

# Aplicación de los siete principios del aprendizaje pleno en una sala de internación de psiquiatría en el entrenamiento médico

Daniel Matusevich

## RESUMEN

En esta presentación describiremos la aplicación de los siete principios de aprendizaje pleno, ideados por David Perkins, al trabajo y al aprendizaje en una sala de internación de psiquiatría en un hospital general.

**Palabras clave:** aprendizaje pleno, David Perkins, entrenamiento médico.

## APPLICATION OF PERKIN'S SEVEN PRINCIPLES OF TEACHING IN A INPATIENT PSYCHIATRY UNIT ABSTRACT

This presentation will describe the application of David Perkins seven principles of teaching in the psychiatric unit of a General Hospital.

**Key words:** whole learning, David Perkins, medical training.

**Rev. Hosp. Ital. B.Aires 2016; 36(2): 50-52.**

## INTRODUCCIÓN

Los siete principios del aprendizaje pleno<sup>1</sup> son prácticos y muy funcionales para aplicar en el aprendizaje de la psiquiatría; esa compatibilidad radica en la compleja naturaleza de dicha especialidad médica, que constituye una enredada amalgama de elementos de índole teórica con otros de naturaleza práctica desde los “primeros minutos” de comenzado el partido.

Este modelo teórico fue imaginado por David Perkins, catedrático de Harvard y codirector junto con Howard Gardner del Proyecto Cero, interesado desde siempre en las relaciones posibles entre juego y aprendizaje; su teoría se basa en experiencias tempranas de su vida, que, según nos relata, lo marcaron definitivamente: en la temprana

infancia su padre lo instruyó en el arte del béisbol y partir de ese adiestramiento construye una teoría que está revolucionando los procesos de enseñanza.

El ámbito elegido es una Sala de Internación de Psiquiatría de un hospital general donde interactúan profesionales que recién comienzan a transitar su camino por la especialidad con otros que se hallan más afianzados junto a médicos y psicólogos expertos; es en la interacción de estos tres grupos donde radica la singularidad de la propuesta y la posibilidad de su implementación<sup>2</sup>. Vale la pena señalar que el intercambio entre colegas es diario, regular y está caracterizado por un grado de intensidad importante, hecho de significación al intentar abordar la complejidad.

La elección de la Sala de Internación se sostiene teóricamente en la constatación de que el mundo de dicho espacio remeda, en pequeña escala, el mundo de la psiquiatría toda; este hecho es el que le permite al médico que recién está comenzando a desarrollarse descubrir (en palabras del propio Perkins) el sentido del juego completo; entrevistas con pacientes, con familias, realizar diagnósticos, medicar, efectuar psicoterapias, contener emocionalmente, relacionarse con condiscípulos, participar de procesos terapéuticos grupales y muchas otras tareas son, sin duda, los componentes (descompuestos) de la especialidad toda que se realizan en un solo espacio con coherencia permitiéndole al médico y al psicólogo desarrollar una

<sup>1</sup>En el aprendizaje pleno se interioriza la nueva información y se construyen nuevas representaciones mentales (conocimientos), que pueden utilizarse en situaciones diferentes de los contextos donde se aprendieron. Aprender de forma plena implica desarrollar nuevos conocimientos, habilidades, destrezas, conductas o valores como resultado no solo de escuchar y observar, sino primordialmente de razonar y experimentar, por lo que para que ocurra aprendizaje pleno debe haber una participación muy activa por parte del alumno. El aprendizaje pleno se facilita cuando el individuo está motivado y en un ambiente social adecuado. Así pues, el aprendizaje pleno ocurre como producto de un proceso multidireccional que involucra a los alumnos y a los maestros en un proceso interactivo permanente.

<sup>2</sup>Es muy importante remarcar aquellos profesionales menos avanzados, al estar permanentemente en contacto con los expertos, pueden llevar adelante la doble tarea de aprendizaje y desempeño profesional de manera más que satisfactoria.

experiencia de primera mano, llevando adelante una versión del juego para principiantes que –con el correr de los días, las semanas y los meses– se va complicando a medida que incorpora nuevos elementos.

