

**CARACTERIZACIÓN DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS PARA LA SOLUCION
DE PROBLEMAS INTERPERSONALES, A PARTIR DEL ESTUDIO DE CASO
COMPARATIVO**

CLAUDIA PATRICIA GIRALDO SUESCA

ANDREA NATALIA PENAGOS PENAGOS

TUTORA:

LILIÁN PARADA ALFONSO



PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

MAESTRIA EN EDUCACIÓN

**LINEA DE INVESTIGACIÓN: DESARROLLO COGNITIVO, CREATIVIDAD Y
APRENDIZAJE EN SISTEMAS EDUCATIVOS**

BOGOTÁ

2011

**CARACTERIZACIÓN DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS PARA LA SOLUCION
DE PROBLEMAS INTERPERSONALES, A PARTIR DEL ESTUDIO DE CASO
COMPARATIVO**

CLAUDIA PATRICIA GIRALDO SUESCA

ANDREA NATALIA PENAGOS PENAGOS

**Trabajo para optar por el título
de Magister en Educación**



PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

MAESTRIA EN EDUCACIÓN

**LINEA DE INVESTIGACIÓN: DESARROLLO COGNITIVO, CREATIVIDAD Y
APRENDIZAJE EN SISTEMAS EDUCATIVOS**

BOGOTÁ

2011

Artículo 23, resolución# 13 de 1946:

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y porque las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia.

EN LA PÀGINA O PREELIMINARES

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos el acompañamiento de nuestra tutora Lilian Parada quien estuvo de manera incondicional en cada momento de este trabajo, a Jaime Parra quien ofreció sus orientaciones y ánimo para continuar con fortaleza, a Maria Caridad Garcia quien valoró nuestra investigación con interés, respeto y confianza.

De igual manera, agradecemos a todos los niños y profesionales que hicieron parte de esta experiencia, permitiéndonos aprender y aportar tanto pedagógica como personalmente durante este espacio de investigación.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN

INTRODUCCIÓN 21

Justificación 23

Antecedentes 25

Planteamiento del Problema 31

Objetivos 34

CAPÍTULO I: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA 36

1.1 Desarrollo socioemocional en la Infancia Intermedia 36

1.2 Habilidades Sociales 41

1.1.2 Habilidades Cognitivas para la Solución de Problemas Interpersonales..... 43

1.1.3 Habilidades Cognitivas relacionadas con la Pauta de Solución 58

1.3 Maltrato Psicológico y Habilidades Sociales.....58

CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO 63

2.1 Descripción general 69

2.2 Enfoque Cualitativo..... 69

2.3 Método.....	70
2.3.1 Descriptivo-Comparativo.....	70
2.3.2 Estudio de caso	72
2.4 Muestra.....	75
2.4.1 Criterios de selección de la muestra.....	75
2.5 Instrumentos de aplicación.....	78
2.5.1 Código de observación de la interacción social (COIS)	79
2.5.2 Test evaluación de habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales	81
2.5.3 Cuestionario de las habilidades de interacción social (CHIS).....	87
2.6 Fases.....	89
2.6.1 Fase 1: Preliminares	89
2.6.2 Fase 2: Aplicación.....	94
2.6.3 Fase 3: Recolección de la información	96
CAPÍTULO III: ANÁLISIS DE RESULTADOS	101
3.1 Análisis Caso 1	102
3.2 Análisis Caso 2	108
3.3 Análisis Caso 3	112
3.4 Análisis Caso 4	117

3.5 Análisis Caso 5	122
3.6 Análisis Caso 6	126
3.7 Análisis Caso 7	130
3.8 Análisis Caso 8	135
3.9 Análisis Comparativo.....	139
CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES	153
REFERENCIAS	165

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Categorías y fenómenos de relación	88
Tabla 2. Ejemplos habilidades cognitivas CG,AC,TD Caso 1	102
Tabla 3. Ejemplo habilidad cognitiva PSEE Caso 1	103
Tabla 4. Análisis de enunciados Caso 1	105
Tabla 5. Síntesis de resultados Caso 1	106
Tabla 6. Ejemplos habilidades cognitivas CG,AC,TD Caso 2	108
Tabla 7. Ejemplo habilidad cognitiva PSEE Caso 2	109
Tabla 8. Análisis de enunciados Caso 2	110
Tabla 9. Síntesis de resultados Caso 2	111
Tabla 10. Ejemplos habilidades cognitivas CG,AC,TD Caso 3	112
Tabla 11. Ejemplo habilidad cognitiva PSEE Caso 3	113
Tabla 12. Análisis de enunciados Caso 3	114
Tabla 13. Síntesis de resultados Caso 3	116
Tabla 14. Ejemplos habilidades cognitivas CG,AC,TD Caso 4	117
Tabla 15. Ejemplo habilidad cognitiva PSEE Caso 4	118
Tabla 16. Análisis de enunciados Caso 4	120
Tabla 17. Síntesis de resultados Caso 4	121

Tabla 18. Ejemplos habilidades cognitivas CG,AC,TD Caso 5	122
Tabla 19. Ejemplo habilidad cognitiva PSEE Caso 5.....	123
Tabla 20. Análisis de enunciados Caso 5.....	124
Tabla 21. Síntesis de resultados Caso 5	125
Tabla 22. Ejemplos habilidades cognitivas CG,AC,TD Caso 6	126
Tabla 23. Ejemplo habilidad cognitiva PSEE Caso 6.....	127
Tabla 24. Análisis de enunciados Caso 6.....	128
Tabla 25. Síntesis de resultados Caso 6	129
Tabla 26. Ejemplos habilidades cognitivas CG,AC,TD Caso 7	130
Tabla 27. Ejemplo habilidad cognitiva PSEE Caso 7	131
Tabla 28. Análisis de enunciados Caso 7.....	132
Tabla 29. Síntesis de resultados Caso 7	133
Tabla 30. Ejemplos habilidades cognitivas CG,AC,TD Caso 8	134
Tabla 31. Ejemplo habilidad cognitiva PSEE Caso 8.....	135
Tabla 32. Análisis de enunciados Caso 8.....	136
Tabla 33. Síntesis de resultados Caso 8.....	137
Tabla 34. Datos comparativos habilidades cognitivas IS-P, DP. IP versión original	138
Tabla 35. Datos comparativos habilidades cognitivas GA,AC versión original	140

Tabla 36. Datos comparativos habilidad cognitiva TD

versión original 142

Tabla 37. Datos comparativos habilidades cognitivas I-SNP, D-PS. ICE

versión modificada..... 144

Tabla 38. Datos comparativos habilidad cognitiva ECE 146

Tabla 39. Datos comparativos habilidad cognitiva PSEE

versión modificada..... 147

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Planteamiento de los fundamentos teóricos	36
Figura 2. Planteamiento del diseño metodológico de la investigación	63
Figura 3. Disposición de los instrumentos para la recolección de los datos	78
Figura 4. Planteamiento del diseño de la aplicación	99
Figura 5. Orientación para el análisis de los datos	97

ANEXOS

Anexo 1 – Código de observación de la interacción social (COIS)

Anexo 2 – Protocolo de aplicación Test versiones original y modificada

Anexo 3 – Cuestionario de habilidades de interacción social (CHIS)- Autoinforme

Anexo 4 – Aplicación COIS Caso 2

Anexo 5 – Aplicación CHIS Caso 1

Anexo 6 – Aplicación Test versión original y modificada sesión 1 Caso 1

Anexo 7- Análisis de Caso 1

Figura 1. Test versión original habilidades cognitivas ISP, DP, IP Caso 1

Figura 2. Test versión original habilidades cognitivas GA, AC Caso 1

Figura 3. Test versión original habilidades cognitivas TD Caso 1

Figura 4. Test versión modificada habilidades cognitivas I-SNP, D-PS, ICE Caso 1

Figura 5. Test versión modificada habilidades cognitivas ECE-POS-NEG Caso 1

Figura 6. Comportamiento tipo de interacción Caso 1

Figura 7. Test versión original habilidades cognitivas ISP, DP, IP Caso 2

Figura 8. Test versión original habilidades cognitivas GA,AC Caso 2

Figura 9. Test versión original habilidades cognitivas TD Caso 2

Figura 10. Test versión modificada habilidades cognitivas I-SNP, D-PS, ICE Caso 2

Figura 11. Test versión modificada habilidades cognitivas ECE-POS-NEG Caso 2

Figura 12. Comportamiento tipo de interacción Caso 2

Figura 13. Test versión original habilidades cognitivas ISP, DP, IP Caso 3

Figura 14. Test versión original habilidades cognitivas GA,AC Caso 3

Figura 15. Test versión original habilidades cognitivas TD Caso 3

Figura 16. Test versión modificada habilidades cognitivas I-SNP, D-PS, ICE Caso 3

Figura 17. Test versión modificada habilidades cognitivas ECE-POS-NEG Caso 3

Figura 18. Comportamiento tipo de interacción Caso 3

Figura 19. Test versión original habilidades cognitivas ISP, DP, IP Caso 4

Figura 20. Test versión original habilidades cognitivas GA,AC Caso 4

Figura 21. Test versión original habilidades cognitivas TD Caso 4

Figura 22. Test versión modificada habilidades cognitivas I-SNP, D-PS, ICE Caso 4

Figura 23. Test versión modificada habilidades cognitivas ECE-POS-NEG Caso 4

Figura 24. Comportamiento tipo de interacción Caso 4

Figura 25. Test versión original habilidades cognitivas ISP, DP, IP Caso 5

Figura 26. Test versión original habilidades cognitivas GA,AC Caso 5

Figura 27. Test versión original habilidades cognitivas TD Caso 5

Figura 28. Test versión modificada habilidades cognitivas I-SNP, D-PS, ICE Caso 5

Figura 29. Test versión modificada habilidades cognitivas ECE-POS-NEG Caso 5

Figura 30. Comportamiento tipo de interacción Caso 5

Figura 31. Test versión original habilidades cognitivas ISP, DP, IP Caso 6

Figura 32. Test versión original habilidades cognitivas GA,AC Caso 6

Figura 33. Test versión original habilidades cognitivas TD Caso 6

Figura 34. Test versión modificada habilidades cognitivas I-SNP, D-PS, ICE Caso 6

Figura 35. Test versión modificada habilidades cognitivas ECE-POS-NEG Caso 6

Figura 36. Comportamiento tipo de interacción Caso 6

Figura 37. Test versión original habilidades cognitivas ISP, DP, IP Caso 7

Figura 38. Test versión original habilidades cognitivas GA,AC Caso 7

Figura 39. Test versión original habilidades cognitivas TD Caso 7

Figura 40. Test versión modificada habilidades cognitivas I-SNP, D-PS, ICE Caso 7

