegos y de talleres, entrevistas semiestructuradas con los participantes, encuestas para recoger la información sobre identificación.

Instrumentos de análisis de la información. El diseño de la investigación se hizo a partir de un análisis de las conductas de los sujetos en dos momentos distintos de la intervención: un momento inicial, previo a la implementación de la estrategia y uno final, posterior a la misma. Para caracterizar un perfil de las conductas de los participantes en los dos momentos, se hizo uso del programa Hyper Research, que permite organizar y categorizar la información con criterios cualitativos.

Descripción de fases de implementación. La implementación de la estrategia ¿Y del respeto qué? en la comunidad, contó con el apoyo de 205 agentes educativos, seleccionados por su alto grado de compromiso e interés en el trabajo comunitario. Un criterio fundamental es que se trata de personas que, gracias a su credibilidad, convocaron a grandes grupos para apropiarse de la estrategia lo que garantizó su difusión. La implementación de la estrategia se hizo a través de cuatro fases:

Fase 1. Convocatoria y selección de agentes multiplicadores en cada comunidad. Se realiza un perfil de los agen-

tes educativos y se convocan a través de personas que lideren programas de capacitación, grupos de trabajo, programas comunitarios, dentro de cada comunidad.

Fase 2. Formación de los agentes comunitarios, tanto en el conocimiento de los juegos, como en habilidades para observar el desempeño de otros jugadores: primeros talleres de sensibilización sobre los actos que evidencian malos tratos y relaciones conflictivas. Talleres de capacitación en la aplicación y desarrollo de los juegos, observación y análisis del desempeño de los jugadores.

Fase 3. Aplicación de los juegos en la comunidad, por parte de los agentes comunitarios. Una vez entregado el material a cada agente capacitado, se elaboraron planes de trabajo con la comunidad y se brindó asesoría y seguimiento durante la implementación de los juegos.

Fase 4. Evaluación de la apropiación de la estrategia por parte de los agentes comunitarios, mediante entrevistas y talleres grupales de reflexión sobre el trabajo realizado en la comunidad. La apropiación se establece en términos del conocimiento que han elaborado de los juegos, de sí mismos y de la comunidad como jugadores; del uso que se ha hecho de los materiales de los juegos y de las habilidades para jugar y de las transformaciones tanto a los juegos de la estrategia, como en las relaciones interpersonales de los miembros de la comunidad.

RESULTADOS

Los datos recogidos permitieron hacer un análisis sobre los comportamientos relacionados con situaciones que involucran las relaciones con los demás, sobre las concepciones que tiene la comunidad alrededor de los malos tratos y sobre la manera como los jue-

gos se introdujeron en la cotidianidad de las personas a quienes llegó la estrategia. Estos datos se agrupan en dos momentos distintos del desarrollo del proyecto: un momento inicial, marcado por la primera aproximación de la comunidad a la estrategia y un momento final, determinado por el uso continuo de los juegos con distintos grupos. La comparación de los dos momentos permite dibujar ciertas transformaciones en las concepciones y en el actuar de las personas. La información analizada se recogió a partir de cinco fuentes básicas, para las que existe un cuerpo de datos correspondiente a cada una de las tres comunidades participantes en el proyecto: Comunas 18 y 20 de Cali y municipio de Jamundí.

Para el momento inicial, las tres fuentes analizadas corresponden a las denominadas Anticartilla, árbol de problemas y juegos 1, son fuentes de tipo diagnóstico, en las que se obtiene, a través de distintos medios información sobre el estado del problema en la comunidad, antes de hacer cualquier tipo de intervención. Los datos correspondientes al estado final, surgen de dos fuentes: la segunda observación de los juegos (juegos 2), que se realiza durante una sesión después de que los participantes han utilizado los juegos en varias ocasiones siendo ellos mismos jugadores pero también facilitadores y observadores para que otros jueguen y una entrevista grupal relacionada con la apropiación de los juegos, en la que los participantes expresan la manera como han conocido los juegos, como los han utilizado con la comunidad, las dificultades que han surgido durante la aplicación, las modificaciones que han tenido que realizar para facilitar el uso de los juegos y en general la observaciones que hacen a partir del uso que ellos les han dado a los juegos.

La comparación entre los momentos anterior y posterior a la imple-

mentación de la estrategia en la comunidad, permite ver cómo la mayoría de los miembros de las personas que participaron en el proyecto han podido pasar a ser mejores jugadores y en esa medida, observadores y transformadores de su propia conducta. Dentro del juego, las personas se expresan más libremente, demandan atención y respeto, al mismo tiempo que lo demuestran hacia los demás, analizan las situaciones en que están envueltos desde diferentes perspectivas; estos elementos les permite proponer alternativas de relación distintas a las violentas, teniendo en consideración al otro.

