

El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia

escolar: una revisión teórica.

Investigadores:

Andrés Felipe Samper Sabalza

Darío José Muñoz Adarraga

Asesor

Reinaldo Rico Ballesteros

Coasesor

Edgardo Sánchez Montero

Maestría en Educación-Modalidad virtual

Corporación Universidad de la Costa

Barranquilla, 2019

Título:

El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia
escolar: una revisión teórica.

Integrantes:

Andrés Felipe Samper Sabalza

Darío José Muñoz Adarraga

Asesor:

Reinaldo Rico Ballesteros

Coasesor

Edgardo Rafael Sánchez Montero

Línea de investigación: convivencia escolar

Maestría en educación-Modalidad virtual

Corporación Universidad de la Costa

Barranquilla, 2019

Agradecimientos

Gracias a Dios, a la familia y a nuestros seres amados.

Gracias por ser luz y el faro en el camino.

Darío José Muñoz y Andrés Samper Sabalza

Dedicatoria

A nuestro colegio:

Que todo el conocimiento producto de esta investigación, repercuta positivamente en la realidad de nuestros estudiantes.

Resumen

La falta de habilidades sociales es en la actualidad, una de las principales razones por las que nuestra sociedad atraviesa situaciones de conflicto y guerra. Muchos de nuestros niños crecen sin aprender herramientas básicas para dialogar, expresar asertivamente sus opiniones, resolver de manera pacífica los conflictos o para simplemente convivir con sus compañeros. Lo anterior, se evidencia con mucha frecuencia en el contexto escolar en donde pequeñas diferencias entre estudiantes pueden convertirse en un conflicto mal resuelto que afecta la sana convivencia. En la presente investigación se realiza una revisión bibliográfica cuya finalidad es reconocer, desde la literatura existente alrededor del tema, la importancia del juego como herramienta para desarrollar y fortalecer habilidades sociales relevantes dentro de la convivencia escolar. Para ello, se llevó a cabo una investigación documental mediante la técnica de revisión documental, en la que se examinaron artículos y documentos relacionados con el tema, cuyo posterior análisis permitió concluir que el juego y la lúdica representan estrategias significativas en el desarrollo social de los niños y niñas dado que favorecen cualidades como la empatía, la escucha, el diálogo que permiten una resolución apropiada de conflictos, así como el buen trato y la sana convivencia.

Palabras clave: habilidades sociales, convivencia escolar, juegos, resolución de conflictos

Abstract

The lack of social skills represents in the actual days one of the main reasons for conflict and war in our society. Many of our children grow without learning how to communicate properly with others, how to express their beliefs and thoughts, how to resolve conflicts and how-to live-in groups. This can be seen frequently at school where any small difference between students becomes in a conflict situation that affects school life. The present research is a review that aims to recognize the importance of playing as a strategy to improve social skills in children and therefore, build an appropriate school life. First of all, a documental research through documental revision technique was made, where articles and documents related to the topic were examined, analyzing the relevant information about it. Then the results found were compared, concluding that playing represents a significant strategy for social development in children because it can improve skills like empathy and communication that contribute to an appropriate school life.

Keywords: social skills, school life, games, conflicts resolution

Contenido

Lista de tablas y figuras.....	9
Introducción	10
1. Capítulo I.....	12
1.1 Planteamiento del problema.....	12
1.2 Formulación del problema	13
1.3 Justificación	14
1.4 Objetivos.....	15
1.4.1 Objetivo general.	15
1.4.2 Objetivos específicos.....	15
2. Capítulo II.....	16
2.1 Marco referencial.....	16
2.2 Estado del arte	16
2.2.1 Antecedentes internacionales.	16
2.2.2 Antecedentes nacionales.....	18
2.2.3 Antecedentes locales.....	20
2.3 Marco Legal.....	21
2.3.1 Artículo 67. Constitución Política de Colombia.....	21
2.3.2 Ley 115 de 1994.	21
2.3.3 Informe Delors.....	21
2.3.4 Ley 1620 de 2013.	22
2.3.5 Guía No. 49. Guía pedagógica para la convivencia escolar.	22
2.3.6 Artículo 17. Decreto 1860 de 1995.....	23
2.4 Marco conceptual.....	24
2.4.1 Habilidades sociales.....	24
2.4.2 Conflicto.....	24

EL JUEGO COMO DISPOSITIVO PARA LAS HABILIDADES SOCIALES	8
2.4.3 Mediación.....	26
2.4.4 El juego.....	28
3. Capítulo III.....	29
3.1 Marco Metodológico	29
3.2 Criterios de selección utilizados para limitar la búsqueda . ¡Error! Marcador no definido.	
3.3 Procedimiento de recuperación de la información y fuentes documentales..... ¡Error!	
Marcador no definido.	
3.4 Resultados de la búsqueda y selección de documentos.....	30
4. Capítulo IV.....	32
4.1 Análisis de resultados	32
4.2 Conclusiones	41
4.3 Recomendaciones	41
5. Referencias	43
Apéndice A. Juegos Tradicionales Misericordia.....	51
Apéndice B. Test de Habilidades para la Gestión la Negociación de Conflictos.	60

Lista de tablas y figuras

Tablas

	Pág.
Tabla 1. Análisis documental de investigaciones relacionadas con el juego y su impacto en el desarrollo de habilidades sociales.....	32
Tabla 2. Procedimiento para la implementación de la estrategia: Juegos Tradicionales Misericordia.....	42

Figuras

Figura 1. Descripción gráfica del procedimiento para la búsqueda y selección de documentos de la investigación.....	31
---	----

Introducción

La dimensión social e interpersonal del ser humano supone que cada uno de sus actos ayuda a sostener el funcionamiento de la sociedad, esto quiere decir, que, aunque el hombre se configure como un individuo siempre está en relación con otros, razón por la cual debe aprender a convivir e interactuar de manera adecuada en pro de una sana coexistencia. Como ser social, entonces, el hombre tiene la necesidad de desarrollar habilidades que le permitan comunicarse asertivamente, dialogar y resolver de forma pacífica los conflictos que se presenten en cada contexto; siendo vital por tanto que pueda aprenderlas desde la infancia, dado que en cada momento del ciclo evolutivo se presentan conflictos de diferente índole y el no contar con estas habilidades puede conllevar a la ruptura de relaciones sociales y, con ello, a dificultades en el aprendizaje y la convivencia.

El ámbito escolar, por su lado, es uno de los contextos de desarrollo más significativos en la vida del ser humano puesto que concierne el aprendizaje de conocimientos teóricos, prácticos y actitudinales a lo largo de un período extenso de tiempo y supone, además, el espacio social más próximo luego del entorno familiar. Marina (2001), señala sobre la enseñanza en la escuela que “no basta con hacer que el alumno ‘construya conocimientos’, tiene que construir también buenos estilos afectivos y buenos hábitos de comportamiento” (p.20). Lo cual quiere decir que el ámbito educativo está llamado a contribuir significativamente con la formación de *buenas personas*, además de *buenos alumnos*. La escuela es entonces, junto con la familia, el espacio más importante de socialización en niños y niñas escolarizados puesto que les brinda la oportunidad para dejar de centrarse en el Yo y pensar en el otro (Santamaría Mondragón, 2012). Puede señalarse además que la escuela tiende a incidir en el dibujo

de los roles de género. Por ejemplo, según Richmond Abbot (1983, citado en Calhoun et. al., 2000, citado en Fernández de Olano Rojas, 2014), en la enseñanza básica puede que a los niños se les pidan que muevan las mesas, mientras que a las chicas se les pide que distribuyan las galletas” (p.10).

En este orden de ideas, esta investigación pretende identificar, a partir de una revisión bibliográfica, la importancia del juego frente al fortalecimiento de las habilidades sociales en niños y niñas, comparando los resultados encontrados en cada una de las investigaciones revisadas de modo que sea posible, además, reconocer el impacto que esto puede generar en la convivencia escolar.

De acuerdo con las anteriores especificaciones, este proyecto de investigación se organiza en los capítulos que se sintetizan a continuación:

-Capítulo 1. Problema de investigación: presenta el planteamiento del problema, Formulación del problema, la justificación y objetivos.

-Capítulo 2. Marco Referencial: concibe el estado del arte a nivel internacional, nacional y local, marco legal, marco teórico y conceptual.

-Capítulo 3. Metodológico: criterios de búsqueda y selección, fuentes consultadas

-Capítulo 4. Análisis e interpretación de la información, conclusiones y recomendaciones.

1. Capítulo I

1.1. Planteamiento del problema

En los últimos años se han presentado cambios significativos en el modo de relacionamiento entre las personas, esto debido a la gran influencia de la tecnología, redes sociales, videojuegos y plataformas digitales que han hecho más rápida y eficiente la comunicación, sin embargo, como lo menciona Arab y Díaz (2015) el abuso de estas ha sido asociado con problemas de aprendizaje, conductas violentas, aislamiento y dificultades en el desarrollo de la personalidad y habilidades sociales. Los niños y niñas, por ejemplo, suelen emplear su tiempo libre viendo programas de televisión, películas y series en Netflix o juegos en la computadora, tablet o celular, actividades que aunque son bastante entretenidas y ayudan a asimilar conocimientos y/o a desarrollar ciertas capacidades cognitivas, también propician que el tiempo que los niños y las niñas dedican a establecer relaciones interpersonales sea menor, y por ello no adquieran las habilidades sociales básicas, presentando por tanto, problemas de interacción cuando se integran a un grupo o cuando realizan diversas actividades grupales.