Figura 41. Test versión modificada habilidades cognitivas ECE-POS-NEG Caso 7

Figura 42. Comportamiento tipo de interacción Caso 7

Figura 43. Test versión original habilidades cognitivas ISP, DP, IP Caso 8

Figura 44. Test versión original habilidades cognitivas GA,AC Caso 8

Figura 45. Test versión original habilidades cognitivas TD Caso 8

Figura 46. Test versión modificada habilidades cognitivas I-SNP, D-PS, ICE Caso 8

Figura 47. Test versión modificada habilidades cognitivas ECE-POS-NEG Caso 8

Figura 48. Comportamiento tipo de interacción Caso 8

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo caracterizar las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales desde la pauta de solución (HCPSPi) en el marco de la psicología positiva, donde se indaga por las virtudes y fortalezas de un sujeto cuando se ve expuesto a situaciones conflictivas; se realizó con 8 niños de 10 años de edad, cuatro de ellos presentan una condición de maltrato psicológico y los otros cuatro niños no presentan esta condición. El proceso de caracterización se realizó bajo el paradigma cualitativo a partir del método estudio de caso comparativo. Los resultados de esta investigación señalan que para las habilidades cognitivas: identificación y descripción tanto del problema como de la pauta de solución, los ocho niños presentan un rendimiento similar en la solución de problemas interpersonales, sin embargo frente a las habilidades cognitivas: anticipación de consecuencias y generación de alternativas y la habilidad para ponerse en situación y expresar sus propios sentimientos, se identifica que los niños que no presentan la condición de maltrato psicológico proponen un mayor número de soluciones positivas y manifiestan un tipo de respuestas flexibles ante los problemas interpersonales desde la mediación y el diálogo, en contraste con los niños que presentan esta condición quienes proponen soluciones de carácter agresivo, evitación de la confrontación y rechazo.

Palabras clave: Habilidades cognitivas, problemas interpersonales, valoración positiva, maltrato psicológico, pauta de solución.

INTRODUCCIÓN

Para autores tales como Trianes, Muñoz y De la Morena (1999), consideran que la solución de problemas interpersonales está asociada a las relaciones sociales habilidosas ya que implica un acercamiento considerado y flexible hacia el otro. Este acercamiento supone tener en cuenta sus intereses y objetivos al mismo nivel que los propios, anticipando las consecuencias de las acciones y estimulando la producción de estrategias de resolución que eviten la respuesta inmediata agresiva.

El desarrollo de diferentes habilidades sociocognitivas puede verse inhibido o retardado por la confluencia de factores ambientales negativos tales como el hacinamiento, las familias numerosas, la pobre educación y los ambientes escolares desfavorecidos. Estas condiciones socio-ambientales pueden estar relacionadas con el mantenimiento de las conductas problema infantiles (Ison, 2004). González Leandro (1996), enfatiza la importancia de abordar el tema de las habilidades sociales desde el punto de vista cognitivo social que formaría parte de la conducta interpersonal eficaz. Este autor destaca los estudios que exploran los componentes cognitivos que están a la base de la competencia social. Estos trabajos se ocupan de indagar los procesos que llevan a la resolución de problemas interpersonales explicando que en ellos intervienen dimensiones de distinta relevancia.

De esta forma el objetivo de esta investigación es caracterizar las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales en niños de 10 años de edad en y sin condición de

maltrato psicológico (CM - SM). El análisis de este fenómeno puede tener incidencia en los procesos pedagógicos en el aula, al permitir comprender las características particulares de los estudiantes, comprender más de cerca el desarrollo madurativo de los niños propiciando un ambiente de comprensión y reflexión tanto del docente como entre los mismos estudiantes, ya que es posible reconocer nuevas formas de solucionar los problemas interpersonales a través de la comprensión de distintas formas de interacción, hacer una valoración de los problemas dentro de una postura positiva que favorezcan el diálogo y la mediación.

En la primera parte de este escrito se presenta el esquema de fundamentación teórica donde se exponen los referentes teóricos acerca de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, el concepto de maltrato psicológico y también las características del desarrollo madurativo en la niñez intermedia.

En la segunda parte, se exponen el método de investigación, el cual es: Estudio de Caso comparativo, las proposiciones teóricas a interpretar y los instrumentos de recolección de datos. En la tercera parte, se presentan los resultados de cada uno de los casos analizados desde la aplicación de los instrumentos relacionados con las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, observación en espacio natural y la autovaloración. Finalmente, se mostraran las conclusiones, limitaciones y sugerencias para futuras investigaciones.

JUSTIFICACIÓN

De acuerdo a lo planteado por autores como Spivack, Platt y Shure, (1976), las dimensiones presentes en el proceso de solución de problemas interpersonales hacen referencia a las habilidades cognitivas para la generación de alternativas de solución, la planificación de medios para el logro de fines, el pensamiento causal y el pensamiento consecuencial, los cuales estimulan la producción de estrategias de resolución pacíficas y así evitan la respuesta inmediata de tipo agresiva (Trianes Torres, De La Morena & Muñoz Sánchez, 2007).

En ese sentido, resulta relevante considerar que estudios investigativos orientados a evaluar y estimular el conjunto de habilidades cognitivas involucradas en el proceso de solución de problemas interpersonales, buscan promover un desarrollo positivo en la infancia y prevenir de alguna manera conductas de carácter disruptivo, como la agresividad y la violencia entre pares, y posibles estados de ánimo depresivo y ansioso asociados a estos comportamientos (Greco, 2007).

De esta manera, las situaciones interpersonales problema tanto con pares como con adultos demandan al niño poner en juego las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales para lograr adquirir patrones de conducta socialmente competentes. Un aspecto definitorio del comportamiento socialmente competente lo representa la habilidad para combinar

las propias necesidades manteniendo relaciones sociales positivas con otras personas (Rose-Krasnor, 1997).

Así mismo, el manejo efectivo de las habilidades cognitivas involucradas en el proceso de solución de problemas interpersonales posibilita al niño un acercamiento considerado y flexible hacia otra u otras personas estimulando la generación de posibles soluciones y anticipando las consecuencias de las acciones, lo cual promueve un afrontamiento competente. Contrario a ello, se encuentra la ausencia de dichas habilidades que trae consigo dificultades para desenvolverse en situaciones de interacción social entre pares y adultos. De allí se puede resaltar que las habilidades de solución de problemas sociales tiene un alto impacto en el ajuste social, afectivo y la competencia social (Malik, Balda, & Punia, 2005).

Teniendo en cuenta lo anterior, se propone para el presente trabajo de investigación realizar la caracterización de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales en niños de infancia intermedia en y sin condición de maltrato psicológico, centrado en la pauta de solución desde los recursos propios de la psicología positiva, con el fin de reconocer dichas habilidades desde elementos comparativos en los dos grupos seleccionados para establecer, desde la información obtenida, una aproximación al diseño de intervención educativa bajo criterios de pertinencia, oportunidad y diferenciación, que promuevan la prevención y promoción de estilos de vida saludable en la etapa escolar.

ANTECEDENTES

El tema de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales ha sido abordado desde autores tales como (Spivack y Shure 1974; Shure 1982; Spivack y Shure 1982; Trianes, Rivas y Muñoz 1990) quienes consideran que estas habilidades no son una faceta de la inteligencia, sino que éstas aparecen a través de la experiencia con otros significados especialmente los iguales y, son un antecedente de, y no solamente un resultado del ajuste social. Según estos autores, la capacidad de un niño para resolver problemas interpersonales, es un importante mediador de su ajuste comportamental y social.

A partir de la mediana infancia, los niños comparten gran parte de su tiempo con sus pares especialmente en ámbitos escolares y están cotidianamente confrontados con problemas interpersonales (Pincus & Friedman, 2004). Una situación interpersonal problema implica una interacción social en la que participan dos o más personas en la cual los deseos, necesidades, objetivos o metas de alguna o algunas de las personas participantes no concuerdan con los deseos y/o objetivos de las otras personas participantes en la situación (Maddio, 2007).

Los problemas interpersonales demandan al niño ciertas habilidades sociocognitivas para solucionarlos y lograr conductas socialmente competentes. Un aspecto esencial de dichas conductas lo representa la habilidad para combinar las propias necesidades manteniendo relaciones positivas con otras personas (Rose-Krasnor, 1997). En algunas oportunidades, las relaciones interpersonales entre pares son motivo de disgusto. Estas llevan a la percepción de

emociones negativas como la tristeza, la soledad y estados de ánimo asociados a la depresión y a comportamientos disruptivos de tipo agresivo (Feldman, Rubenstein & Rubin, 1988; Maddio, 2007; Newcomb, Bukowski & Pattee, 1993; Parker & Asher, 1993). Resulta relevante, entonces, evaluar y estimular el conjunto de habilidades cognitivas afectivas involucradas en el proceso de solución de problemas interpersonales, al promover un desarrollo positivo en la infancia y prevenir conductas de carácter disruptivo, como la agresividad y la violencia entre pares, y posibles estados de ánimo depresivo y ansioso asociados a estos comportamientos (Greco, 2007).

Las habilidades para la solución de problemas interpersonales en niños y niñas han sido objeto de estudios cuyos hallazgos y procedimientos constituyen antecedentes de importancia para la presente investigación. Es el caso de la investigación titulada “Solución de problemas interpersonales en la infancia: modificación del test EVHACOSPI” (Greco, C & Ison, M. 2009) esta investigación de tipo exploratorio-descriptivo, se propuso realizar una modificación del Test de Habilidades Cognitivas de Solución de Problemas Interpersonales para niños (EVHACOSPI), de García Pérez y Magaz Lago. Estas modificaciones suponen un enfoque centrado en los recursos psicológicos propios de la psicología positiva. En este estudio participaron escolares, en edades entre los 7 y los 9 años, quienes provienen de contextos de vulnerabilidad social. Los resultados señalan que, en la mayoría de los casos, los niños(as) identificaron correctamente las pautas de solución, hallaron dificultades para describirlas y visualizaron consecuencias emocionales positivas. Se concluye que la versión modificada del test podría utilizarse como complemento de la versión original y contribuir a la evaluación y promoción de las habilidades de solución de problemas.

Ison S. y Greco C. (2009), desarrollaron un trabajo, de tipo exploratorio-descriptivo, que tuvo como objetivo realizar una modificación del Test de Habilidades Cognitivas de Solución de Problemas Interpersonales para niños (EVHACOSPI), de García Pérez y Magaz Lago. Estas modificaciones suponen un enfoque centrado en los recursos psicológicos propios de la psicología positiva. En este estudio participaron 30 escolares, con edades entre los 7 y los 9 años, provenientes de contextos de vulnerabilidad social. Los resultados señalan que, en la mayoría de los casos, los niños identificaron correctamente las pautas de solución, hallaron dificultades para describirlas y visualizaron consecuencias emocionales positivas. De esta manera, este trabajo permitió concluir que la versión modificada del test podría utilizarse como complemento de la versión original y contribuir a la evaluación y promoción de las habilidades de solución de problemas.

