

UN CONCURSO ESTUDIANTIL DE TECNOLOGÍA CONDUCTUAL EN OAXACA, MÉXICO.¹

Jaime Ernesto Vargas-Mendoza y Jorge Everardo Aguilar-Morales

Asociación Oaxaqueña de Psicología A. C.
Centro Regional de Investigación en Psicología
México

Resumen: La solución de los problemas de comportamiento de una sociedad, pudiera ser el valor último de la participación del científico en su cultura. La ciencia del análisis del comportamiento quizás aún no ha aterrizado lo suficiente como para ofrecer al público de los beneficios derivados de su trabajo. La actividad teórica e incluso la crisis doctrinaria han ocupado mucho de su esfuerzo, no obstante la tecnología educativa derivada de su trabajo en coincidencia con el desarrollo de la informática (PC, Internet, etc.) han incorporado muchos de sus avances, si bien los problemas del comportamiento son de una amplísima diversidad. En este documento hacemos referencia a la metodología y los resultados con los que se desarrollo un primer concurso de tecnología conductual en el estado de Oaxaca, orientado a generar recursos tecnológicos propios que permitan la solución de problemas de la comunidad, la experiencia nos sugiere la necesidad de desarrollar un evento de mayor envergadura a nivel nacional.

Palabras clave: tecnología conductual, divulgación.

La psicología es una ciencia. Desde principios del siglo pasado con las aportaciones de Watson, el trabajo experimental y el desarrollo de recursos tecnológicos para la experimentación han tenido un crecimiento permanente. Aunque previamente Thordinke desde el sótano de la casa de William James había diseñado aparatos para estudiar el comportamiento de las gallinas experimentales, al igual que lo hicieron muchos otros científicos del siglo XIX durante el desarrollo de sus propias investigaciones. Las aportaciones de Skinner consignadas en su histórico reporte "A case History in Scientific Method", publicado en 1956, son una parte fundamental del desarrollo tecnológico de nuestra ciencia. La solución de los problemas de comportamiento de una sociedad, pudiera ser el valor último de la participación del científico en su cultura. La ciencia del análisis del comportamiento quizás aún no ha aterrizado lo suficiente como para ofrecer al público de los beneficios derivados de su trabajo.

La solución de los problemas de comportamiento de una sociedad, pudiera ser el valor último de la participación del científico en su cultura. La ciencia del análisis del comportamiento quizás aún no ha aterrizado lo suficiente como para ofrecer al público los beneficios derivados de su trabajo. La actividad teórica e incluso la crisis doctrinaria han ocupado mucho de su esfuerzo, no obstante la tecnología educativa derivada de su trabajo en coincidencia con el desarrollo de la informática (PC, Internet, etc.) han incorporado muchos de sus avances, si bien los problemas del comportamiento son de una amplísima diversidad.

¹ Una primera versión de este trabajo se presentó en el XI congreso de la Sociedad Mexicana de Psicología, realizado en el estado de Campeche en octubre del 2003

Las aplicaciones de los hallazgos científicos y de sus leyes o teorías pueden encontrarse en la empresa científica o en el contexto cultural de las empresas. Un sistema para el registro de la conducta a través del ordenador ilustra la primera aplicación, el uso de audiovisuales, el diseño de textos educativos o el diseño de aparatos que permitan la aplicación del análisis de la conducta en área tan diversas como la seguridad industrial, el trabajo comunitario, el manejo de problemas del desarrollo como el autismo, en los trastornos de la alimentación, en ambientes penitenciarios, en el entrenamiento de animales, en la capacitación, en el entrenamiento de atletas, músicos o de cualquier otra profesionista, en la solución de problemas médicos: como la administración de drogas, el autodiagnóstico y el tratamiento; en la evaluación de las habilidades y necesidades en caso de personas con discapacidades, etc. ejemplifican la segunda aplicación.

Aunque el interés por el desarrollo de este tipo de tecnología ha estado presente desde siempre entre los estudiosos del análisis de la conducta los esfuerzos institucionales para promoverla aun son limitados, solo recientemente Sidman y Pennypacker han iniciado la promoción de un medio de intercambio de comunicaciones entre los desarrolladores de tecnología a través de Behavioral Technology Today.

La Asociación Oaxaqueña de Psicología (AOP) en México, desde 1976, se ha propuesto la difusión de la psicología científica. En los últimos años la rápida expansión de escuelas de psicología en la entidad han conformado una comunidad joven y pujante. Es así como con el apoyo Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de nuestro país y el auspicio en sus dos primeras ediciones de la Universidad del Golfo de México-Campus Oaxaca convocamos por tres años consecutivos a la realización de un concurso anual de Tecnología Conductual con el objetivo de incentivar la generación de recursos tecnológicos que permitan la autoayuda y la generación de una cultura psicológica en la población. En su desarrollo se consideraron como criterios para la aceptación de los trabajos: el uso de principios del aprendizaje en su funcionamiento, el ayudar a resolver alguna

problemática de la comunidad, la originalidad y creatividad de los proyectos, su fundamentación teórica, la integración de equipos multidisciplinarios, el costo, la facilidad de reproducción, entre otros. Los proyectos fueron evaluados por estudiosos del comportamiento y especialistas en desarrollo de tecnologías electrónicas.

Durante las ediciones realizadas se han presentado un total de 42 proyectos, con una participación de más de 126 estudiantes y profesionistas. Los trabajos presentados han incluido aparatos, audiovisuales, software, impresos, juguetes, accesorios y en su elaboración han participado psicólogos, ingenieros y diseñadores. Sobresalen entre todos los proyectos presentados un software para enseñar a los padres a jugar con los niños, salva pantallas con mensajes para la inoculación el estrés, historietas para la enseñanza de la terapia racional emotiva, una serie de accesorios (gorras, playeras) con mensajes de educación para la salud, una presentación interactiva para enseñar a maestros como manejar problemas de conducta en el aula.

Los primeros lugares fueron ocupados por Eloy Ruiz Martínez, Claudia Jacobo Rodríguez, Wilber Luis Rodríguez, Rebeca Ayala Martínez y Cristian Hernández Castellanos, quienes diseñaron una "Caminadora Inicial Infantil" elaborada con el propósito de facilitar el desarrollo de esta conducta en niños con dificultades motrices; desarrollaron de un detector de la micción nocturna infantil que fue construido para resolver las dificultades que en México existen para adquirir este tipo de aparatos y con la ventaja de utilizar materiales económicos y de fácil acceso en la región y la construcción de un basurero que proporciona retroalimentación a los pequeños cuando colocan la basura en dentro de él. (Ver figura 1 y 2)

Estimulados por el logro de los objetivos aunque no sorprendidos por la capacidad de los participantes consideramos que este tipo de eventos bien podrían realizarse en otras escuelas y entidades, así como en organismos que agrupen a científicos y docentes de nuestra disciplina que recojan nuestra iniciativa y puedan auspiciar un evento de mayor envergadura.

De igual manera consideramos necesario establecer para un próximo evento un sistema de apoyo al concurso que permita la difusión y aun la comercialización de la tecnología elaborada, así como la asesoría en aspectos complementarios como los derechos de propiedad intelectual y el diseño de diagramas que describan la elaboración de los recursos tecnológicos presentados. Es conveniente también alentar y apoyar las iniciativas surgidas durante el evento de generar empresas dedicadas y especializadas en el desarrollo de tecnología conductual.



Imagen1

Auxiliar para apoyar a niños que tardan en caminar.



Imagen 2

Playera y gorra con mensajes educativos.