Olivares (2015) destaca que el juego, según los estudios de Piaget, Vygotsky y Bruner, entre otros, es una estrategia eficaz para el desarrollo de habilidades sociales, porque es precisamente en el juego que el niño encuentra una forma divertida y placentera de entrar en contacto con sus pares. Ariza Murillo & Pertuz Molinares (2011) expresan que, en definitiva, los juegos tradicionales permiten una interacción y socialización que difícilmente posibilitan las herramientas modernas de entretenimiento

Olivares (2015) menciona que en los centros educativos el juego es poco utilizado en el proceso de enseñanza aprendizaje y son escasos los docentes que utilizan y aprovechan el juego como medio socializador para crear lazos de amistad y compañerismo entre los niños. Asimismo, se observa con frecuencia que en las aulas

educativas se trabajan las habilidades sociales de manera teórica, siendo un espacio donde el docente dialoga con sus estudiantes sobre la importancia del desarrollo de estas habilidades, pero no se generan situaciones donde puedan vivenciar y desarrollarlas. Lo anterior, hace que los niños y niñas manifiesten dificultades en la relación con sus compañeros y además suelen presentar problemas de conducta dentro de las aulas porque no han logrado adquirir de manera eficiente las habilidades sociales necesarias, dando paso por tal a situaciones de conflicto constantes con sus pares.

Es por este motivo que el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación asertiva, el saber escuchar, la empatía, la perspectiva y la mediación, por ejemplo, resultan necesarias para la resolución pacífica de conflictos, en la medida en que estas cualidades son asumidas como un instrumento para la transformación estructural cognitiva que permite no sólo superar el conflicto sino llegar a un punto de desarrollo del aprendizaje. De esta manera, Feuerstein (1990), señala que es la experiencia de aprendizaje mediado (EAM), forma de relación entre los seres humanos y su entorno, la que genera cambios más significativos y profundos; estructurales, inclusive.

Así pues, se hace necesario identificar elementos que contribuyan al fortalecimiento e interiorización de estas habilidades sociales en los niños y niñas, de manera que sea posible superar de manera acorde las dificultades presentadas.

1.2. Formulación del problema

La presente revisión bibliográfica presenta como pregunta problematizadora ¿Qué papel representa el juego en el fortalecimiento de las habilidades sociales para la convivencia escolar?

1.3. Justificación

Según Caballo (2005) las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. Generalmente, posibilitan la resolución de problemas inmediatos y la disminución de problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de los otros. Lacunza & De González (2011) mencionan que algunos estudios con niños han puesto de manifiesto que la carencia de habilidades sociales asertivas favorece la aparición de comportamientos disfuncionales en el ámbito familiar y escolar. Aquellos niños y/o adolescentes que muestran dificultades en relacionarse o en la aceptación por sus compañeros del aula, tienden a presentar problemas a largo plazo vinculados con la deserción escolar, los comportamientos violentos y las perturbaciones psicopatológicas en la vida adulta

La experiencia escolar representa un marco primordial donde se dan muchas situaciones sociales de convivencia, los docentes y educadores manifiestan de forma continua que los niños muestran variedad de comportamientos sociales que dan lugar a problemas interpersonales y donde se evidencia la falta de competencias sociales. Es comprensible, por tanto, que sea en este contexto donde se observe de manera más frecuente la necesidad de buscar soluciones, de fortalecer la convivencia y el desarrollo emocional de los estudiantes (Carrillo & Caballo 2015). Inostroza & Truco (2017) mencionan que la resolución violenta de conflictos es un fenómeno bastante extendido en los diversos espacios de interacción social en los países de América Latina. Esto incluye a las instituciones educativas de manera generalizada y afecta a niños y niñas de todas las clases y grupos sociales. El solo hecho de que la escuela o centro escolar se

constituya en un espacio de violencias para los estudiantes vulnera su derecho a vivir y crecer en contextos de paz, a aprender y a expresarse libremente.

En opinión de Guerrero Cuentas & Cepeda (2016), dando importancia a los valores que promuevan los derechos humanos y la participación democrática, se puede fortalecer la convivencia en las instituciones educativas. Por ello, esta revisión bibliográfica se hace pertinente, en tanto que permitirá identificar el papel del juego como herramienta para mejorar las habilidades sociales que promuevan la resolución de conflictos de manera asertiva. Así, se podrán tener herramientas teóricas para generar estrategias que ayuden a que los estudiantes sean capaces de pensar en el otro y puedan recuperar los canales de comunicación con los demás.

Los resultados de esta revisión permitirán además clarificar las bases para desarrollar metodologías lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas, favoreciendo tanto el cumplimiento de los objetivos institucionales en las escuelas, como la formación de personas con habilidades de mediación, escucha y consecución de acuerdos.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general.

Identificar la importancia del juego como herramienta para desarrollar y fortalecer habilidades sociales en los niños y niñas dentro de la convivencia escolar.

1.4.2. Objetivos específicos.

- Analizar los efectos del juego en el desarrollo social y afectivo de los niños y niñas.
- Determinar el grado de influencia de los juegos en el contexto escolar en las habilidades sociales de los niños y niñas.

- Realizar una propuesta para la implementación de los juegos en la Institución Educativa Nuestra Señora de las Misericordias.

2. Capítulo II

2.1. Marco referencial

2.2. Estado del arte

2.2.1. Antecedentes internacionales.

Mediación de conflictos en escuelas: entre normas y percepciones docentes (Martins, Machado, & Cuneco Furlanetto, 2016), es un trabajo de investigación que parte del razonamiento referente a que la escuela no prepara a los alumnos para enfrentarse a la realidad. En este, las autoras se apoyan en teóricos como Masschelein Simons para sustentar que “la escuela es para los estudios; a pesar de todas las críticas que se han venido al papel de la educación escolar, aún no se ha encontrado alternativa para introducir a los más jóvenes en el mundo de las letras, las matemáticas y la cultura” (Simons, 2013, citado en Martins, Machado, & Cuneco Furlanetto, 2016, p. 569). Así, ven como necesario comprender las perspectivas de los profesores y mediadores comunitarios sobre conflictos y violencia en las aulas de clase.

Como resultado de esta búsqueda de comprensión, se concluye que el respeto y el compromiso en el aprendizaje para todos –docentes y alumnos– (valores) y la reflexión en los impactos de las situaciones de conflicto y violencia en las relaciones de enseñanza y de aprendizaje, constituyen el pilar del desarrollo colectivo en la escuela (Martins, Machado, & Cuneco Furlanetto, 2016), por tanto, se refuta el planteamiento inicial, pues, este proceso reflexivo sienta las bases para el aprendizaje de cualquier ciencia o arte y de la mediación misma.

Por otro lado, Sandoval Obando (2015), persiguió una visión más flexible del desarrollo cognitivo del individuo, siendo el aprendizaje mediado el método idóneo para

lograr la interacción de sus máximos recursos cognitivos para así lograr la adquisición de aprendizajes relevantes y novedosos para su adaptación al medio. Para profundizar en este asunto, se basa en Feurestein, quien señala que el aprendizaje mediado es:

“toda interacción durante la cual el organismo humano es objeto de la intervención de un mediador. El aprendiz, no solo se beneficia de un estímulo particular, sino que, a través de esta interacción, se forjan en él, un repertorio de disposiciones, propensiones, orientaciones, actitudes y técnicas que le permitan modificarse con respecto a otros estímulos”, esto permitirá que el sujeto resuelva nuevas situaciones o problemas que se le presenten en su cotidianidad (Feuerstein, 1998, citado en Sandoval Obando, 2015, párr. 22).

Por tanto, el investigador se interesa en una población relacionada, por edad, con el campo escolar y la violencia, que son los adolescentes infractores de la ley. De este modo, intenta describir la forma como dicha población propende al aprendizaje mediado dentro de la escuela; explicar los diferentes ambientes para que este proceso se dé; e identificar las funciones cognitivas que desarrollan o fortalecen los adolescentes infractores de la ley durante los procesos de aprendizaje mediado, cómo aprenden conductas que no poseían antes. Esto con el fin de potenciar la función sociocultural de la escuela, en amplia oposición a la perspectiva anterior (Sandoval Obando, 2015), que parte del principio de que la escuela es exclusivamente para aprender cosas dadas.

Como complemento de lo anterior, se puede señalar el trabajo de Lacunza (2012), que se centra en la descripción de las habilidades sociales que son capaces de adquirir los niños que se encuentran dentro del sistema escolar y en analizar el comportamiento prosocial –que tiende a mejorar la socialización y la convivencia– de estos mismos niños, pero desde un modelo de socialización jerárquico. Según esta perspectiva, el comportamiento prosocial es un indicador del desarrollo positivo, teniendo en cuenta

que para Seligman (2003, citado en Lacunza, 2015) las relaciones afectuosas y de felicidad del ser humano le suponen una sensación de bienestar, que facilita el involucramiento de este permitiendo en actividades grupales, como también para Fredrikson (2001, citado en Lacunza, 2015), el bienestar acarrea emociones positivas para el sujeto, las cuales lo preparan para afrontar conflictos futuros.

Los resultados de este estudio:

Mostraron que las niñas referían más habilidades de autocontrol para establecer relaciones sociales, aunque mostraron comportamientos de ansiedad al momento de iniciar contactos sociales. Los varones refirieron más comportamientos impulsivos.

Se encontró que el factor prosocial se asociaba a habilidades de consideración hacia los demás. Estos comportamientos fueron mayores en el grupo de mujeres (Lacunza, 2012, pág. 1).

De este modo, se observa cómo el factor emocional es importante a la hora de ejercer o aprender la mediación. Por lo tanto, es el juego una vía apropiada para conseguir esos objetivos, en tanto que estimulan el aprendizaje al mismo tiempo que entretienen y divierten.

2.2.2. Antecedentes nacionales.

Por su parte, a nivel nacional se encuentran investigaciones como la de Rodríguez, Heredia & Marín (2015) quienes dan cuenta de cómo a partir de procesos y estrategias desde la asignatura de Educación Física, Recreación y Deportes, se contribuye a que los estudiantes tengan un desarrollo en todas sus dimensiones, especialmente en su dimensión humana, ya que en ella pueden surgir factores que viabilicen una sociedad con bajos niveles de agresividad; siendo esta última variable uno de los factores que incide de manera negativa en el desarrollo de las relaciones interpersonales y en la convivencia en el contexto educativo. En esta investigación, los autores midieron el

impacto que tienen los juegos tradicionales para disminuir las actitudes agresivas en los estudiantes de grado quinto de primaria de la I.E. Marco Tulio Fernández Sede D en la jornada de la mañana, quienes presentaban constantes actitudes de agresividad, tanto físicas y verbales como el lenguaje de insultos, amenazas, menosprecio y humillación cuando el grupo participa en la clase de educación física

A partir de la implementación de juegos tradicionales como “*El trompo*”, “*Carreras*”, “*La golosa*”, entre otros, se logró establecer redes de hermandad y compañerismo entre los mismos estudiantes y, de esta manera, potencializar el desarrollo óptimo e integral del componente humano hacia una transformación social (Rodríguez, Heredia & Marín, 2015).