Otro estudio destacable en el marco de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales denominado Flexibilidad Cognitiva para Resolver Problemas entre Pares ¿Difiere esta capacidad en escolares de contextos urbanos y urbano - marginales? (Maddio, S & Greco, C. 2010) La flexibilidad cognitiva para solucionar problemas interpersonales implica: generar respuestas con control inhibitorio funcional y considerar las consecuencias positivas en todas las personas. Se aplicó este concepto a los problemas entre pares, éstos conllevan emociones negativas, agresiones y rechazo (Bukowski, Hoza, & Boiven, 1993; Feldman, Rubenstein, & Rubin, 1988; Moreno, 2007). Objetivos: definir y comparar la flexibilidad cognitiva para solucionar problemas entre pares en niños de escuelas urbanas y urbano - marginales y describir sus características socioculturales. Estudio: empírico, transversal-

descriptivo. Muestra: 120 escolares de 8 años de escuelas estatales de Argentina, n=60 (urbana) y n=60 (urbano - marginal).

En este estudio se observó que los niños de las escuelas urbanas - marginales presentaron significativamente mayor cantidad de respuestas irrelevantes al pensar cómo resolver una situación problema entre pares. Los resultados coinciden con hallazgos de un estudio empírico que evaluó las habilidades cognitivas para solucionar problemas entre pares en escolares de la mediana infancia pertenecientes a barrios urbanos - marginales de Mendoza, Argentina. Los mismos señalan que ante un conflicto entre pares los niños formularon en gran medida respuestas irrelevantes (Greco, 2007).

Finalmente en esta investigación, uno de los objetivos es establecer la comparación entre dos tipos poblaciones en y sin condición de maltrato; frente a la posibilidad de establecer comparaciones a partir de una condición particular se identifica ésta investigación que tiene por título: “Autoconcepto y habilidades cognitivas interpersonales en escolares argentinos: estudio comparativo”, (Madio S., y Morelato 2009), el objetivo del estudio fue la exploración de factores del autoconcepto y habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales en dos grupos de niños/as del Gran Mendoza - Argentina. Los grupos estuvieron formados por escolares entre 8 y 10 años de edad. El primer grupo ($n = 37$) estuvo integrado por niños víctimas de maltrato infantil (físico, psicológico y por negligencia) que concurren a los servicios públicos de asistencia familiar en hospitales y centros de salud. El otro grupo ($n=37$) estuvo conformado por niños sin esta problemática.

Se describieron y compararon los factores de autoconcepto y las habilidades cognitivas involucradas en el proceso de solución de problemas interpersonales en ambos grupos. Los instrumentos utilizados fueron: el Test de Evaluación de Habilidades Cognitivas de Solución de Problemas Interpersonales (EVHACOSPI) de García Pérez y Magaz Lago (1998) y el Cuestionario de Autoconcepto de Valdéz Medina (1994). Los resultados señalaron la existencia de diferencias significativas en variables relacionadas con aspectos emocionales y afectivos entre ambos grupos; lo cual permite plantear la necesidad de orientar el diseño de estrategias de intervención que favorezcan el desarrollo de habilidades interpersonales en niños con fines tanto preventivos como asistenciales.

Un último estudio realizado por Ramírez L. y otros (2007), en el programa de Psicología de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, se estableció como objetivo fortalecer el desarrollo de las habilidades cognitivas, emocionales y conductuales en niños, niñas y adolescentes en situación de y en calle de la ciudad de Bucaramanga, fomentando en ellos comportamientos prosociales en distintas áreas tales como: Ser persona, par y ciudadano. La medición y evaluación de la intervención se realizó en dos fases; la primera de ellas correspondiente a las habilidades cognitivas, mientras que en la segunda se abordaron las habilidades emocionales y conductuales.

En cada una de éstas se hacía medición en momentos pre y post de la intervención. Se utilizaron dos instrumentos de medición cuyos ítems fueron diseñados con el tipo de medición de la Escala Likert y su posterior análisis estadístico se realizó mediante la comparación de medias, a través de la prueba t de Student en cada una de las fases, encontrándose diferencias

representativas y efectos atribuibles a la intervención. Como resultados de esta investigación, se encontró que aunque se hallaron pequeñas diferencias entre las medias del pre y post – test en las dos fases de intervención, se presentaron algunos efectos positivos sobre el desarrollo de comportamientos prosociales en los niños, niñas y adolescentes en situación *de* y *en* calle, a partir del fortalecimiento de habilidades cognitivas, emocionales y conductuales.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En relación con las habilidades cognitivas de solución de problemas interpersonales, Gallardo Cruz (1998), expresa que es esperable que exista una carencia de este tipo de destrezas como resultado de un exceso de conducta agresiva, hostil y provocativa, con déficit de interacción y deficiencias en dimensiones tanto del conocimiento como del comportamiento social. En sus estudios realizados con niños víctimas de maltrato, hallaron que éstos tienden a recurrir a la autoridad en mayor proporción que aquellos no maltratados. También utilizan muy pocas estrategias de negociación y razonamiento.

En el campo de las habilidades sociales se han realizado estudios para observar particularmente cómo los procesos cognitivos para la solución de problemas sociales se vinculan con disfunciones y desórdenes psicológicos como la depresión, la ansiedad y el estrés (Belzer, D’Zurilla & Maydeu-Olivares, 2002; Haugh, 2006; Ison & Morelato, 2008; Kant, D’Zurilla & Maydeu-Olivares, 1997). Como resultado de ello, se han diseñado programas de entrenamiento en solución de problemas interpersonales, proponiendo estrategias de intervención en el ámbito terapéutico, los cuales han contribuido a la prevención de un funcionamiento psicológico desadaptativo (D’Zurilla & Nezu, 1999).

Autores especialistas en la temática, como D’Zurilla y Nezu (1998), describen la solución de problemas interpersonales como un proceso cognitivo-interpersonal orientado a identificar una solución a un problema que sea aceptable o satisfactorio para todas las personas involucradas en la situación. Una solución eficaz conlleva cambios positivos como la reducción de la angustia,

del dolor, de la acción y tiende a maximizar consecuencias positivas y a minimizar las negativas. Así, la solución intentada debería considerar acuerdos y negociaciones que posibiliten el bienestar de todas las personas involucradas en la situación problema. Es decir, los efectos positivos de la resolución del conflicto deberían observarse, a corto o largo plazo, tanto en quien sobrelleva el conflicto como en todos aquellos involucrados en la situación problema (D'Zurrilla, Nezu & Maydeu-Olivares, 1999).

Las relaciones interpersonales entre pares generan en algunas oportunidades una percepción de emociones negativas como la tristeza, la soledad y estados de ánimo asociados a la depresión y a comportamientos disruptivos de tipo agresivo, estas situaciones de desequilibrio emocional se manifiesta en los niños durante la etapa de desarrollo de la niñez intermedia dado que se encuentra en un momento de transición donde se pone en juego tomar decisiones, confrontar situaciones, ponerse en el lugar del otro etc., Sin embargo, investigaciones centradas en el estudio de la solución de problemas sociales y variables psicológicas ligadas al funcionamiento psicológico positivo como la percepción de bienestar subjetivo, la satisfacción personal y las emociones positivas, son escasas (Chang, Downey & Salata, 2004; Greco, 2007; Seligman & Csiksentmihalyi, 2000, Sheldon & King, 2001).

La exploración de soluciones permitiría descubrir las fortalezas humanas y reconocer pautas de resolución realistas y viables centradas más en la presencia de alternativas de solución que en su ausencia (López, Snyder & Rasmussen 2003). En este sentido, la puesta en marcha de la solución de un problema, asociada a una emoción positiva, y el análisis de las consecuencias generadas a partir de la resolución de dicho problema tienen con fin que el (la) niño(a) pueda

visualizar en sí mismo(a) y en los otros los cambios cognitivos, emocionales y comportamentales que suceden en el sistema interpersonal cuando la situación se resuelve. Estos aspectos repercutirían en un proceso de autoevaluación y autorrefuerzo en las propias habilidades de resolución del conflicto, factores que promueven el refuerzo positivo de la conducta y la autovaloración positiva para afrontar futuras situaciones problema.

En este sentido, resulta relevante, entonces, evaluar y generar estrategias que favorezcan el desarrollo integral de las habilidades cognitivas-afectivas involucradas en el proceso de solución de problemas interpersonales, promoviendo un desarrollo positivo en la infancia y prevenir comportamientos de carácter disruptivo, como la agresividad y la violencia entre pares, y posibles estados de ánimo depresivo y ansioso asociados a estos comportamientos.

Por lo anterior, la pregunta central que da origen al presente estudio es *¿cómo se caracterizan las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales en niños de 10 años de edad en y sin condición de maltrato psicológico?*, a la vez se enuncian derivados : *¿cómo se relacionan las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales en niños de 10 años en y sin condición de maltrato psicológico?*, *¿ de qué manera dichas poblaciones logran identificar pautas de soluciones favorables ante un problema interpersonal?*, *¿cómo describen las soluciones implementadas y como exploran las consecuencias emocionales de tono positivo provocadas en el sistema de interacción social a partir de la solución intentada?*. Estos cuestionamientos de carácter comparativo son ejes fundamentales para profundizar en la caracterización de los grupos establecidos.

OBJETIVOS

General

Caracterizar las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, en niños de 10 años de edad en y sin condición de maltrato psicológico, a través del estudio de caso comparativo.

Específicos

- Evaluar en los niños en y sin condición de maltrato psicológico, la habilidad para identificar la pauta de solución ejecutada para resolver un problema interpersonal.

- Identificar en los niños en y sin condición de maltrato psicológico, la capacidad para describir, de forma operativa y concreta, la pauta de solución diseñada para resolver un problema interpersonal.

- Identificar en los niños en y sin condición de maltrato psicológico, la habilidad para detectar el estado emocional positivo asociado a la resolución de un problema interpersonal.

- Evaluar en los niños en y sin condición de maltrato psicológico, la capacidad para detectar los cambios emocionales que se dan entre las personas involucradas en una situación de problema interpersonal a partir de la solución de un conflicto.
- Identificar el tipo de relación que se da entre las habilidades cognitivas interpersonales para la solución de problemas interpersonales en los niños en y sin condición de maltrato psicológico seleccionados como muestra.
- Caracterizar los procesos de autoreconocimiento de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales para la solución de problemas interpersonales en niños de 10 años, en y sin condición de maltrato psicológico.