Debemos considerar que al principio (y durante bastante tiempo), el profesional novel va adquiriendo talentos y habilidades variadas, solo mucho más adelante llega a capturar la complejidad y el conocimiento del juego completo. A diferencia del ejemplo aportado por Perkins (relacionado con el mundo del béisbol), la versión del juego llevada adelante no es para principiantes pero sí se caracteriza por el acompañamiento y la tutela permanente de aquellos menos experimentados por los encargados de garantizar que el proceso de aprendizaje y el trabajo se desarrollen de manera armónica.

Es en este sentido que la Sala de Internación de Psiquiatría (por lo variado de las tareas que se desarrollan en su seno) ofrece una oportunidad casi única de jugar el juego completo desde el comienzo, evitando la “elementitis” y la “acerquitis”, ya que no se trata de descomponer los elementos que constituyen el trabajo en la especialidad o adquirir información acerca de cómo y por qué funcionan de cierta manera<sup>3</sup> sino que se trata de jugar el juego de ser médicos que trabajan en una unidad de internación atendiendo pacientes.

#### **APLICACIÓN DE LOS SIETE PRINCIPIOS<sup>4</sup>**

##### **Jugar el juego completo**

Cuando el psicólogo o el médico entrevistan a un paciente por primera vez, en busca de tal o cual síntoma o simplemente intentando conocer en detalle su historia están jugando el juego completo, ya que es imposible comprender el laberinto que implica un síntoma psiquiátrico o una determinada situación vital sin tener un enfoque amplio y abarcativo. Al principio no nos detenemos en las cuestiones técnicas de la entrevista, en los elementos singulares de cada detalle semiológico sino que simplemente es el juego de la interacción con el otro lo que se pone en primer plano. El docente evita los porqués y jerarquiza el cómo construir una relación, permitiendo de esta forma que el inexperto se vaya instalando en un nuevo mundo con reglas propias que es necesario ir decodificando a medida que la experiencia transcurre.

<sup>3</sup>Todo esto llega mucho más adelante en el proceso de formación; en la Sala, en cambio se produce una inmersión rápida y profunda en una tarea que no se comprende de manera acabada, con el objetivo fundamental de aprender a trabajar (aprender a hacerla) aceptando que el desconocimiento acerca de algo no debe constituirse en un obstáculo para llevar ese algo adelante.

<sup>4</sup>Es necesario tener en cuenta que la carrera de medicina no prepara, o lo hace de manera muy superficial, para el shock que implicara para el joven médico la inmersión en la locura y sus circunstancias. Muchos residentes consideran la especialidad de la psiquiatría como realizar una nueva carrera y muy probablemente no estén desencaminados en dicha reflexión.

##### **Lograr que valga la pena jugar el juego**

Frente a la pregunta “por qué hicimos esto y no lo otro” o “para qué sirve tal cosa o tal otra”, la respuesta del tutor intenta apuntar siempre a la noción de proceso y casi nunca a la de resultado, dado que muchas veces los resultados son instantáneos mientras que los procesos se llevan adelante a lo largo del tiempo.

Mientras el proceso transcurre algunas respuestas van apareciendo (nunca todas), el sentido de algunas intervenciones es más claro que otras pero intentamos evitar las respuestas del estilo “...ya lo vas a entender” o “tenés que saberlo...”, debido a que hemos comprobado que desmotivan al que está aprendiendo. En cambio, jugar el juego completo desde el principio (aunque sea en su versión para principiantes) produce el efecto contrario ya que muchas veces las respuestas buscadas por los estudiantes están ahí, en la práctica, y es por medio del juego que el conocimiento adquirido no se transforma en conocimiento inerte (a través de una práctica que sea a la vez significativa e interesante).