Por otro lado, Caracas & Cuspian (2018) adelantaron una investigación que muestra el diseño de una estrategia didáctica basada en la lúdica para la disminución de las conductas disruptivas y la promoción de la convivencia escolar en estudiantes de los grados 4 y 5 de básica primaria de la Institución Educativa Timba, ubicada en el municipio de Buenos Aires, departamento del Cauca. Los resultados de esta investigación muestran que, aunque la convivencia escolar es buena, se presentan con frecuencia agresiones físicas en el salón de clase, al igual que acciones como poner sobrenombres y burlas a los compañeros, obligar a otros compañeros a hacer cosas que no quieren, amenazar, insultar y excluir de los grupos de amigos a algunos compañeros. Esto da pie para comprender que la violencia ha venido siendo utilizada a través del tiempo como la estrategia más común para relacionarse en medio del conflicto y las diferencias; y en especial, que el contexto educativo se convierte en un escenario de desarrollo social por lo que es menester implementar estrategias que permitan el aprendizaje de habilidades apropiadas de relacionamiento. Caracas & Cuspian (2018) se comprometieron por ello en el diseño de una estrategia didáctica soportada en la lúdica

para la disminución de conductas disruptivas y la promoción de la convivencia escolar operacionalizada mediante una cartilla guía para uso de profesores y estudiantes que sirva de guía con actividades lúdicas para orientar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la institución.

2.2.3. Antecedentes locales.

Granados Castro (2019) a partir de su investigación “El juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas” deja entrever el impacto del juego como herramienta para el mejoramiento de la convivencia escolar, y aún más para el desarrollo de competencias ciudadanas. Por medio del estudio con estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Distrital de Las Nieves sede 2 de Barranquilla se destacó cómo la aplicación de juegos de roles permite el fortalecimiento de habilidades como la comunicación, el trabajo en equipo, el compañerismo, la autorreflexión y la empatía.

De igual modo, se han llevado a cabo procesos como el adelantado por Mercado Palacio, Montes de Oca Díaz, & Sabalza Hernández (2014), que propone los juegos grupales como una estrategia pedagógica para disminuir las conductas agresivas en los estudiantes de nivelación una institución educativa de la ciudad de Barranquilla. Como resultado –basándose en el modelo del aprendizaje social, observando que ayuda al aprendizaje de los niños, quienes observan la forma en que actúan los adultos en determinadas circunstancias, lo cual les da un ejemplo para seguir y teniendo en cuenta que es una forma de aprendizaje holística (Bandura, 1963, citado en Mercado Palacio, Montes de Oca Díaz, & Sabalza Hernández, 2014)–, el juego hizo evidentes comportamientos sociales donde el docente juega el papel orientador de los procesos sociales, aprendizajes, valores tales como la tolerancia, respeto, aceptación, cooperación, comunicación y participación.

2.3. Marco Legal

Como referentes legales para el desarrollo de la presente investigación se encuentran:

2.3.1. Artículo 67. Constitución Política de Colombia.

El presente artículo resalta que la educación es un derecho de las personas y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo (Const.1991, art. 67).

2.3.2. Ley 115 de 1994.

La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público (Ley 115, 1994).

2.3.3. Informe Delors.

Delors (1996) plantea que la educación constituye un instrumento indispensable para garantizar el progreso de la humanidad hacia los ideales de paz, libertad y justicia social. De igual modo, señala que la educación tiene la importante misión de permitir

que todas las personas, sin excepción, puedan potencializar sus talentos y habilidades al tiempo que se hacen responsable de sí mismos y de su proyecto de vida.

En este sentido, la educación no solo tiene que ver con el aprender a conocer y hacer, esto es, apropiarse de contenidos teóricos y prácticos que permitan desarrollar habilidades y competencias profesionales, sino que además atañe al aprendizaje de actitudes del Ser que ayuden a convivir armoniosamente con los demás, a trabajar en equipo para emprender proyectos comunes, a resolver conflictos respetando los valores de pluralismo y paz, así como a desarrollar la autonomía y responsabilidad personal (Delors, 1996).

2.3.4 Ley 1620 de 2013.

Por medio de la cual se creó el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar. Tomando en consideración que cada experiencia que los estudiantes vivan en los establecimientos educativos es definitiva para el desarrollo de su personalidad y marcará sus formas de desarrollar y construir su proyecto de vida, el Gobierno Nacional identifica como uno de sus retos la formación para el ejercicio activo de la ciudadanía y de los Derechos Humanos, a través de una política que promueva y fortalezca la convivencia escolar. Con esta ley, el Gobierno Nacional crea mecanismos de prevención, protección, detección temprana y de denuncia ante las autoridades competentes, de todas aquellas conductas que atenten contra la convivencia escolar, la ciudadanía y el ejercicio de los derechos humanos, Sexuales y reproductivos de los estudiantes dentro y fuera de la escuela (Ley 1620, 2013).

2.3.5 Guía No. 49. Guía pedagógica para la convivencia escolar.

Con el interés de cumplir con las responsabilidades que en el artículo 15 de la Ley 1620 de 2013 se le confieren al Ministerio de Educación Nacional, se construyeron una

serie de materiales educativos dirigidos a apoyar a los establecimientos educativos en el reto de revisar, en el marco del ejercicio de los derechos humanos y las competencias ciudadanas, las estrategias y herramientas pedagógicas que contribuyan al mejoramiento de la convivencia escolar (Guía No. 49, Decreto 1965 de 2013).

2.3.6 Artículo 17. Decreto 1860 de 1995.

En el presente artículo se plantea la necesidad de todos los establecimientos educativos de contar como parte integrante del proyecto educativo institucional con un reglamento o manual de convivencia. El reglamento o manual de convivencia debe contener una definición de los derechos y deberes de los alumnos y de sus relaciones con los demás estamentos de la comunidad educativa. En particular debe contemplar aspectos como:

1. Las reglas de higiene personal y de salud pública que preserven el bienestar de la comunidad educativa y la conservación individual de la salud.
2. Criterios de respeto, valoración y compromiso frente a la utilización y conservación de los bienes personales y de uso colectivo, tales como equipos, instalaciones e implementos.
3. Pautas de comportamiento en relación con el cuidado del medio ambiente escolar.
4. Normas de conducta de alumnos y profesores que garanticen el mutuo respeto. Deben incluir la definición de claros procedimientos para formular las quejas o reclamos al respecto.
5. Procedimientos para resolver con oportunidad y justicia los conflictos individuales o colectivos que se presenten entre miembros de la comunidad. Deben incluir instancias de diálogo y de conciliación.

6. Pautas de presentación personal que preserven a los alumnos de la discriminación por razones de apariencia.
7. Definición de sanciones disciplinarias aplicables a los alumnos.

Entre otros aspectos que se encargan de regular el debido funcionamiento de la institución educativa y la sana convivencia entre sus integrantes.

2.2. Marco conceptual

2.3.1. Habilidades sociales.

Las habilidades sociales son entendidas como una serie de conductas observables, pensamientos y emociones que favorecen el mantenimiento de relaciones interpersonales satisfactorias. Son pautas que permiten relacionarnos adecuadamente con los demás y que nos ayudan a mejorar nuestra calidad de vida en la medida que nos ayudan a sentirnos bien (Roca, 2014). Según Del Arco (2005) las habilidades sociales son capacidades que posee el individuo para resolver sus propios problemas y los de su medio sin perjudicar a los demás. Entre estas habilidades se incluyen componentes como la comunicación verbal y no verbal, el hacer y rechazar peticiones, la resolución de conflictos interpersonales, la respuesta eficaz a las críticas, entre otros (Roca, 2014).

2.3.2. Conflicto.

El conflicto puede entenderse como el proceso en el que dos individuos o dos partes perciben una diferencia de ideologías y/o intereses y, que puede representar la ruptura de la relación dependiendo del manejo que se dé al mismo. Deutsch (1973 citado en Vicuña, Hernández, Paredes & Ríos, 2008) resalta que el conflicto actúa como el motor transformador de la sociedad por lo que no deben evitarse sino por el contrario optimizar en las personas las habilidades que conducen a una resolución pacífica y efectiva de los mismos.

Usualmente, se entiende de forma negativa, es decir, se percibe el conflicto como violencia, guerra, imposibilidad de reconciliación (Gómez Collado, 2006). En contraste, para Jares (2004, citado en Gómez Collado 2006), el conflicto es natural y potencialmente necesario para el perfeccionamiento personal y social, por tanto, no es su eliminación lo que enriquece sino su resolución pacífica y justa. Así, el conflicto se percibe como una oportunidad social en general y, en particular, de los centros educativos, dado que favorece el aprendizaje y el desarrollo de la educación, pues es motor de transformación (Gómez Collado, 2006). Pérez-Juste (2007) hace hincapié en que el aprender a convivir es un proceso que se debe integrar y cultivar diariamente en todos los escenarios de la escuela, es decir, se deben favorecer ambientes de aprendizaje democráticos donde se de paso a la diferencia. En este sentido, es necesario que estos procesos de aprendizaje tengan en cuenta que la convivencia no implica ausencia de conflictos, en especial si se es consciente de la presencia de diferentes puntos de vista e intereses.

Resulta necesario, por tanto, percibir estos conflictos como oportunidades para que quienes conforman la comunidad educativa conciban el diálogo como opción para transformar las relaciones; el pensamiento crítico como estrategia para comprender lo que ocurre; la empatía como capacidad de situarse en los zapatos de la otra persona y la concertación como herramienta para salvar las diferencias (Ruiz-Silva & Chaux, 2005).