CAPÍTULO I: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La revisión teórica para el abordaje del objetivo de esta investigación se presenta en el siguiente

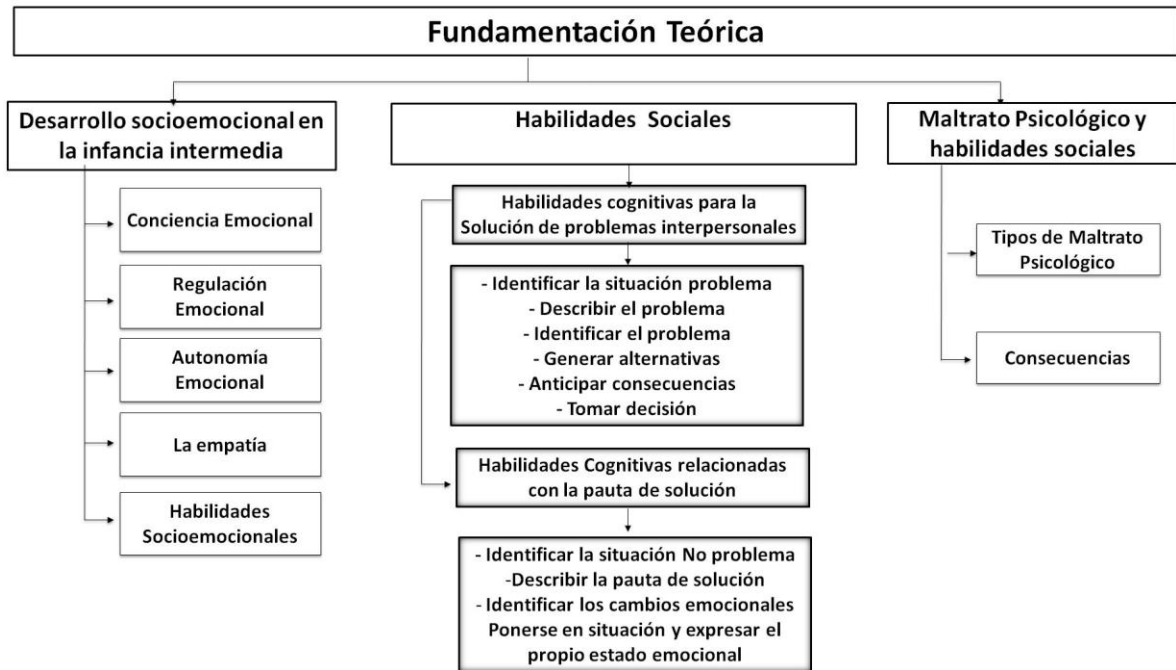


Figura 1. Planteamiento de los fundamentos teóricos de la investigación.

1.1 Desarrollo socioemocional en la infancia intermedia.

De los 10 a los 12 años se concibe como un periodo de transición en el desarrollo entre la niñez y la edad adulta. Igual que otros periodos de transición en la vida, implica cambios significativos en una o más áreas del desarrollo. La adolescencia temprana puede ser el momento más externo de todo el ciclo de vida, que incluye cambios en todos los aspectos del desarrollo del

individuo y en cada área del contexto social. Genera oportunidades para crecer pero, al mismo tiempo, posibilita mayores riesgos para algunos jóvenes al momento de manejar tantas modificaciones a la vez (Papalia, 1998).

Para Bisquerra R., e Ibarrola B., (2009) las características predominantes del desarrollo emocional en la etapa de los 6 a los 12 años son las siguientes:

<i>Conciencia Emocional.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Está en condición de comprender las emociones propias y las de los demás reconociendo al <i>lenguaje</i> como vehículo de identificación, comprensión y expresión emocional. • Las emociones se van diferenciando entre sí y se manifiestan con mayor rapidez, intensidad y duración, pudiendo llegar a transformarse en <i>sentimientos</i>. • A la edad de los 8 años se empieza a sentir <i>ambivalencia emocional</i>, es decir, a percibir emociones contrarias ante una misma situación. • Las emociones vividas influyen ante situaciones similares, ya que en esta etapa se desarrolla <i>el recuerdo</i> de las vivencias unido a las emociones que generan las mismas.
<i>Regulación Emocional</i>
<ul style="list-style-type: none"> • A lo largo de esta etapa se va adquiriendo la capacidad de <i>regular</i> la vida emocional. (Control de la expresión de las emociones).
<i>Autonomía Emocional</i>

- Entre 6 y 8 años se define el yo a través de la *comparación* con uno mismo en su pasado.
- Sin embargo, entre 8 y 12 años se incorpora la *comparación social*. (Yo – Mis compañeros)
- A nivel de autoestima hasta los 8 años la percepción de sí mismo es positiva.
- A partir de los 8 años se va a una percepción más realista que no siempre es favorable, y que pone en *peligro* la autoestima.

La Empatía

- Se empieza a desarrollar fuertemente a partir de los 9 años.
- Si antes se ha entrenado a regular las emociones, se facilita el desarrollo de la empatía.
- *La comprensión de las emociones ajenas* es la base de la empatía y desarrollo social.

Habilidades Socio-Emocionales

- La capacidad de querer y ser querido por los iguales es fundamental para el desarrollo de la autoestima y para el bienestar social. Al comienzo de esta etapa se alcanza un conocimiento social suficiente para el inicio de las *críticas* y *valoraciones personales*.
- Se van sustituyendo las agresiones físicas por las verbales. (Insultos, amenazas, desprecios). La latente agresividad física se irá reduciendo para descubrir *diferentes modalidades* de comunicación. (Comunicación Verbal)
- Se pasa de juegos de imitación a juegos que contienen normas y reglas. (deportes, juegos de mesa,...)
- *El grupo* pasa a ser la base de las relaciones.
- La amistad pasa a ser de cooperación, confianza mutua y ayuda recíproca.

Según la teoría de Piaget (1974), sobre el desarrollo moral se considera que en el segundo estadio - moral de solidaridad entre iguales - que se ubican entre los siete a los once años, se considera lo siguiente:

Etapa heterónoma o del realismo moral: esta etapa se da entre los 5 y los 10 años. Los niños en esta edad tienden a considerar que las reglas son impuestas por figuras de autoridad poderosas, como podrían ser sus padres, Dios o la policía. Piensan además que las normas son sagradas e inalterables, abordan cualquier asunto moral desde una perspectiva dicotómica de bien o mal, y creen en una justicia inminente, es decir, que piensan que cualquier mal acto, tarde o temprano será castigado.

Etapa autónoma: a partir de los 10 años los niños ya se percatan de que las reglas son acuerdos arbitrarios que pueden ser impugnados y modificados con el consentimiento de las personas a las que rigen. Creen que las reglas pueden ser violadas para atender las necesidades humanas y tienen en cuenta la intencionalidad del actor más que las consecuencias del acto. Han aprendido que algunos crímenes pasan desapercibidos y no son castigados.

En cuanto al desarrollo social y emocional de los 6 a los 12 años de edad se establece que la competencia social es también en los años escolares un elemento clave en la conformación del estatus sociométrico, por lo cual, el repertorio de las habilidades sociales y, la competencia cognitiva necesaria para la interacción social que posee un niño, determina en gran medida su adscripción a una u otra categoría sociométrica (populares, rechazados, ignorados y promedio). La competencia cognitiva sostiene que los pensamientos y los sentimientos vinculados a la esfera

social conllevan cursos de acción determinados que, a su vez provocan aceptación o rechazo entre los iguales (Delgado, B y Contreras A., 2008).

Así mismo, Andrade, King y Carrey (citado en Maddio & Morelato, 2009) señalan la importancia de la flexibilidad cognitiva entendida como la capacidad de plantear opciones de solución a los conflictos. Los autores refieren que aquellos niños que presentan un funcionamiento adecuado no sólo plantean más cantidad de alternativas de solución sino que además generan soluciones más relevantes y prosociales.

Desde estos planteamientos, se puede referir que los problemas interpersonales tanto con pares como con adultos demandan al niño poner en juego las habilidades o destrezas cognitivas para la solución de problemas interpersonales a fin de lograr patrones de conducta socialmente competentes. Las situaciones de disfunción familiar, especialmente vinculadas a la violencia y al maltrato, inciden notablemente en el desarrollo infantil (Darwish, Esquivel, Houtz, & Alfonso, 2001). En razón a ello, en las siguientes líneas se aborda conceptualmente la condición de maltrato psicológico con el fin reconocer las principales características y desde allí relacionar las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales que manifiesta particularmente una población objeto de esta investigación.

1.2 Habilidades Sociales

Los intentos de conceptualizar, definir y describir las habilidades sociales, es un campo confuso que no está bien definido ni suficientemente delimitado; sin embargo, una aproximación es comprenderlas como *las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria* (Monjas, 1993, p. 29). Las habilidades sociales son las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal, y hace referencia a un conjunto de conductas aprendidas, como por ejemplo: saber decir no oportunamente, hacer una petición, responder a un saludo, manejar un problema con una amiga, empatizar o ponerse en el lugar de otra persona, hacer preguntas, expresar tristeza, decir cosas agradables y positivas a los demás.

Gresham (1986, 1988) señala que en la bibliografía se suele encontrar tres tipos de definiciones de las habilidades sociales:

- Definición de aceptación de los iguales: en estas definiciones se usan índices de aceptación de los iguales o popularidad. Se consideran niños socialmente hábiles los que son aceptados o populares en la escuela o en la comunidad.
- Definición conductual: se definen las habilidades sociales como aquellos comportamientos específicos presentes en una situación que permiten reducir la posibilidad del. La premisa que subyace a este tipo de definiciones es la adquisición de habilidades interpersonales específicas que permiten experimentar relaciones con otros que son personal o mutuamente satisfactorias.

- Definición de validación social: según este tipo de definición, las habilidades sociales son aquellos comportamientos que, en situaciones determinadas, predicen importantes resultados sociales para el niño, como por ejemplo, aceptación, popularidad o juicios de otros significativos.

De acuerdo a lo anterior, las habilidades sociales son, por tanto, un conjunto de competencias conductuales que posibilitan que una persona mantenga relaciones sociales positivas con los otros y que afronte, de modo efectivo y adaptativo a las demandas de su entorno social, aspectos que contribuyen significativamente, por una parte, a la aceptación de los compañeros y, por otra, al adecuado ajuste social.