Los siguientes puntos recopilan los resultados obtenidos con la implementación de los juegos de la estrategia ¿Y del respeto qué?:

- Los juegos se convierten en vehículos eficientes para facilitar la expresión, cuestionamiento y discusión de temas difíciles de tratar en otros contextos.
- El humor aparece de manera espontánea y constante, mostrando la camaradería, la identidad y la pertenencia en los grupos facilitando la identificación y resolución de conflictos de manera armónica y pacífica.
- Los grupos que juegan logran autonomía, asertividad y autogestión de estrategias en la búsqueda de objetivos comunes, lo que se ve inicialmente durante el juego, pero después pasa a ser parte de sus actitudes frente a las diferentes situaciones a las que se enfrentan cotidianamente.
- Es una alternativa sana para el uso del tiempo libre y apropiación de espacios públicos a través del juego y del humor, lo que representa una experiencia de promoción de identidad y pertenencia que al tiempo que recrea la vida cotidiana brinda alternativas de búsqueda y solución a los conflictos que surgen en la

convivencia.

- A través de los distintos papeles que permiten los juegos, las personas de las comunidades experimentan un reencuentro con el espíritu lúdico, nuevas relaciones con los otros y consigo mismos.
- Por medio de los juegos las personas asumen un orden preestablecido, lo recrean y llenan de sentido. Esto permite una aproximación a la norma desde la comprensión y no desde la imposición.
- Se genera un trabajo conjunto entre los miembros de la comunidad que promueve el desarrollo de redes de apoyo y refuerzo del capital social.
- Se ha evidenciado una mayor conciencia de los que han participado en la experiencia, hacia la detección de los casos de malos tratos.
- Esta iniciativa ofrece estrategias poco costosas, innovadoras, de buena aceptación y apropiación cultural y que convocan armónicamente a todos los saberes, actores y sectores de la sociedad para aplicar acciones de prevención de la violencia, ejercer un control social que se base en el respeto y ejercicio de los derechos humanos y promover la convivencia y el desarrollo comunitario.
- Resulta ser una estrategia que, además de informar efectivamente, logra transformar actitudes produciendo cambios de conductas y comportamientos de las personas involucradas en el proceso. Esto se logra porque además de producir reflexión y autoanálisis desde sus propias vivencias, brinda alternativas de cambios en su mundo cotidiano.

DISCUSIÓN

Entre los datos recogidos en las tres comunidades, puede concluirse un nivel de apropiación que da cuenta de la manera como los agentes, no sólo han

usado los juegos que componen la estrategia, sino que han elaborado una comprensión del sentido y la utilidad que ese uso tiene para reflexionar sobre las formas de convivencia. Para mostrarlo de una manera más detallada, se retomó la propuesta de medición de apropiación de prácticas culturales elaborada por un grupo de trabajo del Centro de Investigaciones en Psicología⁹, que centra su análisis en el conocimiento, el uso y la transformación de cada práctica. A manera de ilustración, se presenta aquí algunos datos tomados del juego “*El maltratante*” que fue uno de los juegos de mayor aceptación en la comunidad, pues en él se destaca su componente de experiencias cotidianas mezcladas con el humor que permite la expresión franca de emociones e intenciones durante la interacción.

Conocimiento. Más allá de un aprendizaje estructural, hay una elaboración del sentido de la organización de las acciones, en caso de que haya generado dudas. Como el caso del cumplimiento de las demandas del juego, en el maltratante, en donde, si un jugador cae en casilla verde y avanza un número determinado de casillas hasta una roja, la roja lo hará devolver nuevamente; entonces ¿qué sentido tiene el premio inicial? La forma de resolver esta contradicción, fue reglamentar desde el comienzo del juego que sólo se cumplirá la demanda de la casilla que han indicado los dados, no a la que se llegue por esta primera demanda, pues esta última sería circunstancial.

El conocimiento del grupo que juega y de la comunidad, aparece frecuentemente en la manera como se desarrolla el juego, los contenidos implícitos que se manejan, los comentarios que a primera vista aparecen como señalamientos, pero que terminan siendo chistosos para todo el grupo.

Uso. El maltratante es uno de los juegos más usados dentro de la estrate-

gia; en primer lugar, porque se juega en un espacio pequeño, no exige grandes movimientos, se lleva fácilmente a cualquier sitio, y en segundo lugar por el atractivo que representa su contenido tanto desde lo humorístico como desde lo cotidiano.