De este modo, Gómez Collado (2006), sintetiza la influencia en el manejo apropiado de conflictos para el mejoramiento de las organizaciones y grupos sociales: El afrontamiento positivo de los conflictos para la vida organizativa de la escuela puede favorecer o estimular los procesos de análisis y reflexión sobre nuestra propia práctica educativa; los procesos de diálogo y comunicación; la responsabilidad organizativa; la participación de los miembros de la organización, la calidad de los procesos de toma de

decisiones; los planteamientos colaborativos de la organización y de liderazgo educativo. Jares resume en este aspecto la posibilidad de una mayor autonomía, una profundización de la democracia, un mejor desarrollo profesional y una mayor sensibilidad a la problemática social del centro y de su entorno (p. 258).

2.3.3. Mediación.

La mediación es considerada como un proceso de resolución de conflictos en el que las dos partes enfrentadas acuden voluntariamente a una tercera persona, imparcial, llamada mediadora o mediador, con el fin de llegar a un acuerdo que sea satisfactorio para las dos partes (De Armas, 2003). En este proceso la solución no se impone por terceras personas, sino que es creada por las partes (Rozenblum, 1998).

Caravaca Llamas & Sáez Olmos (2013), por su lado, definen el proceso de mediación como la “intervención en una disputa o negociación, de un tercero aceptable, imparcial y neutral que carece de un poder autorizado de decisión, para ayudar a las partes en disputa a alcanzar voluntariamente su propio arreglo mutuamente aceptable” (Moore, 1995, citado en Caravaca Llamas & Sáez Olmos, 2013, pp. 8-9).

Adicionalmente, tiene muchas ventajas, entre las que se hallan: el lenguaje sencillo; la reconstrucción de los canales de comunicación; la voluntariedad; la flexibilidad; la equidad; y la generación de acuerdos (Caravaca Llamas & Sáez Olmos, 2013).

Según Rodríguez Fernández (2012), existen dos tipos de mediación: mediación de *integración* y mediación *dialogica*. El primero, busca que los conflictos se resuelvan a la luz de intereses comunes, intenta fomentar la integración de las partes identificando causas que valgan para ambas. El segundo, por otro lado, busca construir cohesión social a partir de la diferencia. Esto es, la mediación no ejerce juicios de valor sobre las posibles soluciones que propongan las partes, sino que, más bien, contempla todas las posibilidades, advirtiendo el aspecto constructivo de cada cual. De este modo, la tarea

del mediador es resaltar las diferencias de las posiciones, sobre las cuales debe brindar un análisis crítico, que revele sus falencias, una nueva construcción de normas de comportamiento o convivencia de acuerdo con el contexto. En el caso del presente trabajo, se entenderá entonces la mediación como el proceso dialógico mediante el cual un tercero legítimo interviene en una disputa con el consentimiento de las mismas, con el objeto de llegar a acuerdos equitativos y respetuosos, manteniendo y mejorando la comunicación entre las partes.

En el ambiente escolar, la mediación se convierte en un mecanismo poderoso para manejar los conflictos entre estudiantes, puesto que como menciona Soler (2011) en el mejor de los casos logra resolver el malestar que se ha generado entre las partes implicadas y, en el peor de los casos, permite hacer un alto en la situación y modificar de alguna forma las perspectivas de los involucrados teniendo en cuenta el nuevo punto de vista que introduce un tercero dentro del proceso.

Por otro lado, Vicuña, et al., (2008) plantean que en todo proceso de mediación entran en juego diferentes habilidades sociales que permiten una apropiada comunicación entre las partes, además de disminuir la agresión y facilitar relaciones interpersonales satisfactorias. Entre estas cualidades se encuentran la comunicación, la perspectiva, la empatía, el compromiso y el control emocional, siendo cada una de ellas piezas fundamentales para una resolución pacífica de los conflictos.

En cuanto a las habilidades de comunicación, Vicuña, et al., (2008) destacan la importancia del uso eficaz de herramientas como la comunicación verbal y no verbal que son fundamentales para comprender lo que el otro expresa a través no solo de sus palabras, sino también de cómo responde gestual y posturalmente. Otra habilidad que plantean estos autores tiene que ver con la capacidad de la persona para involucrarse con el conflicto, esto es, de comprometerse con la resolución apropiada del mismo, no

por normatividad o por necesidad sino por la comodidad de participar como negociador en su solución.

La habilidad de perspectiva, por su parte, es entendida por Piaget (1969 citado en Vicuña, et al., 2008) como la representación mental por la cual la persona es capaz de reconstruir mentalmente una situación desde la óptica de un tercero o del otro. El control emocional se refiere al uso de recursos personales para evitar que la carga emocional que llega a las partes de la mediación en el lenguaje verbal y no verbal termine por bloquear emocionalmente, irritando o asumiendo posturas preferenciales, estresándolos y disminuyendo por tanto la eficiencia y eficacia negociadora (Vicuña, et al., 2008)

Finalmente, la empatía es otra de las habilidades imprescindibles en toda mediación puesto que refleja la capacidad de una persona para ponerse en el lugar del otro y poder así comprender su punto de vista, sus reacciones, sentimientos y demás (Prieto, 2011 citado en Pérez, León & Coronado, 2017).

Otro aspecto importante a tener en cuenta dentro del proceso de mediación es el de justicia restaurativa, que según Uprimny & Saffón (2005) destaca la reconciliación entre la persona ofendida y la ofensora como principal objetivo a nivel social. En este enfoque se ofrece a la persona ofensora la posibilidad de reparar el daño causado, y se caracteriza por centrarse en el futuro más que en el pasado, la garantía de la no repetición, y la implementación de estrategias de participación de la comunidad como el diálogo directo, la cultura del perdón y la reparación del daño causado (Uprimny & Saffón, 2005).

2.3.4. El juego.

Se parte del principio de que el juego es una actividad agradable, que se hace por gusto, que genera un disfrute además de ejercicio físico y mental. Sánchez (2001 citado

por Bañol, 2008) menciona que los juegos tradicionales son en esencia actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica. Así las cosas, los juegos tradicionales son un conjunto de actividades que suponen la cercanía de quienes los practican; no se puede jugar un juego tradicional con todas sus características *on-line* o a distancia, es necesario que por lo menos dos personas estén en el mismo espacio y tiempo. Además, dentro de las normas que supone jugar los juegos populares y tradicionales ocupan un lugar destacado por todo el legado que aportan en lo que se refiere a la transmisión cultural de las prácticas populares. Los juegos populares son fruto o de la sabiduría del pueblo. Son creación del deseo de la vida de muchos hombres y mujeres, niños y niñas que día a día han ido captando la belleza y la dureza de la vida, atrapándola en pequeños juegos símbolo de sus vivencias y sus largas horas de convivencia. Es fácil encontrar en sus letras y canciones elementos característicos de la época donde surgieron, muchos hablan de guerra, hambre, orfandad... Los juegos populares son juegos típicos de cada país y al mismo tiempo patrimonio de la humanidad (...). Según Piaget "El juego de reglas es una institución que implica una cooperación, suscita obligación". (Ariza Murillo & Pertuz Molinares, 2011, p. 72).

Son este acoplamiento a las normas y esta interacción los que convierten a los juegos tradicionales en espacio idóneo de aprendizaje y conciliación. Esas normas son creadas por los mismos participantes y, en cuanto tal, respetadas, son valores en sí mismos.

3. Capítulo III

3.1. Marco Metodológico

La investigación desarrollada tiene un enfoque cualitativo, puesto que es una revisión bibliográfica descriptiva (Guirao, 2015) en la que la técnica empleada fue la revisión documental. Esta revisión está enfocada en examinar la relación entre el juego y las

habilidades sociales, considerando que la hipótesis planteada apunta a que el juego tiene un impacto positivo en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños y niñas. Para la realización de la misma, se obtuvo información de diversas bases de datos, destacando de los resultados: artículos científicos y monografías.

3.2. Criterios de selección utilizados para limitar la búsqueda

Se realizó una búsqueda en diferentes bases de datos utilizando diferentes palabras clave relacionadas con el tema a tratar, con la finalidad de alcanzar los resultados esperados. Se seleccionaron además documentos, artículos y monografías relacionadas con el tema a desarrollar.

3.3. Procedimiento de recuperación de la información y fuentes documentales

- Selección.

Artículos relacionados con el tema

Acceso gratuito

Texto completo

Idiomas: español

Actualidad reciente, artículos comprendidos entre los años 2015-2019

- Exclusión.

Cualquier artículo que no cumpla con alguno de los requisitos mencionados anteriormente será motivo de exclusión

3.4. Resultados de la búsqueda y selección de documentos

Se utilizaron como bases de datos los siguientes sitios web: Dialnet, Redalyc, Scielo y Google Scholar. En estas, se utilizaron como palabras claves: juego y habilidades sociales, juego y convivencia escolar, y por último, desarrollo social y juego cooperativo. Para proceder a la selección, se eligieron artículos de revistas, sus abstracts

y en caso necesario los artículos completos, con el fin de decidir si la información que contenían estaba o no relacionada con el objetivo de la investigación.