En síntesis, las habilidades sociales, son entendidas como las conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal en un contexto específico y, se caracterizan por:

- Ser *conductas y repertorios de conducta adquiridos* principalmente a través del aprendizaje, siendo una variable crucial en el proceso de aprendizaje el entorno interpersonal, en el que se desarrolla y aprende el niño.
- Contener *componentes* motores (ej., conducta verbal), *emocionales y afectivos* (ej. ansiedad o alegría) y *cognitivos* (ej., percepción social, atribuciones, auto-lenguaje). Las habilidades sociales son un conjunto de conductas que los niños hacen, sienten, dicen y piensan.
- Ser *respuestas específicas a situaciones específicas*. La efectividad de la conducta social depende del contexto concreto de interacción y de los parámetros de la situación

específica. Una conducta interpersonal puede ser o no hábil en función de las personas que intervienen (edad, sexo, objetivos, relación, intereses) y de la situación en la que tiene lugar (clase, parque, iglesia, discoteca).

- Presentarse siempre *en contextos interpersonales*. Lo cual refiere que en las conductas está implicada más de una persona (iguales o adultos) y por lo tanto eso es importante tener en cuenta a los otros ya que la habilidad de relación interpersonal es interdependiente y recíproca por naturaleza y requiere el comportamiento interrelacionado de dos o más individuos.

1.1.2 Habilidades Cognitivas para la solución de problemas interpersonales.

Previo a la conceptualización de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, se considera importante definir a qué se refiere cuando se habla de problemas de relación interpersonal.

El término problema interpersonal, ha sido definido por distintos autores de la siguiente manera:

Para Monjas I. (2002) los problemas interpersonales hacen referencia a conflictos entre los niños y las niñas y sus iguales (compañeros, amigos, hermanos...), y los adultos (padres, profesores) por los incidentes surgidos entre las personas afectando, desarmonizando o enfrentando sus relaciones cotidianas.

Para Martín E. (2000) los problemas interpersonales son considerados conflictos que conlleva a una situación de enfrentamiento provocada por una contraposición de intereses, en relación con un mismo asunto; el enfrentamiento puede ser sobre cualquier cosa y puede implicar el desacuerdo, el mal entendimiento o la diferencia de opiniones o creencias.

D'Zurrilla (1993) lo comprende como un conflicto o situación vital que requiere una respuesta para el funcionamiento eficiente pero para el cual el sujeto (o grupo) confrontando a la situación no dispone de una respuesta efectiva inmediatamente. En este sentido, las situaciones interpersonales problema tanto con pares como con adultos demandan al niño poner en juego las habilidades o destrezas cognitivas para la solución de problemas interpersonales a fin de lograr patrones de conducta socialmente competentes.

A partir de lo anterior, para explicar la inhabilidad social en la infancia, generalmente se recurre a dos modelos explicativos: i) modelo de déficit y ii) modelo de interferencia (Gresham, 1988).

- *Modelo de déficit de habilidad o de déficit en el repertorio conductual.* Según este modelo los problemas de competencia social se explican porque el sujeto no cuenta en su repertorio con las conductas y habilidades necesarias para actuar en una determinada situación interpersonal, en otras palabras el sujeto no lo sabe porque nunca lo ha aprendido. Sin embargo, puede ocurrir también que el sujeto no tenga el conocimiento del

comportamiento deseable en un contexto determinado. En psicología infantil éste ha sido el modelo explicativo más utilizado y del que se han derivado múltiples acercamientos de enseñanza hacia esas habilidades que el sujeto no manifiesta en su repertorio de interacción.

Existen distintas explicaciones de por qué el sujeto no dispone de las habilidades interpersonales, por ejemplo, puede deberse a una inadecuada historia de reforzamiento, ausencia de modelos apropiados o carencia de estimulación y oportunidades de aprendizaje.

- *Modelo de interferencia*, también llamado del *déficit de ejecución*. Éste contiene varios modelos explicativos que afirman que el sujeto tiene, o puede tener en su repertorio determinadas habilidades, pero no las pone en juego porque factores emocionales, cognitivos y/o motores interfieren con su ejecución. Entre estas variables interferentes se encuentran las que bloquean u obstaculizan la adquisición y/o actuación de las habilidades sociales tales como pensamientos depresivos, pobre habilidad de solución de problemas, inadecuadas habilidades para ponerse en el lugar de la otra persona, bajas expectativas de autoeficacia, ansiedad, miedo, comportamiento agresivo, comportamiento motor (puede ser inadecuado por estar ausente, ser significativamente deficitario o excesivo en intensidad, duración o frecuencia), atribuciones inexactas, autoafirmaciones negativas, creencias irracionales (por ejemplo, exageraciones), déficits en percepción y discriminación social, expectativas negativas, abandono, pensamientos de autoderrota y frustración.

De acuerdo a esto, se puede comprender que un aspecto definitorio del comportamiento socialmente competente lo representa la habilidad para combinar las propias necesidades manteniendo relaciones sociales positivas con otras personas (Rose-Krasnor, 1997), por lo tanto, el manejo efectivo de las habilidades cognitivas involucradas en el proceso de solución de problemas interpersonales posibilita al niño un acercamiento considerado y flexible hacia otras u otras personas, estimulando la generación de posibles soluciones y anticipando las consecuencias de las acciones lo cual un estilo de afrontar las este tipo de problemas de manera competente. Al contrario, la carencia de estas habilidades trae consigo dificultades para manejarse en situaciones de interacción con pares y/o adultos.

Teniendo en cuenta esto, a continuación se establece la definición de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, las cuales poseen implicaciones en el ajuste socio-afectivo y la competencia social (Malik, Balda, & Punia, 2005) y al mismo tiempo, un impacto significativo en el desarrollo social y emocional de los niños.

Como punto de partida para el abordaje de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, autores y especialistas en la temática, como D'Zurilla y Nezu (2006), describen la solución de problemas interpersonales como un proceso cognitivo – afectivo – comportamental orientado a identificar la solución más favorable y/o satisfactoria para todas las personas involucradas en la situación conflictiva. Una solución eficaz conlleva a cambios positivos como la reducción de la angustia, el dolor, la aflicción y tiende a maximizar consecuencias positivas y a minimizar las negativas. Así la solución intentada debería considerar acuerdos y negociaciones que posibiliten el bienestar de todas las personas involucradas en la

situación problema. Quiere decir, que los efectos positivos de la resolución del conflicto deberían observarse, a corto o largo plazo, tanto en quien sobrelleva el conflicto como en todos aquellos involucrados en éste (D`Zurilla, Nezu & Maydeu- Olivares, 2004).

Trianes, Muñoz & De la Morena (citados en Ison S., 2005), consideran que la solución de problemas interpersonales está asociada a las relaciones sociales habilidosas puesto que implica un acercamiento considerado y flexible hacia el otro. Este acercamiento supone tener en cuenta sus intereses y objetivos al mismo nivel que los propios, anticipando las consecuencias de las acciones y estimulando la producción de estrategias de resolución que eviten la respuesta inmediata agresiva.

De acuerdo al planteamiento de Monjas I. (1998), el fin que se persigue trabajando en la enseñanza de las habilidades para solución de problemas interpersonales es que cada niño aprenda a solucionar por él mismo, de forma constructiva y positiva, los problemas interpersonales que se le plantean en relación con sus pares. En este sentido, le permite el entendimiento de situaciones problemáticas, la adquisición de una mayor sensibilidad hacia los problemas, necesidades y sentimientos de los otros, y a considerar los problemas desde la perspectiva de las otras personas, y no sólo desde el propio punto de vista, a generar mayor número de situaciones alternativas y prever mejor las consecuencias de los actos, siendo consciente de los posibles obstáculos que se pueden encontrar en la solución de los conflictos.

En este sentido, solucionar problemas interpersonales supone un proceso por el cual el sujeto llega a resolver situaciones conflictivas con otras personas. En un contexto social

cotidiano, la solución de conflictos puede definirse como un proceso cognitivo-afectivo-comportamental mediante el cual un individuo o grupo identifica o descubre medios efectivos para solucionar conflictos propios del vivir cotidiano. Podría entenderse que la resolución de conflictos se refiere al proceso mediante el cual un individuo o grupo descubre la solución para un conflicto (D'Zurilla & Nezu, 1982).

Gagné (citado en D'Zurilla, 1993) plantea que la resolución de conflictos interpersonales es al mismo tiempo un proceso de aprendizaje social, una técnica de autoinstrucción y una estrategia de enfrentamiento; dicho en otras palabras, es un proceso de aprendizaje puesto que para poder llegar a la solución del problema se requiere la capacidad para modificar la acción que es motivo de incomodidad para el otro y/o para sí mismo.

En el contexto de desarrollo infantil, Spivack, Platt & Shure (1976) describieron las dimensiones presentes en el proceso de solución de problemas interpersonales. Esas dimensiones hacen referencia a las habilidades cognitivas para la generación de alternativas de solución, la planificación de medios para el logro de fines, el pensamiento causal y el pensamiento consecuencial, los cuales estimulan la producción de estrategias de resolución pacíficas y así evitan la respuesta inmediata de tipo agresiva, Trianes Torres, De la Morena & Muñoz Sánchez, (citados en Ison & Greco, 2009).

En esta misma línea, (D'Zurilla & Nezu 1999, p. 217) definen el Modelo de Resolución de Problemas Sociales el cual hace referencia a procesos de tipo cognitivo-afectivo-conductuales por los cuales una persona intenta identificar, descubrir, inventar o adaptar respuestas para

situaciones problemáticas específicas encontradas en la vida cotidiana. Según este modelo, la capacidad general de solución de problemas comprende una serie de habilidades específicas, en vez de una capacidad unitaria. Es decir, la solución eficaz de los problemas requiere de cinco componentes interactuantes, los cuales se derivan de dos procesos mayores, cada uno de los cuales aporta una determinada contribución eficaz para la solución del problema.

Los dos procesos mayores son: a) Un componente motivador general llamado orientación al problema, y b) Un set de cuatro destrezas específicas de resolución de problemas. Éstas serían: definición y formulación del problema, generación de alternativas de solución, toma de decisiones, y puesta en práctica de la solución y verificación.

A partir de este modelo se desarrolló el Inventario de Resolución de Problemas Sociales Revisado (Social problem-solving inventory-R, SPSI-R (D'Zurilla, Nezu y Maydeu-Olivares, 1997) que incluye las siguientes escalas:

- *Orientación positiva hacia el problema:* definida como una respuesta cognitiva constructiva, la cual conlleva a tomar los problemas como un desafío, creer que estos pueden resolverse (optimismo), creer en la propia habilidad personal para resolver problemas con éxito (autoeficacia), y creer que la resolución implica tiempo, esfuerzo y persistencia (D'Zurilla y Nezu, 1999).
- *Orientación negativa hacia el problema:* constituye una respuesta cognitivo-emocional inhibidora o desadaptativa, que implica ver los problemas como una amenaza, esperar que éstos no tengan solución, dudar de la capacidad para resolverlos y frustrarse o molestarse cuando se tienen problemas.