Transformaciones. Las transformaciones hechas a los juegos tienen que ver con ampliación de los contenidos, para que los juegos puedan aplicarse a diferentes grupos, p.e., en el maltratante, se piensa diseñar tarjetas dirigidas a niños, en la escalera, agregar tarjetas además de los gráficos. La dinámica de juego es transformada hacia formas que permitan una expresión más libre y despreocupada de las ideas y actitudes de los jugadores. Asimismo, se agregan o eliminan reglas de juego, de acuerdo con el sentido que cada juego o cada momento de éste tenga para el grupo de jugadores.

Esta investigación ha permitido aportar datos interesantes sobre el uso del juego en la creación de espacios de convivencia que permitan la resolución de conflictos mediante opciones no violentas. Más interesante aún es mostrar la posibilidad de diseñar juegos que surjan de la cotidianidad de las comunidades y, que sin perder sus cualidades lúdicas, porten una necesidad de reflexión y de transformación de conductas. Otro aspecto por resaltar es que la realización de este proyecto permitió elaborar para la comunidad en general una serie de materiales, útiles para la difusión y utilización de la estrategia, que permitan a cada persona, convertirse en multiplicador de la propuesta en su comunidad, que pasa a tomar un papel activo en la evaluación y transformación de sus relaciones encaminada a la búsqueda de mejores formas de convivencia.

Para concluir, es interesante mencionar que a partir de los informes posteriores de los agentes multiplicadores,

puede afirmarse que el uso de los juegos les ha permitido formarse una idea distinta de lo que es la participación comunitaria en proyectos de grupo, en planes dirigidos al crecimiento de la comunidad como personas que se preocupan por fomentar unas relaciones sanas, unas formas agradables de convivencia. Una de las alusiones más frecuentes es la de reflexionar sobre la crianza de los hijos; una pareja dice: “viéndolo bien esto sirve para reflexionar porque como pareja, no es solamente unirla sino saberla unir porque en la pareja debe haber valor, respeto, comunicación. No todo lo hacemos a lo loco pero desde que no haya respeto no hay lugar bien porque lo que uno cosecha los hijos lo recogen por eso los hijos se crían así”. Una madre comunitaria, relata cómo lo que expresó durante el juego, le permitió pensar a partir de su propia historia, cómo su concepción sobre la crianza ha cambiado y ha influido en su relación con sus propios hijos.

SUMMARY

¿Y del respeto qué? is a proposal of preventive intervention, whose foundation is the use of games and humor to prevent maltreatment and to promote peaceful living and community life values. This strategy was used in two urban communities of city of Cali, and some rural community of the village of Jamundi, in Colombia. Initially, 205 multiplicative agents were taught in the use of games, and then, they extend the strategy to their community (relatives, neighbors, work partners, friends). Data were drawn from individual and group interviews and observation of people behavior while playing the program games. This data show a high level of appropriation of the games and their introduction in everyday activities of people. At the same time, there was a reflexive attitude in people who played

the games and a switch from behaviors that difficult the community living to another that heighten respect, tolerance, cooperation and the search of relationships and conflict resolution with no violence.

Key Words: Games. Humor. Maltreatment. Community life values. Respect. Tolerance. Preventive intervention.

REFERENCIAS

1. Observatorio de Maltrato al Menor. Cali: Secretaría de Salud de Cali; 2000.
2. Haz A, Castillo R. Variables psicosociales que diferencian a padres que maltratan y no maltratan físicamente a sus hijos en el presente, y que tienen similar historia de maltrato físico en la infancia. *Rev Latinoam Psicol* 2002; 34: 217-228.
3. Martin S. Children exposed to domestic violence: psychological considerations for health care practitioners. *Holistic Nurs Pract* 2002; 16: 7-15.
4. Weis L. Race, gender, and critique: African-American women, white women, and domestic violence in the 1980s and 1990s. *Signs* 2001; 27: 139-169.
5. Puche R, Lozano H. *El sentido del humor en el niño. Estudio empírico*. Bogotá: Siglo del hombre editores; 2001.
6. Tenorio MC. *El maltrato al menor y la violencia. Un estudio para su prevención e intervención. Fase I: Caracterización del maltrato infantil y su manejo en barrios marginales de la ciudad de Cali*. Cali: Instituto Cisolva y Centro de Investigaciones en Psicología, Universidad del Valle; 1997.
7. Puche R, de Roux G. *El maltrato al menor y la violencia. Un estudio para su prevención e intervención. Fase II: Estrategias de intervención*. Cali: Instituto Cisolva y Centro de Investigaciones en Psicología, Universidad del Valle; 1998.
8. Restrepo O, Puche R. *¿Y del respeto qué? Juegos y humor como estrategia de prevención de los malos tratos*. Tomos I y II. Cali: Artes Gráficas del Valle; 2003.
9. Orozco M, Ochoa S, Sánchez H. *Prácticas culturales para la educación de la niñez*. Bogotá: Centro de Investigaciones en Psicología y Fundación Antonio Restrepo Barco; 2002.