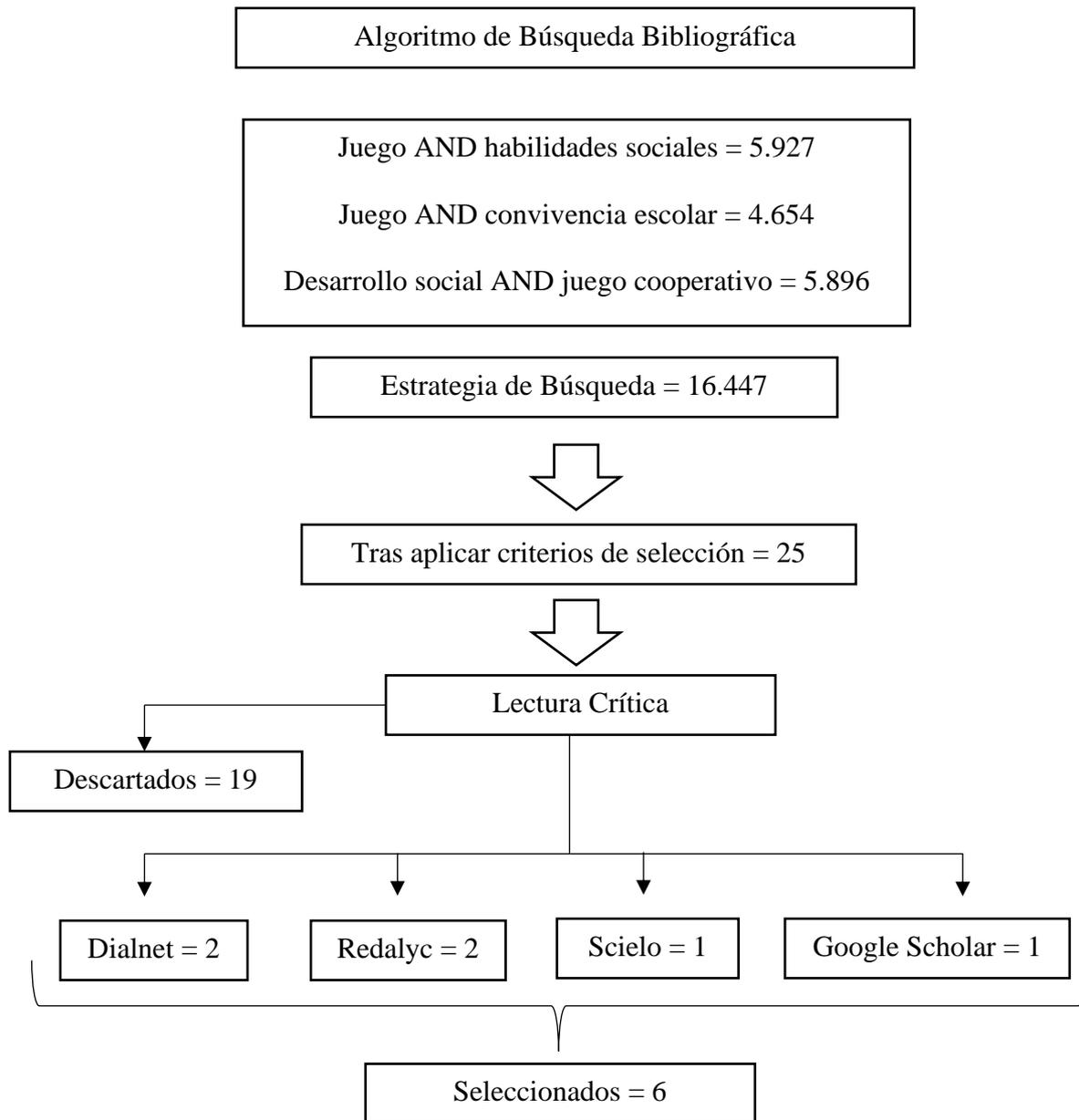


Figura 1. Descripción gráfica del procedimiento para la búsqueda y selección de documentos de la investigación.

4. Capítulo IV

4.1 Análisis de resultados

Tabla 1.

Análisis documental de investigaciones relacionadas con el juego y su impacto en el desarrollo de habilidades sociales

Título del artículo	Autores	Año	Objetivos	Resultados	Análisis
Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niños de 6o. grado de escuelas públicas	Osés Bargas, R. M., Duarte Briceño, E., & Pinto Loria, M. D.	2016	Evaluar los efectos de un programa de intervención en juegos cooperativos y creativos sobre el comportamiento asertivo y las estrategias cognitivas de resolución de situaciones sociales, con niños de 6o. grado de escuelas públicas de	A partir de la intervención se evidencia un impacto favorable en el grupo experimental, al incrementar el nivel de la conducta asertiva y disminuir el de la conducta pasiva. Se observa un cambio gradual en la conducta de los participantes, de no expresar sus puntos de vista, de no responder directamente en las	El programa con juegos cooperativos y creativos mejoró significativamente la conducta asertiva y las estrategias cognitivas de resolución de situaciones sociales. Los resultados encontrados confirman la importancia del fomento de los juegos cooperativos para promover la conducta asertiva y

			la zona conurbada de Mérida, Yucatán.	situaciones sociales, de huir o escapar de las situaciones a expresar con facilidad sus puntos de vista, respetar lo que dicen los demás, solicitar ayuda, expresar sentimientos positivos y negativos e integrarse mejor al grupo.	las estrategias cognitivas de resolución de situaciones sociales en los niños.
Desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de grado 0 a través del juego.	Salamanca, L.	2012	Implementar un proyecto para el desarrollo de las Habilidades Sociales (Comunicación y Resolución de Conflictos) en los niños y niñas de grado 0 del Colegio Comuneros Oswaldo	Las actividades lograron cumplir con los objetivos propuestos y lo que se esperaba con cada uno de ellos en cuanto a la capacidad de utilizar el lenguaje en los procesos comunicativos y de interacción, la toma de conciencia de que cada acción tiene una consecuencia que	Es importante dar al juego el significado, el manejo correcto y la trascendencia que tiene como proceso de aprendizaje en los niños y las niñas durante las primeras etapas de desarrollo porque es a través de éste que se logran desarrollar múltiples

Guayasamín a través del juego.

afecta no solo al individuo sino al grupo en general, la capacidad de expresión mediante el lenguaje escrito y oral donde logran comunicar vivencias propias y estados de ánimo relacionándolos con los de sus compañeros y personajes de narraciones, la destreza para resolver conflictos asertivamente que se presentan de manera cotidiana, la capacidad de colocarse en la situación del otro generando soluciones a conflictos, encontrando y proponiendo alternativas de mejora.

destrezas a nivel cognitivo, corporal, social y comunicativo. Utilizar el juego como metodología de aprendizaje en los niños en edad preescolar permite desarrollar procesos de socialización e interacción que fortalecen relaciones interpersonales y generan aprendizajes a nivel social

<p>La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar</p>	<p>Restrepo, 2015 P. P., Gutiérrez, M. S., Caro, N. N., & Moreno, C. E. L</p>	<p>Fortalecer la convivencia pacífica en los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Distrital Brasília Bosa jornada tarde.</p>	<p>Se evidencia la importancia de utilizar la lúdica como herramienta para transformar las reacciones violentas, agresivas, impulsivas y emotivas a conscientes, por la condicionalidad que el juego le propone. En adición, las actividades dirigidas intencionalmente para fortalecer la convivencia promueven el buen trato, el respeto y la adquisición de los valores éticos en pro</p>	<p>El juego, además de tener un gran valor educativo para el niño desde el punto de vista pedagógico, constituye una actividad vital espontánea y permanente del niño, a partir del cual crea y fomenta normas de relaciones sociales, culturales y morales. Por medio de actividades lúdicas, se logró potenciar la expresión emocional positiva de los niños para que aprendan a expresar sus sentimientos, particularmente el enojo y la frustración, de maneras</p>
--	---	---	--	---

de una personalidad reflexiva, crítica y solidaria, ya que estos comportamientos se aprenden en actividades placenteras despojadas de ambientes hostiles.

que no son agresivas o destructivas y aprenden autocontrol. Finalmente, apoyados en los juegos de aprendizaje y diversión, se logra incentivar la resolución de conflictos entre los niños con el fin que aprendan habilidades para responder creativamente ante los conflictos en el contexto de una comunidad que brinda apoyo y afecto. Se evidencia la importancia que tuvo el juego en el desarrollo social de

los niños, además del uso de estrategias prácticas de convivencia que fueron encaminadas a la conciliación, a la apropiación del juego trádico y al respeto de los derechos humanos.

El juego cooperativo como método para favorecer la inclusión y el desarrollo de conductas prosociales.	Avellana, A. M., & Orús, M. L	2017 Explorar cuáles son los efectos del juego cooperativo en el desarrollo social y emocional, y si los resultados difieren, o no, entre ambos centros.	A través de los juegos cooperativos se logró reconducir comportamientos que evidenciaban la interrelación social pobre, los conflictos sociales, la indiferencia o los escasos lazos afectivos entre el	El proyecto de jugar cooperativamente encamina al alumnado a vivir experiencias que le permiten valorar cuáles son las emociones y los sentimientos que nos hacen sentir bien o mal a las personas, y actuar en base a la empatía.
--	-------------------------------	--	---	--

alumnado de índole étnica

diversa.

Se evidenció cómo el alumno, al

adquirir habilidades

intrapersonales, es capaz de

interactuar más fácilmente,

porque respetan la importancia de

la comunicación y las diferentes

perspectivas, siendo ellos quienes,

argumentan la importancia de

confiar en los demás,

responsabilizarse de uno mismo y

por el grupo, y estar unidos para

vencer.

Taller basado en la metodología de la hora del juego libre en los sectores para desarrollar habilidades de interacción social	Núñez, R, M.	2016	Determinar la influencia de un taller basado en la metodología de la hora del juego libre en los sectores en el desarrollo de habilidades de interacción social en los niños 3 años.	Se evidenciaron cambios significativos en el nivel de interacción de los niños antes de la aplicación del programa.	El Taller basado en la metodología de la hora del juego libre en los sectores, influyó significativamente en el desarrollo de las habilidades de interacción social de los niños de 3 años de la I.E.I.P. Pasito a Paso de Chiclayo - 2015.
Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia	Osornio Callejas	2016	Recuperar la experiencia de juegos cooperativos como medio para alcanzar la paz y la convivencia escolar	El uso de juegos cooperativos genera oportunidades de diálogo, comunicación, de expresión. Esta libertad que permite el juego da pie al disfrute, a sentirse bien y sentirse aceptado generando oportunidades para el desarrollo	La estrategia de los juegos cooperativos propone generar oportunidades vivenciales y divertidas para el aprendizaje en conjunto, cooperativo, creativo y respetuoso en el cual se reconocen y aprecian las diferencias, porque

escolar, paz y armonía:	de las relaciones humanas,	permiten que se refuerce la
descripción de una experiencia en una escuela	permitiendo una mejor convivencia en sociedad,	confianza en sí mismo, como persona digna y de valor, y se
telesecundaria de Aculco	aprendiendo a vivir juntos de manera constructiva.	promueva la autoafirmación, eliminando poco a poco el miedo y el sentimiento al fracaso

4.2. Conclusiones

A partir de la presente revisión bibliográfica y los resultados previamente expuestos, se puede concluir que el juego tiene un alto impacto en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños y niñas. Se evidencia con claridad que el desarrollo de juegos sociales y cooperativos favorece en ellos la puesta en práctica de cualidades como la escucha, la comunicación asertiva, el diálogo y la empatía, promoviendo por consiguiente el desarrollo y mantenimiento de relaciones interpersonales satisfactorias.