- *Solución racional de problemas*: constituye una dimensión adaptativa que puede ser definida como la aplicación sistemática, deliberada y racional de los principios y técnicas de solución de problemas adaptativos y eficaces. Esta escala cuenta con cuatro subdimensiones: definición racional de problemas, generación de alternativas, toma de decisión e implementación y verificación de la solución (D’Zurilla y Nezu, 1999).
- *Estilo impulsivo y descuidado*: describe un estilo inadecuado de resolución de los problemas que consiste en que la persona realiza intentos por resolver los problemas pero asistemáticos, apresurados e incompletos.
- *Estilo de evitación*: describe un estilo de solución de problemas deficiente, caracterizado por aplazar la solución, pasividad y dependencia.

Por lo anterior, solucionar problemas interpersonales supone el uso ciertas habilidades cognitivas para resolver la situación conflictiva con otras personas. Para este caso, Monjas I., (2002) define estas mismas habilidades como: identificar la situación problema e identificar el problema, generar alternativas, anticipar consecuencias, elegir una solución, las cuales se explican a continuación:

- *Identificar la situación problema*: significa reconocer que existe una situación conflictiva otra u otras personas, delimitar, describir y especificar exactamente cuál es el problema, pensar en los motivos que ocasionan el problema. Las principales variables influyentes son: i) identificar situaciones de interacción social que constituyen un problema, ii) describir de manera concreta y operativa una situación problema e, iii) identificar los componentes emocionales dentro del problema.

- *Generar alternativas*: consiste en producir muchas alternativas de solución posibles al problema interpersonal que se tiene planteado. El propósito de esta habilidad es elaborar tantas soluciones alternativas como sea posible para maximizar la probabilidad de que la mejor solución se encuentre entre ellas.

- *Anticipar consecuencias*: consiste en prever las consecuencias de nuestros actos y los actos de los demás y, considerarlas o tenerlas en cuenta antes de actuar. Se trata de reflexionar y pensar lo que posiblemente sucederá después de poner en práctica cada alternativa de solución, qué posibles consecuencias tiene cada solución.

- *Tomar Decisiones*: implica elegir una solución después de evaluar cada alternativa de solución prevista llegando a determinar qué solución se pone en práctica. Para tomar esa decisión es necesario hacer una evaluación de cada alternativa de solución y analizar «pros» y «contras» teniendo en cuenta como criterios las consecuencias anticipadas de cada alternativa, el efecto que cada alternativa va a tener en uno mismo, el efecto que cada alternativa va a tener en los otros, las consecuencias para la relación con esa/s persona/s a corto y a largo plazo, efectividad de la solución.

Desde los planteamientos del procesamiento cognitivo se consideran cuatro procesos intervinientes para la solución de problemas interpersonales:

- *El procesamiento de los datos*: Este se relaciona con la cognición, ya que éste determina los procesos que se activan en la solución de problemas dicha conducta de resolver problemas requiere de una búsqueda que se realiza en pequeños pasos la cual va dirigida hacia el almacenamiento de la información llamada memoria ya sea a corto o largo plazo; la cual puede

o no contener información previa que pueda auxiliar al ser humano en la solución de los problemas

- *La organización del ambiente de la tarea:* El ambiente de la tarea tiene un rol descriptiva del problema. Ésta estructura se encarga de limitar la conducta de resolver los problemas de varias formas; una de ellas es definiendo las alternativas permitidas (o las más adecuadas) que llevarán a alcanzar el propósito; la cual es de gran importancia que este bien definida pues esta la que interactúa con los límites de la memoria a corto plazo; haciendo así que los caminos de la solución de problemas resulten mas fáciles de encontrar.

- *Los espacios del problema:* El espacio de la tarea tiene una función de representación llamado también espacio básico; el cual se concibe como un conjunto de nudos. La persona debe representarse en la memoria el ambiente de la tarea (o de la situación conflictiva) esta representación puede ser mental o gráfica ya que es ésta la que delimita y constituye el espacio donde se encuentra situado el problema.

- *La información incluida en los espacios del problema:* Cada estado de conocimiento es un nudo en el espacio problema y una vez que se alcanza un nudo o conocimiento nuevo la persona lo evalúa y si este le ayudara a resolver el problema entonces lo toma para si. A este proceso se le llama progreso el cual es una respuesta positiva en la resolución de problemas.

Desde esta perspectiva cognitiva relacionada con la solución de problemas interpersonales, se identifica la participación de procesos cognitivos tales como la memoria, la cual permite evocar situaciones similares con el fin de aplicar estructuras organizadas en el

pensamiento que le permitieron en el pasado solucionar un problema interpersonal; de igual manera la información que proporciona las circunstancias en las cuales surge el problema, las actitudes de las personas que intervienen, hacen parte de la percepción e interpretación los cuales son recursos cognitivos que permiten organizar la información que contiene problema y determinar el curso su curso de solución.

Es necesario tener en cuenta que el orden en que se presentan estas habilidades no implica necesariamente que al resolver un problema se deba seguir una secuencia ordenada y unidireccional. La solución efectiva de un problema requiere movimientos de avances y retrocesos de un proceso a otro antes de finalizar con el descubrimiento de una solución satisfactoria (D´Zurrila, 1993).

A partir de lo anterior, para el objetivo de la presente investigación se considera oportuno atender a las cinco habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales definidas por Monjas (2002) para ser evaluadas y caracterizadas en función de los planteamientos de D´Zurrilla y Nezu (1999) en cuanto a la orientación o respuesta cognitiva para la solución de problemas interpersonales, la solución racional de los problemas interpersonales y, el estilo o tendencia con el que la población objeto de estudio resuelve dichos problemas.

1.1.3 Habilidades Cognitivas relacionadas con la pauta de solución.

El planteamiento de las habilidades cognitivas relacionadas con la pauta de solución, para la presente investigación se ubica a partir del estudio realizado por Ison & Greco (2009) *titulado*

“Solución de problemas interpersonales en la infancia: modificación del Test EVHACOSPI”, el cual se enmarca en un enfoque centrado en los recursos psicológicos propios de la psicología positiva. En dicho estudio se establece que es relevante evaluar y estimular el conjunto de habilidades cognitivas involucradas en la solución de problemas interpersonales, a fin de promover un desarrollo positivo en la infancia y prevenir conductas de carácter disruptivo como la agresión y la violencia entre pares, y posibles estados de ánimo depresivo y ansioso asociados a estos comportamientos (Greco, 2007).

En ese sentido, el abordaje de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales desde la pauta de solución, retoma los planteamientos de la psicología positiva, en tanto que ésta emerge con el objeto de investigar acerca de las fortalezas, las virtudes y los efectos que éstas tienen en la vida de las personas y en su sociedad, Cuadra & Florenzano, (citado en Ison & Greco, 2009).

Desde esta perspectiva, experimentar emociones positivas favorece el pensamiento creativo para la solución de problemas interpersonales, desarrolla la flexibilidad cognitiva, promueve respuestas de generosidad y altruismo, aumenta los recursos intelectuales y contrarresta las tendencias depresivas. En otras palabras, las emociones positivas tienen una clara implicación en las estrategias de regulación de experiencias negativas, estresantes o adversas (Tugade, Fredrickson & Barreto, 2004).

Para Fredrickson (2001), las emociones positivas provocan, fundamentalmente, cambios en la actividad cognitiva y posteriormente cambios en la esfera conductual. La ampliación

cognitiva generada por la capacidad para experimentar emociones positivas tendría influencia en las habilidades cognitivas para la solución de problemas, puesto que se vincula la capacidad para generar pensamientos alternativos frente a una situación problema. Por consiguiente, la experiencia de emociones positivas en situaciones problemas favorecería la flexibilidad cognitiva, construyendo un estilo de afrontamiento asertivo a través de la retroalimentación de la experiencia.

Fredrickson (2005), afirma que las emociones positivas amplían el repertorio de pensamientos y conductas, construyen recursos para el afrontamiento que son durables en el tiempo y que por lo tanto, tienen un efecto transformador en las personas. Se ha demostrado que la experiencia de afectos positivos incrementa la flexibilidad cognitiva, facilita la resolución creativa e innovadora de problemas y favorece un procesamiento eficiente de la información, propiciando el desarrollo de ciertas funciones ejecutivas (Ashby et al., 1999; Phillips, Bull, Adams, & Fraser, 2002). Al mismo tiempo, aumenta la habilidad personal para organizar las ideas y para proponer múltiples alternativas para desenvolverse en tareas específicas (Ashby et al., 1999).

Desde la valoración positiva del problema interpersonal, es posible favorecer la oportunidad de potenciar las habilidades cognitivas, explorando otras formas de asumir los problemas interpersonales como una oportunidad para aprender de si mismo, reconocer las debilidades y fortalezas al enfrentarse ante un problema interpersonal y asumir otras formas de comportamiento. Teniendo en cuenta que explorar las soluciones permitirá descubrir las fortalezas humanas y reconocer las pautas de resolución realistas y viables centradas más en la

presencia de alternativas de solución que en su ausencia, López, Snyder & Rasmaussen, (citado en Ison & Greco, 2009). Se exponen aquí las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales desde la pauta de solución:

- Habilidad para identificar una situación no problemática: la cual hace referencia a la pauta de solución ejecutada para resolver un problema interpersonal. Se indaga ya no por la existencia de un problema de interacción social, sino por la situación de bienestar que se expresan en las personas involucradas.
- Habilidad para describir la pauta de solución de manera concreta y operativa: aquí se establece las acciones diseñadas y llevadas a cabo para solucionar el problema interpersonal.
- Habilidad para identificar los componentes emocionales involucrados en la pauta de solución diseñada y ejecutada, tales como contento, feliz, tranquilo, alegre, etc.
- Habilidad para detectar los cambios emocionales que se producen a partir de la alternativa de solución intentada, allí se evalúan las consecuencias emocionales que se experimentan. Éstas se clasifican en positivas y negativas, y se define una consecuencia positiva cuando se identifica un estado emocional positivo (tranquilidad, felicidad, bienestar), o negativa cuando persiste un estado emocional negativo (tristeza, angustia y enojo) (Morelato, Maddio & Ison, 2005).
- Habilidad para ponerse en situación y expresar el propio estado emocional relacionado con la solución del problema (Maddio, 2007).

Todas estas habilidades son necesarias y relevantes para afrontar futuras situaciones difíciles o problemáticas que permiten la construcción de modos de afrontamiento funcionales favoreciendo así la salud física y mental (Ison & Greco, 2009).