##### **Trabajar sobre las partes difíciles**

Este principio comienza a adquirir importancia a medida que el estudiante va adaptándose a la lógica del juego completo; Perkins sostiene agudamente que jugar el juego completo para nada garantiza mejorar en las partes difíciles. Es necesario deconstruir el juego, individualizar las situaciones problema (que, por otra parte, varían de estudiante en estudiante) y prestarles especial atención a través de estrategias especialmente diseñadas para cada situación. Tengamos en cuenta que esto se diferencia claramente de la “elementitis”, ya que las partes difíciles surgen solamente después que el estudiante haya jugado o esté jugando el juego completo; es absolutamente imposible individualizarlas *a priori*. Cuando las partes complejas de la tarea son trabajadas de esta forma es mucho más sencillo para el aprendiz, ya que así las puede incluir más fácilmente en el juego completo que viene practicando (usando una metáfora tenística, en claro homenaje a Perkins, no es lo mismo practicar un golpe muy difícil como el revés desde el comienzo que comenzar a hacerlo frente a la necesidad del jugador de mejorar dicho golpe por las exigencias de la competencia).

##### **Jugar de visitante**

La Sala de internación de Psiquiatría es el ámbito más complejo de nuestra especialidad; en ella se llevan adelante los procesos terapéuticos más delicados debido a que las personas que requieren ser internadas son aquellas cuyos padecimientos presentan un grado de gravedad que no pudo ser resuelto por las demás instancias terapéuticas.

En este sentido, los médicos jóvenes, desde el primer minuto del partido, juegan el juego completo de visitantes, ya que deben atravesar junto a sus pacientes las situaciones más complejas; para que quede claro, no estamos hablando

aquí del aprendizaje que transcurre en la comodidad del consultorio o en el ámbito protegido del aula sino de un espacio donde trabajo e instrucción se imbrican de una forma muy delicada y hasta difícil de decodificar. Los médicos que se forman en una Sala de Internación son, pues, iguales a los corredores de carreras de aventuras ya que juegan de visitantes siempre.

### **Jugar el juego oculto**

La comprensión del juego oculto de la psiquiatría es absolutamente fundamental para evitar los procesos de aprendizaje que no son tales (el “como si” aprendiera) ya que se mantienen solamente en la periferia de la comprensión verdadera. Quizá la psiquiatría, debido a lo complejo e inasible de su objeto de estudio, sea la especialidad médica con más juegos ocultos que aparecen desde el vamos al intentar la definición de la mismísima especialidad<sup>5</sup>.

### **Aprender del equipo... Y de los otros equipos**

El trabajo en la Sala de Internación de psiquiatría está estructurado en equipos; no hay lugar para las individualidades ya que la complejidad de la patología mental en los casos que están en el borde requiere el pensamiento

---

<sup>5</sup>Existe una gran cantidad de discusiones teóricas que están muy lejos de ser saldadas y condicionan todos los procesos de aprendizaje llevados adelante en el seno de la especialidad; para dar un solo ejemplo: nada tiene que ver el aprendizaje de una técnica quirúrgica avalada por toda la comunidad científica que la instrucción en una técnica de psicoterapia acerca de la cual hay interminables discusiones sobre su validez, su aplicabilidad, etc.,

grupal para poder ser descifrada; justamente muchas internaciones se producen cuando el tratamiento individual fracasó, dando lugar al enfoque grupal propugnado por nuestro grupo en las internaciones.

Este es uno de los motivos fundamentales por los que el aprendizaje pleno se adapta de maravillas a la tarea que venimos desarrollando desde hace bastantes años en nuestro servicio; incorporar la mirada de Perkins nos permitió dar sentido y descubrir “el juego oculto” de una gran cantidad de prácticas de aprendizaje que llevamos adelante desde hace un tiempo en la sala de internación. Aprender y hacer al mismo tiempo solo puede tener lugar en un marco de interacción de pares, de otra forma es absolutamente imposible<sup>6</sup>.

### **Aprender el juego del aprendizaje**

El sentido último de nuestro trabajo con los médicos en proceso de formación en la Sala es que adquieran la capacidad o el superpoder que nos parece más importante: que puedan aprender a aprender. Estamos de acuerdo con aquello de que las personas construyen los significados a partir de las experiencias que van desarrollando, y consideramos que el esquema propuesto por Perkins es una sistemática muy práctica y útil para acompañar a los estudiantes en dicho proceso.

---

<sup>6</sup>Todas las reuniones de supervisión y aprendizaje de la tarea se dan en un marco grupal, puede ser un pequeño grupo o un gran grupo pero siempre es la matriz grupal la que contiene los procesos que se llevan adelante en la Sala.