Salamanca (2012) destaca que el juego es la oportunidad para que los niños tomen conciencia del impacto de sus acciones en los demás compañeros. Aspecto que incide de manera importante en el desarrollo de la empatía, es decir, la capacidad de ponerse en la situación del otro y empezar por consiguiente a generar soluciones pacíficas ante los conflictos.

En este sentido, el juego constituye además una estrategia vital para que el niño se apropie de las normas y reglas como parte de su funcionamiento dentro de un grupo y, en esta medida, colabora en el desarrollo moral de los niños dado que promueve el buen trato, el respeto y la adquisición de los valores éticos en pro de una personalidad reflexiva, crítica y solidaria (Restrepo, Gutiérrez, Caro & Moreno, 2015).

En este orden de ideas, los resultados encontrados apuntan a la necesidad de implementar estrategias que incluyan la lúdica y el juego en el proceso de educación de los niños y niñas, en especial, durante la etapa preescolar y de infancia en donde comienzan a desarrollar su dimensión social e interpersonal.

4.3. Recomendaciones

Tomando en consideración las conclusiones del presente trabajo, se sugiere aplicar los juegos tradicionales en espacios de recreo, educación física o tiempos libres del

contexto escolar, de modo que los estudiantes puedan fortalecer sus cualidades de interacción.

Por lo anterior, para el contexto específico de la Institución Educativa Comercial Nuestra Señora de las Misericordias, se propone la implementación de una estrategia-proyecto de investigación, denominado: Juegos Tradicionales Misericordia (Apéndice A).

Para la realización apropiada de la propuesta, se sugiere realizar el siguiente procedimiento:

Tabla 2.

Procedimiento para la implementación de la estrategia: Juegos Tradicionales Misericordia.

Acción	Descripción
Selección de la muestra y aplicación del pretest	Se elige el grupo de estudiantes con el que se va a desarrollar la estrategia con el fin de tener un diagnóstico previo. Este será realizado con un instrumento: test de habilidades para la gestión en la negociación de conflictos (Apéndice B).
Implementación de la estrategia	Aplicación de los juegos tradicionales adaptados.
Evaluación de resultados y aplicación del postest	Aplicación del instrumento por segunda vez: test de habilidades para la gestión en la negociación de conflictos y análisis de resultados, con el fin de realizar los ajustes necesarios de acuerdo al contexto.

5. Referencias

- Amezcu, M. (2000). El Trabajo de Campo Etnográfico en Salud. Una aproximación a la Observación Participante. *Index de Enfermería, IX* (30), 30-35. Recuperado el 1 de agosto de 2017, de <http://www.index-f.com/cuali/observacion.pdf>
- Arab, E., & Díaz, A. (2015). Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos. *Revista Médica Clínica las Condes, 26*(1), 7-13. Recuperado el 10 de noviembre de 2019, de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0716864015000048>
- Ariza Murillo, R., & Pertuz Molineros, C. (2011). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la Educación Educativa Distrital Fundación Pies Descalzos (Tesis de especialización). Corporación Universitaria de la Costa. Obtenido de <http://repositorio.cuc.edu.co/xmlui/bitstream/handle/11323/88/LOS%20JUEGO%20S%20TRADICIONALES%20COMO%20ESTRATEGIAS%20PEDAGOGICAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bañol, G. A. M. (2008). Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. *Educación física y deporte, 27*(2), 93-99.
- Caballo, V. (2005). Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. (6° Edición). Madrid: Siglo XXI.
- Caracas Díaz, A. M., & Cuspian Betancourt, A. (2018). La lúdica: una estrategia didáctica para la disminución de conductas disruptivas y la promoción de la convivencia escolar (Doctoral dissertation, Universidad de la Costa).
- Caravaca Llamas, C., & Sáez Olmos, J. (enero de 2013). La mediación: herramienta para la gestión de conflictos en la escuela. (C. G. (CGCEES), Ed.) *Revista de*

Educación Social (16). Recuperado el 30 de septiembre de 2017, de

<http://www.eduso.net/res>

Carrillo Guerrero, G. B. (2016). Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años.

Carrillo, A., & Caballo, V. (2015). Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años (tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada, España

Cerda Gutiérrez, H. (2011). *Los elementos de investigación: cómo reconocerlos, diseñarlos y construirlos*. Bogotá: Magisterio.

Constitución Política de Colombia. [Const.] (1991). Artículo 67 [Titulo II]. 2da Ed.

De Armas, M. (2003). La mediación en la resolución de conflictos. *Educación* 32, 125-136.

Del Arco, C. R. G. N. (2005). Habilidades sociales, clima social familiar y rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Liberabit*, (11), 63-74.

Delors, J. (1996.): “Los cuatro pilares de la educación” en *La educación encierra un tesoro*. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, Madrid, España: Santillana/UNESCO. pp. 91-103.

Fernández de Olano Rojas, V. E. (2014). Diferentes contextos de socialización de los niños y niñas de Puyo (Trabajo de fin de grado). España: Universidad del País Vasco. Recuperado el 13 de septiembre de 2017, de <https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/13524/Fdez%20de%20Olano;jsessionid=9112229101AF31EAB208F593C8A26A9B?sequence=1>

Feuerstein, R. (1990). The theory of structural cognitive. En B. Presseisen, *Learning and Thinking Styles: Classroom*. Washington, DC: National Education Association.

- Gómez Collado, M. E. (2006). Reseña de "Educación y conflicto. Guía de educación para la convivencia" de Xesús Jares. *Espacios Públicos*, 256-261. Recuperado el 16 de septiembre de 2017, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa>
- Gómez Portillo, A. (2006). Habilidades sociales para la mejora de la convivencia en los centros. Consejería de Educación y Cultura. Dirección General de Formación Profesional e Innovación Educativa Centro de Profesores y Recursos de Cieza.
- Granados Castro, D. (2019). El juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas (Doctoral dissertation, Universidad de la Costa).
- Guerreo Cuentas, H. R., & Cepeda, M. L. (2016). Uso de estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de la convivencia escolar de jóvenes vulnerables. *Revista de Pedagogía*, 37(101), 57-79. Obtenido de <http://repositorio.cuc.edu.co/xmlui/bitstream/handle/11323/892/USO%20DE%20ESTRATEGIAS%20PEDAGO%CC%81GICAS%20PARA%20%20EL%20FORTALECIMIENTO%20DE%20LA%20CONVIVENCIA%20%20ESCOLAR%20DE%20JO%CC%81VENES%20VULNERABLES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guía No. 49. Guía Pedagógica para la convivencia escolar. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá, D.C.
- Guirao Goris, S. (2015). Utilidad y tipos de revisión de literatura. *Revista de enfermería: ene*, 9(2). Disponible en: <http://ene-enfermeria.org/ojs/index.php/ENE/article/view/495/guirao>
- Ibáñez Peinado, J. (2015). *Métodos, técnicas e instrumentos de la investigación criminológica*. Madrid: Dykinson.

Institución Educativa Comercial Nuestra Señora de las Misericordias. (2014). Manual de Convivencia 4ta versión. Recuperado el 8 de septiembre de 2017

Inostroza, P., & Truco, D. (2017). Las violencias en el espacio escolar. UNICEF. Santiago.

Lacunza, A. B. (2012). Las habilidades sociales y el comportamiento prosocial infantil desde la psicología positiva. (U. d. Escuela de Psicología, Ed.) *Revista Pequeño*, 2(1), 1-20. Recuperado el 6 de septiembre de 2017, de <http://docplayer.es/8762783-Las-habilidades-sociales-y-el-comportamiento-prosocial-infantil-desde-la-psicologia-positiva-1.html>

Lacunza, A. B., & de González, N. C. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en humanidades*, 12(23), 159-182.

Ley 115. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá, D.C. 8 de febrero de 1994.

Ley 1620. Decreto No 1965. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá, D.C. 11 de septiembre de 2013.

Marina, J. A. (2001). Profesores para un mundo ultramoderno. *Cuadernos de pedagogía Monográfico* (304), 18-21. Recuperado el 12 de septiembre de 2017, de [http://www.deciencias.net/convivir/1.documentacion/D.disrup.normas/Profesores_mundo_ultramoderno%20\(Marina\)CP.4p.pdf](http://www.deciencias.net/convivir/1.documentacion/D.disrup.normas/Profesores_mundo_ultramoderno%20(Marina)CP.4p.pdf)

Martínez Godínez, V. L. (2013). Paradigmas de Investigación: Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una visión desde la epistemología dialéctico-crítica. Recuperado el 6 de septiembre de 2017, de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38994313/7_Paradigmas_de_investigacion_2013.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A

- &Expires=1510278027&Signature=OP6qfFgJkKYJQpyj4mjr5s2qlXg%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3D7_Paradigma
- Martins, A. M., Machado, C., & Cuneco Furlanetto, E. (2016). Mediação de conflitos em escolas: entre normas e percepções docentes. *46(161)*. Sao Paulo, Brasil: Cadernos de pesquisa. doi: <http://dx.doi.org/10.1590/198053143798>
- Mercado Palacio, O. M., Montes de Oca Díaz, M., & Sabalza Hernández, A. (2014). Los juegos grupales como estrategia pedagógica para disminuir las conductas agresivas en los estudiantes de nivelación de la I. E. D. Santa María de Barranquilla (Tesis de especialización). Barranquilla, Colombia: Universidad de la Costa CUC. Recuperado el 23 de Julio de 2017, de <http://repositorio.cuc.edu.co/xmlui/bitstream/handle/11323/221/22563216.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Michelson, L., Sugai, D., Wood, R. y Kazdin, A. (1987). Las habilidades sociales en la infancia: Evaluación y tratamiento. Barcelona: Martínez Roca.
- Ministerio de Educación Nacional. 3 de agosto de 1994. Artículo 17 [Capítulo III]. Decreto 1860 de 1994.
- Núñez, R. M. (2016). Taller basado en la metodología de la hora del juego libre en los sectores para desarrollar habilidades de interacción social. UCV-HACER. *Revista de Investigación y Cultura*, 5(1), 44-49.
- Olivares, S. (2015). El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura (Tesis de pregrado en Educación primaria). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú.
- Osés Bargas, R. M., Duarte Briceño, E., & Pinto Loria, M. D. L. (2016). Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niños de 6o. grado de

escuelas públicas. *Revista electrónica de investigación educativa*, 18(3), 176-186.