De acuerdo a esto, un estudio de Chang, D'Zurrilla y Sanna, (citado en Ison & Greco, 2009), examinó la relación entre la solución de problemas interpersonales y la percepción de bienestar psicológico y halló que la solución de problemas sociales es una variable predictora del bienestar psicológico específicamente del sentimiento de bienestar producido por mantener relaciones positivas con los otros y de la satisfacción personal con el logro de objetivos.

Para Seligman, (1998) la valoración positiva de los problemas determina la predisposición optimista frente a los mismos, es decir, que los sujetos que presenten una tendencia positiva a los problemas, los asumen y evalúan con la convicción de que ellos los podrán solucionar.

Fredrickson y Joiner (citado en Greco, 2010) encontraron que las personas que experimentan emociones positivas presentan un estilo de afrontamiento caracterizado por la ampliación del repertorio de pensamientos que le permiten replantearse las situaciones problemas desde diferentes perspectivas y buscar varias alternativas de solución, lo cual conlleva a una solución eficaz y a un mayor bienestar. Asimismo; las relaciones interpersonales positivas son un factor protector de salud mental. Las experiencias diarias de emociones positivas se acumulan con el transcurso del tiempo para construir una variedad de importantes recursos personales.

La experiencia de emociones positivas amplía el repertorio de pensamiento y de acción, lo cual favorece la construcción de recursos personales (cognitivos, físicos, psicológicos y sociales) para afrontar situaciones difíciles o problemáticas. Este fortalecimiento de recursos permite una transformación de la persona, la cual se torna más creativa, amplía sus conocimientos tanto de sí misma como de las situaciones, se vuelve más resistente a las dificultades y socialmente más competente, con lo cual se produce una espiral ascendente (*«upward spirals»*) que lleva a experimentar nuevas emociones positivas, optimizar la salud, favorecer el bienestar subjetivo y promover la resiliencia psicológica (Fredrickson & Joiner, 2002; Tugade, Fredrickson & Feldman Barret, 2004).

En el proceso de caracterizar las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, la comprensión de los factores cognitivos y la valoración positiva, se convierten en criterios conceptuales que favorecen la comprensión de los eventos ocurridos durante el desarrollo madurativo de los niños en la infancia intermedia, y permite considerar el desarrollo madurativo como un factor de análisis para identificar el desarrollo de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales en la edad de 10 años como se estableció para este estudio de investigación.

1.3 Maltrato psicológico y habilidades sociales.

Las experiencias de desprotección, el abandono físico y afectivo, las enfermedades, la marginalidad, la violencia y abuso doméstico, la muerte o ausencia de los padres o cuidadores,

entre otros, son factores de alto riesgo para la salud y el bienestar infantil, tal como lo afirma Rodríguez, Camacho, Rodrigo, Martín, & Máiquez, (2006).

En ese sentido, el maltrato psicológico se manifiesta frecuentemente como crítica, vejación y rechazo manifiesto que puede llegar a la ignorancia absoluta del niño por parte de la familia. Esta forma es abierta, de difícil detección y casi siempre se acompaña de otras formas de negligencia y abuso Glaser (2002), entre las agresiones psicológicas se incluyen:

- Maltrato emocional por déficit, como el abandono total o parcial que conduce a la falta de estimulación
- Maltrato emocional por exceso, como la sobreprotección que impide el objetivo final del desarrollo normal
- Maltrato emocional por alteración, en el que se encuentra incapacidad para relacionarse y se manifiesta como una desviación de los hábitos (anorexia, enuresis, encopresis), desviación selectiva del desarrollo (trastornos del aprendizaje, tartamudez) y perturbaciones de las emociones del niño y del adolescente (neurosis, psicosis, drogadicción)
- Daño contra las aptitudes y habilidades sociales de un niño lesionando su autoestima, la capacidad de sentir, de expresarse, de relacionarse, impidiendo el desarrollo armónico de sus emociones. De igual manera el maltrato psicológico se puede definir como cualquier acto que afecte de manera negativa la autoestima del niño o bloquee las iniciativas infantiles de interacción por parte. Presenta, o bien manifestaciones consecutivas a las conductas activas (rechazar, ignorar, aterrorizar, aislar) o bien de las conductas derivadas de la omisión (la privación de sentimientos de amor, afecto o seguridad, la indiferencia).

Para Rodríguez, Camacho, Rodrigo, Martín, & Máiquez, (2006) los niños que presentan este tipo particular de maltrato manifiestan problemas emocionales y conductuales tales como:

- Desordenes conductuales tales como retraimiento y conducta antisocial.
- Demuestra extremos conductuales: pasividad o conducta agresiva extrema.
- Se muestra receloso, pesimista, deprimido, ansioso, preocupado.
- Signos de desordenes emocionales, tales como movimientos rítmicos repetitivos, ausencia de comunicación verbal o física, o atención excesiva los detalles.
- Excesiva rigidez y conformismo.
- Conductas adultas inapropiadas o excesivamente infantiles.
- Excesiva preocupación por complacer a las figuras de autoridad.
- Pobre autoestima.
- Intentos de suicidio.

Consecuencias del maltrato psicológico

Una de las consecuencias del maltrato infantil, es la aparición de serias dificultades para realizar una de las tareas evolutivas más importantes de los primeros años de la vida: el desarrollo de un vínculo afectivo o apego seguro. Las alteraciones que el maltrato produce en la relación de apego, pueden ser el origen de graves dificultades socio – emocionales a corto y largo plazo. De acuerdo con la teoría del vínculo, la calidad y seguridad en las primeras relaciones que se establecen entre el niño y sus cuidadores son elementos esenciales para el desarrollo adaptativo del niño. Existen planteamientos que sustentan que las personas que fueron maltratadas en su infancia carecen de modelos de interacción adecuados que guíen la forma de interaccionarse con sus hijos, y tienden a reproducir los modelos que han tenido durante su infancia.

Simón Rueda & Cols, (2000) consideran que otra consecuencia relacionada con este tipo de maltrato es la posibilidad de que el niño genere con mayor probabilidad un modelo interno de sí mismo, y de sí mismo en relación con los demás, fundamentalmente negativo, establezca problemas como: pobre autoestima y autocontrol, relaciones con los iguales caracterizadas por la agresión o el aislamiento, retraso en el desarrollo cognitivo y en la competencia académica, problemas conductuales.

Frente a esta última consecuencia referida a la interacción social, algunos estudios desde la psicología clínica han mostrado que estos niños suelen tener desde muy temprano dificultades para relacionarse de forma adecuada con otros niños. En comparación con otros niños de su edad que no han sufrido maltrato, tienden a ser más agresivos en sus relaciones con iguales, aparecen con más frecuencia conductas como la agresión física, la amenaza, el insulto, tienden a no compartir cosas con sus iguales, etc., (Simón Rueda & Cols, 2000).

Las deficiencias en la interacción social de los niños maltratados respecto a los no maltratados se manifiestan tanto en la cantidad como en la calidad de las conductas de participación social. Es decir, no sólo interactúan menos sino que además cuando lo hacen es con menos entusiasmo, menos imaginación y con menos capacidad para disfrutar de esa relación (Jacobson & Straker, 1982)

Finalmente, Bates & Pettit, (1994) señalan que los niños maltratados tienen dificultades para interpretar de forma adecuada las claves sociales, lo que se traduce en una carencia de

estrategias para solucionar problemas interpersonales, y en una tendencia a interpretar de forma hostil la conducta de otros niños. Sin embargo, en este punto existen diferencias en cuanto que se tiene la creencia que los sujetos maltratados presentan menos soluciones alternativas a problemas interpersonales que los no maltratados, pero también que la condición de maltrato está asociada a niveles elevados de agresión y con el rechazo a los iguales, más no con habilidades sociales pobres o débiles.

Desde el reconocimiento de los elementos conceptuales y teóricos abordados en este capítulo, consideramos que el abordaje de la solución de problemas interpersonales para esta investigación, busca considerar la relación entre los factores cognitivos, el desarrollo madurativo y la comparación con la condición de maltrato como fuente de comprensión de las alternativas y decisiones que toma un niño dentro de esta etapa de desarrollo. Esto se explica con mayor profundidad en siguiente capítulo.

CAPITULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

A continuación se representa el desarrollo metodológico que guía la presente investigación:



Figura 2: Planteamiento del diseño metodológico de la investigación.

2.1 Descripción General

Pregunta Problémica de Investigación

La pregunta central que da origen al presente estudio es ¿cómo se caracterizan las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales en niños de 10 años de edad en y sin condición de maltrato psicológico?, a la vez se enuncian algunos derivados: ¿cómo se relacionan las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales en niños de 10 años en y sin condición de maltrato psicológico?, ¿de qué dichas poblaciones logran identificar pautas de soluciones favorables ante un problema interpersonal?, ¿cómo describen las soluciones implementadas y como exploran las consecuencias emocionales de tono positivo provocadas en el sistema de interacción social a partir de la solución intentada? Estos cuestionamientos de carácter comparativo son ejes fundamentales para profundizar en la caracterización de los grupos establecidos.

Objetivos de la investigación

General.

Caracterizar las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, en niños de 10 años de edad en u sin condición de maltrato psicológico, a través del estudio de caso comparativo.

Específicos.

- Evaluar en los niños en y sin condición de maltrato psicológico, la habilidad para identificar la pauta de solución ejecutada para resolver un problema interpersonal.
- Identificar en los niños en y sin condición de maltrato psicológico, la capacidad para describir, de forma operativa y concreta, la pauta de solución diseñada para resolver un problema interpersonal.
- Identificar en los niños en y sin condición de maltrato psicológico, la habilidad para detectar el estado emocional positivo asociado a la resolución de un problema interpersonal.
- Evaluar en los niños en y sin condición de maltrato psicológico, la capacidad para detectar los cambios emocionales que se dan entre las personas involucradas en una situación de problema interpersonal a partir de la solución de un conflicto.
- Identificar el tipo de relación que se da entre las habilidades cognitivas interpersonales para la solución de problemas interpersonales en los niños en y sin condición de discapacidad seleccionados como muestra.

- Caracterizar los procesos de autoreconocimiento de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales para la solución de problemas interpersonales en niños de 10 años, en y sin condición de maltrato psicológico.

Alcances de la investigación

Frente al campo de acción que tiene esta investigación, se establece realizar la caracterización de las habilidades cognitivas para la solución de problemas de los niños de 10 años de edad en y sin condición de maltrato psicológico, con el fin de establecer la existencia de diferencias y/o similitudes en dichas habilidades. Se espera realizar la comprensión del fenómeno de estudio a partir de las manifestaciones que la muestra seleccionada exprese en cada uno de los instrumentos diseñados para ello, los cuales se presentan y explican más adelante.