Osornio-Callejas, L. (2016). Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de aculco. *Ra Ximhai*, 12(3), 415-431.

Pérez, A. C., León, N. K. Q., & Coronado, E. A. G. (2017). Empatía, comunicación asertiva y seguimiento de normas. Un programa para desarrollar habilidades para la vida. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 22(1), 58-65.

Pérez-Juste, R. (2007). Educación, ciudadanía y convivencia. Diversidad y sentido social de la educación. *Bordón: Revista de Orientación Pedagógica*.

Prieto, M. (2011). Empatía, asertividad y comunicación. *Innovación y Experiencias Educativas [revista electrónica]*, 45.

Restrepo, P. P., Gutiérrez, M. S., Caro, N. N., & Moreno, C. E. L. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica pedagógica*, (21).

Roca, E. (2014). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. ACDE. Osornio-Callejas, L. (2016). Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de aculco. *Ra Ximhai*, 12(3), 415-431.

Rodríguez, O. E., Heredia, H. R., & Marín, J. E. (2015). Juegos tradicionales como estrategia metodológica para disminuir las actitudes agresivas en los estudiantes de los cursos A y B del grado quinto del Colegio IED Marco Tulio Fernández sede D jornada mañana (Bachelor's thesis, Universidad Libre).

Rodríguez Fernández, G. (19 de Julio de 2012). ¿Comunidad? Mediación comunitaria, habitar efímero y diversidad cultural. *Polis [En línea]* (20).

doi:10.4000/polis.3435

Rozenblum, S. (1998). Mediación en la escuela. Buenos Aires: Aique.

Ruiz-Silva, A. & Chauz, E. (2005). La Formación de Competencias Ciudadanas. Bogotá: ASCOFADE.

Sandoval Obando, E. E. (septiembre-diciembre de 2015). Propensión a aprender y procesos de mediación escolar o educativa: encuentros y desencuentros con la cultura desde una perspectiva crítica. (A. L. Psicología, Ed.) *Integración Académica en Psicología*, 3(9). Recuperado el 20 de septiembre de 2017, de <http://integracion-academica.org/anteriores/12-volumen-2-numero-4-2014/46-propension-a-aprender-y-procesos-de-mediacion-escolar-o-educativa-encuentros-y-desencuentros-con-la-cultura-desde-una-perspectiva-critica>

Santamaría Mondragón, B. (diciembre de 2012). La escuela: ¿un espacio de socialización de niños y niñas? Una mirada al presente. *Poiesis* (24). Recuperado el 12 de septiembre de 2017, de <http://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/poiesis/article/view/529/496>

Soler, J.E. (2011). El Desarrollo de Competencias Ciudadanas en la Escuela. Módulo: La mediación de conflictos entre pares y la formación de competencias ciudadanas en la escuela. Bogotá: MEN-Opción Legal-USAID-OIM-UNICEF.

Uprimny, R. & Saffon, M.P. (2005). Justicia Transicional y Justicia Restaurativa: Tensiones y complementariedades. De justicia. ¿Recuperado de http://www.dejusticia.org/index.php?modo=interna&tema=justicia_transicional&publicacion=81

Vicuña, L., Hernández, H., Paredes, M., & Rios, J. (2008). Elaboración del test de habilidades para la gestión en la negociación de conflictos. *Revista de investigación en psicología*, *11*(2), 183-200.

Apéndice A. Propuesta Investigación: Juegos Tradicionales Misericordia

La mediación es una herramienta para la resolución pacífica de conflictos que ayuda a mantener la cohesión social en diferentes ámbitos, en tanto que se basa en el reconocimiento del otro, de la diferencia. De este modo, afinar las habilidades de mediación es importante en cualquier etapa de la vida, dado que en cada una de estas se presentan conflictos de diferente índole. El no contar con estas habilidades puede conllevar a la ruptura de relaciones sociales y, con ello, a dificultades en el aprendizaje y la convivencia.

En este sentido, el presente proyecto busca indagar en el estado de las citadas habilidades, con el fin de fortalecerlas mediante una novedosa adaptación de juegos tradicionales, teniendo en cuenta las características de la población objetivo, que requiere instrumentos más lúdicos y dinámicos. Dicha población pertenece al grado quinto de la Institución Educativa Comercial Nuestra Señora de las Misericordias del municipio de Soledad, Atlántico, es femenina y se encuentra entre los 8 y los 11 años de edad. Esta población fue seleccionada para este proyecto porque, como señala Marina (2001), sobre la enseñanza en la escuela “no basta con hacer que el alumno ‘construya conocimientos’, tiene que construir también buenos estilos afectivos y buenos hábitos de comportamiento” (p.20). Lo cual quiere decir que el ámbito educativo está llamado a contribuir significativamente con la formación de *buenas personas*, además de *buenos alumnos*.

Es por ello que se hace énfasis en la mediación, puesto que esta privilegia el diálogo entre las personas y es, a propósito, una de las estrategias principales dentro del modelo educativo de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Misericordias. Asimismo, son las estudiantes de quinto grado de esta institución las escogidas para participar en este estudio, en vista de que se encuentran terminando la educación básica, etapa en la

que las relaciones sociales cobran vital importancia para el desarrollo afectivo de las mismas.

Puede señalarse además que la escuela es, junto con la familia, el espacio más importante de socialización en niños y niñas escolarizados puesto que les brindan la oportunidad para dejar de centrarse en el Yo y pensar en el otro (Santamaría Mondragón, 2012). Además, el hecho de que sean niñas las protagonistas de este trabajo resulta de gran importancia, pues la escuela tiende a incidir en el dibujo de los roles de género. Por ejemplo, según Richmond Abbot (1983, citado en Calhoun et. al., 2000, citado en Fernández de Olano Rojas, 2014), en la enseñanza básica puede que a los niños se les pidan que muevan las mesas, mientras que a las chicas se les pide que distribuyan las galletas” (p.10).

En este orden de ideas, este proyecto pretende conocer las habilidades de mediación con las que cuentan las estudiantes, para luego implementar una estrategia que busque fortalecerlas y, posteriormente, realizar una comparación de dichas habilidades entre el grupo intervenido y no intervenido. Con estas acciones se pretende generar un impacto en la convivencia escolar, implementando acciones que contribuyan a disminuir en el futuro las remisiones de estudiantes a coordinación de disciplina por conflictos con otros estudiantes.

1. Objetivos

1.1 Objetivo general

Comprobar la eficacia del juego como dispositivo para fortalecer las habilidades de mediación de conflictos en las estudiantes de quinto grado (5°) de la Institución Educativa Comercial Nuestra Señora de las Misericordias del municipio de Soledad, Atlántico.

1.2 Objetivos específicos

- Caracterizar el estado de las habilidades de mediación de la población objetivo.
- Implementar una adaptación de los juegos tradicionales en los espacios de receso y educación física.
- Verificar si existen diferencias entre las habilidades de mediación del grupo experimental y del grupo de control antes y después de la intervención.

2. Cronograma de aplicación

Acción	Actividades y Alcance	Actores responsables	Recursos	Duración
Diagnóstico	Aplicación del Test de Habilidades para la Gestión de Conflictos.	Docentes	Humanos Materiales: Test	2 horas
Intervención: implementación de juegos tradicionales adaptados	Desarrollo de juegos tradicionales adaptados en espacios de receso y/o educación física	Docentes	Humanos Materiales: Vendas para ojos, tiza o marcador, piedra o tapa, equipo de sonido	3 meses
Aplicación Post Test	Post aplicación del Test de Habilidades para la Gestión de Conflictos en el grupo de estudiantes de quinto grado.	Docentes	Humanos Materiales Test	2 horas
Comparación de resultados Pre Test y Post Test	Verificar diferencias en las habilidades de mediación y resolución de conflicto en las estudiantes.	Docentes	Humanos	2 semanas

3. Juegos Tradicionales

Los juegos que se emplearán son *el “pillao”, la peregrina, policías y ladrones y las rondas infantiles*, que por sus características son, en sí mismos, vehículos de diálogo, escucha e interacción.

Juego	Descripción	Recursos	Adaptación
La peregrina	Se dibujan en el piso una serie de cuadrados y rectángulos divididos en dos y enumerados de uno a nueve, terminando en un semicírculo. A una distancia, del primer cuadro, se demarca la línea de lanzamiento, detrás de la cual se ubican todos los participantes. Desde esta línea el primer jugador lanza un objeto (tapa, piedra) al cuadro número uno, si dicho objeto	Humanos: Estudiantes Materiales: Tiza, marcador, piedra o tapa.	Se dibujan en el piso una serie de cuadrados y rectángulos divididos en dos y enumerados de uno a nueve terminando en un semicírculo. En cada uno de estos espacios se escribe una palabra relacionada con las habilidades sociales mencionadas como fundamentales para el proceso de mediación (empatía, compromiso, perspectiva, comunicación y

	<p>cae dentro del cuadro, podrá iniciar el recorrido, de lo contrario cede el turno al siguiente jugador. Para iniciar el recorrido deberá saltar con un pie por encima del cuadro ocupado y cayendo en el cuadro número dos con el mismo pie, continua en el número tres con un pie, al llegar a cuatro y cinco cae con ambos pies y continua así hasta llegar al semicírculo y descansar. Se devuelve en la misma forma y cuando llegue al número dos, se inclina sin apoyar</p>		<p>control emocional). Al lanzar el objeto y caer en alguno de los espacios, el jugador debe expresar un ejemplo acerca de cómo se refleja esta habilidad en la cotidianidad. Si el jugador no responde deberá ceder el turno, también cede el turno, si durante el recorrido pisa una de las líneas de los cuadros, o si cambia de pie al saltar. Al final ganará el jugador que primero ejemplifique cómo poner en práctica las habilidades mencionadas.</p>
--	--	--	--

	<p>las manos en suelo para recoger el objeto y brinca sobre el cuadro hacia afuera. También cede el turno, si durante el recorrido pisa una de las líneas de los cuadros, o si cambia de pie al saltar.</p>		
<p>Policías y Ladrones</p>	<p>Se forman dos equipos, uno de policías y otro de ladrones, y al igual que en los juegos de persecución, los policías persiguen a los ladrones hasta atraparlos a todos. Los policías cuentan lentamente hasta 15. Durante este tiempo, los ladrones correrán y se</p>	<p>Humanos: Estudiantes</p>	<p>Se forman dos equipos, uno de policías y otro de ladrones. Los policías perseguirán a los ladrones hasta atraparlos a todos, contarán hasta 15 y durante ese tiempo los ladrones correrán y se dispersarán tratando de escapar.</p>

	<p>dispersarán tratando de escapar.</p> <p>Al terminar la cuenta, los policías tratarán de "marcar" a los ladrones para capturarlos. Deben elegir un espacio que denominarán "La prisión" y colocarán ahí a cada ladrón capturado.</p> <p>Cambian los equipos luego de que todos los ladrones estén en prisión.</p>		<p>Al terminar la cuenta, los policías tratarán de "marcar" a los ladrones para capturarlos. Deben elegir un espacio que denominarán "Restauración" y colocarán ahí a cada ladrón capturado.</p> <p>Cuando hayan sido capturados todos los ladrones, se realizará entre todos un "Juicio" en el que los ladrones manifestarán sus delitos (cada uno expresará de manera creativa un comportamiento inapropiado que haya realizado en el espacio escolar o</p>
--	---	--	---

			<p>con compañeros de clase).</p> <p>Los policías deben buscar estrategias para aplicar un tipo de justicia restaurativa.</p> <p>Ganarán quienes primero logren ejemplificar como reparar los daños causados.</p>
El “pillao”	<p>El “pillao” consiste en dos reglas fundamentales. Si te toca pillar, tienes que alcanzar al máximo de gente posible, si no, debes correr para que no te pillen.</p> <p>Cuando te pillan, te toca pillar a los demás, y así</p>	<p>Humanos: Estudiantes</p> <p>Materiales: Vendas para los ojos</p>	<p>El “pillao” se jugará en parejas, a uno de los integrantes se les vendarán los ojos mientras que el otro será el guía. Los demás estarán situados en diferentes espacios.</p> <p>Cada jugador con ayuda de su guía deberá “pillar” a los demás por lo que en</p>

	<p>sucesivamente. El que queda de último, es el que gana. Y el primero que pillan es quien debe iniciar la próxima partida.</p>		<p>este juego es clave mantener una comunicación acertada además de manejar la calma.</p>
Rondas infantiles	<p>Se conforma un círculo con un grupo de estudiantes quienes de forma creativa y lúdica cantan una ronda y realizan gestos y movimientos alusivos a la canción.</p>	<p>Humano: Estudiantes Materiales: Equipo de sonido</p>	<p>Se conforma un círculo con un grupo de estudiantes quienes se toman de las manos y de forma creativa y lúdica deben crear una canción alusiva a acciones para solucionar de forma pacífica los conflictos más comunes en clase.</p>

Apéndice B. Test de Habilidades para la Gestión en la Negociación de Conflictos

– Vicuña, Hernández, Paredes & Ríos (2008).

TEST DE H.H. L.G. EN L.N.D C. 2006

Dr. Luis Alberto Vicuña Peri

Instrucciones

Este es un test que le permitirá a usted conocer la forma cómo aborda situaciones donde participará de manera activa en el abordaje y solución de conflictos. Para lo cual deberá contestar las preguntas que a continuación se reproducen escribiendo una “x” dentro de la celda que mejor describa su respuesta.

No hay respuestas buenas ni malas, sólo interesa la forma como usted siente y percibe el momento actual, de ello dependerá la validez y la confiabilidad de sus resultados.

Conteste de la forma siguiente:

- Marque si está *definitivamente en desacuerdo*.
- Marque si está *muy en desacuerdo*.
- Marque si está *desacuerdo*.
- Marque si está *de acuerdo*.
- Marque si está muy de acuerdo.
- Marque si está *definitivamente de acuerdo*.

N°	Pregunta	Desacuerdo			Acuerdo		
		1	2	3	4	5	6
1.	Me resulta fácil aislar de una situación conflictiva el motivo principal de lo secundario.						
2.	Con mi postura corporal comunico mensajes.						
3.	Cuando participo en la solución de un conflicto me es fácil ponerme en el punto de referencia de cada uno.						
4.	Cuando estoy en el medio de un conflicto lo vivo tan intensamente aportando en su solución.						
5.	Logro comprender el estado conflictivo de mi interlocutor aún cuando procede de una cultura diferente.						
6.	Cuando me hablan y ruidos impiden escuchar parte del mensaje, con lo que oí basta para completarlo.						
7.	Por los gestos de mi interlocutor sé que piensa que me está engañando.						
8.	Cuando una persona me cae mal y solicita mi atención, tengo la fluidez para derivarla a otra persona.						

N°	Pregunta	Desacuerdo			Acuerdo		
		1	2	3	4	5	6
9.	Huyo de aquellas personas que me tratan como su “pañito de lagrimas” con sus problemas.						
10.	Me es difícil proporcionar los datos para obtener un identikit.						
11.	Al encontrarme con una persona me es fácil que se sienta en confianza.						
12.	Me es difícil ponerme en el punto de referencia de dos personas en conflicto, generalmente me inclino por una.						
13.	Cuando participo en la solución del conflicto, más que por vocación, lo hago por que me siento obligado.						
14.	Cuando vivo un problema hago hasta lo imposible con el propósito que solo quede para mí.						
15.	Cuando voy a una tienda y veo una vitrina me resulta fácil imaginarme las partes que no veo.						
16.	Me es fácil comunicar lo que siento con gestos.						
17.	La expresión de mi rostro logra que los gestos molestos de mi interlocutor se atenúen.						
18.	Me cuesta conectarme con el tema conflictivo, permanece en mí lo que debe ser desde mi punto de vista.						
19.	Cuando escribo un dictamen o notas según el mensaje, imagino la cara que pondrá el lector.						
20.	Me es difícil ponerme en el punto de referencia del conflicto de personas de una comunidad campesina serrana.						
21.	Me resulta fácil encontrar en las personas el lado agradable que elimine mi fastidio emocional.						
22.	Tengo la habilidad para descifrar los mensajes ambiguos sin preguntar a mi interlocutor.						
23.	Me entretengo buscando la forma como lograr que las personas metidas en un lío lo resuelvan satisfactoriamente.						
24.	Según mi plasticidad para ponerme en el punto de referencia de las personas en conflicto gestiono la solución.						
25.	Me agrada que mi interlocutor se exprese con claridad y brevedad.						
26.	Logro que los demás me reconozcan demostrándoles mi interés por ayudarles a resolver sus problemas.						
27.	Resuelvo con facilidad la posición en que quedará una moneda cuando al caer ha girado 10 veces.						
28.	Me resulta difícil ponerme en el punto de referencia del conflicto de funcionarios corruptos.						
29.	Tengo la habilidad para anticiparme a lo que me van a decir.						
30.	Tengo la habilidad para lograr en situaciones de conflicto que las personas regulen o controlen su estrés.						
31.	Tengo buen olfato para detectar problemas y alejarme antes que revienten.						
32.	Vivo intensamente el estado emocional de mi interlocutor aún cuando personalmente es de mi desagrado.						

N°	Pregunta	Desacuerdo			Acuerdo		
		1	2	3	4	5	6
33.	Siento la barrera sociocultural cada vez que me comunico con extraños.						
34.	Me cuesta imaginarme cómo me veré en una foto vestido estafalariamente.						
35.	Si me ofrecen un trabajo como conciliador lo acepto a menos que tenga otra oferta mejor.						
36.	Me cuesta mucho lograr que las personas me perciban como lo que soy emocionalmente, sosegado, tranquilo, etc.						
37.	Entiendo el conflicto desde el punto de vista del interlocutor.						
38.	Tengo la disposición de meterme de lleno en los problemas de otros contribuyendo a la solución.						
39.	Soporto la mirada fija de mi interlocutor atenuándolo.						
40.	Tengo el don, según me dicen, de calmar a las personas con tan solo mi presencia.						
41.	Sé como apartarme de líos ajenos sin que estos se den por ofendidos.						
42.	Vivo un relato como si estuviese presente en él.						
43.	Las propuestas de solución emanan tener en cuenta, como se sentirán las personas al resolver el conflicto.						
44.	Me resulta fácil lograr en cualquier situación que las personas muestren su lado agradable.						
45.	Antes de preguntar escucho completamente a mi interlocutor.						
46.	Por humanidad colaboro en la solución de conflictos a costa de mi tranquilidad.						
47.	Cuando ingreso a edificios de diferentes niveles al salir comúnmente me desoriento.						
48.	Controlo el estrés en situaciones de conflicto de forma tal que termino agotado.						
49.	Me es difícil ponerme en el punto de referencia del conflicto de una persona de la amazonía.						
50.	Me resulta difícil identificar a una persona conocida al verla después de diez años.						

Gracias

Ahora espere instrucciones del examinador