En ese sentido, se abarca el análisis de los tipos de interacción en ambiente natural que caracteriza a los niños y la evaluación de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, lo cual implica la descripción detallada de aquellas características presentes en la población observada frente a la manera cómo resuelven sus problemas interpersonales, es decir, cómo se manifiestan esas habilidades que permiten definir el problema (si hay o no un problema interpersonal y cuál es realmente), generar alternativas de posibles soluciones a partir de la situación presentada, tomar decisiones eligiendo la opción que sea considerada como la más pertinente, y la puesta en práctica.

Además de esto, se opta por hacer un análisis comparativo dentro de esta investigación en relación con la condición de maltrato psicológico, esto es, identificar y describir diferencias y/o similitudes que se puedan dar entre los dos tipos de población seleccionada (con y sin maltrato psicológico), al momento de enfrentar un problema interpersonal con la pauta de solución ya dispuesta. Se trata entonces de analizar no solo si un tipo de afectación psicológico repercute o no en la conducta del niño maltratado, sino en cómo a partir de los recursos propios de la psicología positiva se reconocen las habilidades cognitivas involucradas en la solución de problemas interpersonales, favoreciendo así un desarrollo positivo en la infancia y contrarrestando conductas disruptivas.

Finalmente esta investigación espera llegar al reconocimiento de cada una de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales de manera individual (caso por caso) para poder establecer la comparación entre los dos grupos seleccionados, y de acuerdo con la información obtenida se considera oportuno establecer una aproximación al tipo de intervención (desde lo pertinente, oportuno y diferencial), que debe diseñarse para la enseñanza de dichas habilidades, bajo ciertas mediaciones pedagógicas.

Limitaciones de la investigación

Frente a la viabilidad de esta investigación se considera que el acercamiento con los niños pertenecientes a la muestra es una posibilidad importante, dado que permitió obtener mayor información y comprensión de su entorno y compartir mediante el diálogo, la posición del niño

frente al problema, de igual manera, en medio de la entrevista se obtuvo categorías emergentes las cuales interesantes, dado que se convirtió en una fuente interesante de análisis y contribuyó a la identificación del estilo cognitivo y comportamental de cada uno de los niños.

Como parte de las limitaciones, se considera que los resultados proporcionados por el estudio caso, no logra proporcionar generalizaciones a estudios similares, de igual forma, el tiempo destinado para esta investigación se realizó en un momento determinado por la aplicación de los instrumentos dadas las características de evaluación de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales la cual se hace en una única aplicación restringiendo la posibilidad de extender el periodo de evaluación, sin embargo nuestra investigación, el uso de los instrumentos mediados por la entrevista como fue el Cuestionario de habilidades de interacción social (CHIS) y el Código de Observación de la interacción social (COIS), permitieron ampliar este ejercicio evaluativo, recurriendo a la entrevista y a la interacción directa.

De acuerdo con la confiabilidad de los instrumentos, se realizó un estudio meticuloso de estos en la fase preliminar tanto en el pre-pilotaje como en el pilotaje, dado que los instrumentos no cuentan con baremos conocidos para nuestro contexto, sin embargo se cuentan con los resultados obtenidos de la aplicación original de estos. Desde esta fase preliminar se establecieron las condiciones de adaptación de los instrumentos de acuerdo con las características de lenguaje, metodología y presentación de los formatos, logrando de esta manera, un mayor control de las dificultades que se pudieran presentar en medio de la aplicación.

Esta investigación es un aporte a la validez de estos instrumentos ya que el uso de los instrumentos y de los protocolos fortalece la aplicación de manera estructurada y cualificada, de igual forma, los resultados obtenidos en esta investigación guardan correspondencia y coherencia con investigaciones precedentes coincidiendo en los resultados y análisis similares en las poblaciones consideradas en riesgo social, sobre las cuales se realiza la evaluación de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales.

2.2. Enfoque cualitativo.

El enfoque cualitativo, como indica su propia denominación, tiene como fin la comprensión de las cualidades de un fenómeno objeto de estudio. Por lo tanto, no se trata de probar o de medir en qué grado una cualidad se encuentra en un cierto acontecimiento dado, sino de ampliar tantas cualidades como sea posible, por medio del reconocimiento de de la realidad (Mendoza, Rudy, 2006, pp. 1-2).

En investigaciones cualitativas se debe hablar de entendimiento en profundidad en lugar de exactitud: se trata de obtener un conocimiento lo más profundo permisible. Algunas características de este enfoque se manifiestan en la estrategia de conocer los hechos, procesos, estructuras de relaciones y personas, así como la implementación de procedimientos que dan un carácter único a las observaciones, dicho enfoque busca menos la generalización y se acerca más a la fenomenología y al interaccionismo simbólico (Calero JL. 2000, pp. 11:192).

En este sentido, resulta importante para la presente investigación orientarse bajo la metodología cualitativa de estudio de caso descriptivo-comparativo, porque caracterizar las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales de los niños en y sin condición de maltrato psicológico, lo cual obedece a una aplicación de instrumentos que posibilitan la observación natural y una observación estructurada para ser posible describir y comprender las particularidades de estas habilidades, estableciendo diferencias y/o similitudes que manifiesta cada niño observado; permitiendo así hacer un reconocimiento a la posible interacción que puede presentarse en las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales y la condición de maltrato psicológico, de la muestra seleccionada.

2.3. Método

2.3.1 Descriptivo –comparativo

La investigación se enmarca en el método descriptivo – comparativo. Los estudios descriptivos buscan desarrollar una imagen o “fiel” representación (descripción) del fenómeno estudiado a partir de sus características. Describir en este caso es sinónimo de comprender. Se analizan variables o conceptos con el fin de especificar las propiedades importantes de comunidades, personas, grupos o fenómenos que están bajo estudio. El énfasis está en el estudio independiente de cada característica generando posibles integraciones entre las mediciones de dos o más atributos con el fin de determinar cómo es o cómo se manifiesta el fenómeno (Grajales, 2000). Respecto al método comparativo, éste se considera como una estrategia en la que el investigador decide trabajar sobre unidades de análisis la cual guarda una potencia explicativa en

la comparación entre los diferentes atributos de estas unidades de análisis permitiendo estudiar ejemplares (unidades de análisis) que pertenecen al mismo grupo pero que difieren en algunos aspectos estableciendo diferencias que se convierten en foco indagación. La meta es descubrir porqué los casos son diferentes, observando dos (o más) casos pero centrando el estudio en el desarrollo sobre las diferencias y generar discusión al respecto.

En este sentido, esta investigación se propone realizar la descripción de cada uno de los casos según la condición de maltrato o sin esta condición reconociendo el desarrollo de cada una de las habilidades cognitivas desde la valoración positiva en términos de las dificultades y fortalezas; de igual permite valorar la percepción de cada uno de los niños pertenecientes a la muestra a través de las categorías emergentes derivadas de los instrumentos utilizados logrando establecer los estilos de relación, confrontación de la situación problema, reconocer su punto de vista así como también, considerar al otro como parte del conflicto.

De otro lado, la posibilidad de establecer comparaciones entre los casos con y sin la condición de maltrato psicológico permite identificar las características particulares que se pueden compartir entre los dos grupos pertenecientes a la muestra tales como el rendimiento en las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales y la valoración que hace cada uno de su estilo para llegar a esta solución, así como también considerar las condiciones del específicas de la condición de maltrato frente a quienes no la presentan y en que situaciones o comportamientos particulares estas condiciones inciden en las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales.

2.3.2 *Estudio de caso.*

El estudio de caso es de tipo descriptivo en la medida que se pretende identificar y describir las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales desde la pauta de solución positiva, en una población en y sin condición de maltrato psicológico, reconociendo sus principales atributos cuando son expuestos a una serie de tareas hipotéticas para la solución de problemas interpersonales.

Desde el enfoque cualitativo de carácter descriptivo –comparativo, la metodología se afirma en el estudio de caso que es un método de investigación, y su mayor fortaleza radica en que a través de él se registra, describe, analiza y comprende la conducta de las personas involucradas en el fenómeno estudiado. En el estudio de caso los datos pueden ser obtenidos desde una variedad de fuentes, tanto cualitativas como cuantitativas, esto es, documentos, registros de archivos, entrevistas directas, observación directa, observación de los participantes e instalaciones u objetos físicos (Chetty, citado en Martínez P., 2006).

Las preguntas de investigación y las proposiciones teóricas que se plantean en el estudio de caso son de referencia para la recolección de los datos desde los distintos niveles de análisis del caso, pues tanto las preguntas de investigación como las proposiciones teóricas contienen los constructos (conceptos, dimensiones, factores o variables) de los cuales es necesario obtener información (Martínez P, 2006).

Fundamentado en Martínez, P. (2006), se presenta a continuación los componentes orientadores para el diseño investigativo del análisis de caso:

- Pregunta de Investigación:

¿Cómo se caracterizan las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales en niños de 10 años de edad en y sin condición de maltrato psicológico?

A partir de esta pregunta, se busca identificar cómo se manifiestan las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales desde un tono positivo, en niños en y sin condición de maltrato psicológico, y cuál es la tendencia (orientación positiva o negativa) al momento de enfrentar la solución de un problema interpersonal.

Proposiciones teóricas: Las dos proposiciones teóricas son establecidas entre las categorías de análisis de la investigación, guiando de esta manera el análisis de los resultados obtenidos de cada participante.

Proposición teórica 1: La valoración positiva de los problemas determina la predisposición optimista frente a los mismos, es decir, que los sujetos que presenten una tendencia positiva a los problemas, los asumen y evalúan con la convicción de que ellos los podrán solucionar, (Seligman, 1998).

Proposición teórica 2: Explorar las soluciones de un problema interpersonal, permite descubrir las fortalezas humanas y reconocer pautas de resolución realistas y viables centradas más en la presencia de alternativas de solución que en su ausencia (López, Snyder & Rasmussen, 2003).

Unidad de análisis: Se define como unidad de análisis dos grupos de niños – en y sin condición de maltrato -, quienes serán expuestos de manera individual a una serie de problemas interpersonales hipotéticos que pueden presentarse entre niños de su misma edad, presentados por medio de juegos (dominó, parejas y juego del dado), aplicando las reglas establecidas para cada sesión.

Criterios para la interpretación de los datos: Para realizar la interpretación de los datos, se establecen al interior de esta investigación los siguientes criterios, los cuales son analizados en los dos grupos de niños:

- Habilidad para identificar una situación no problemática (pauta de solución).
- Habilidad para describir la pauta de solución de forma concreta y operativa.
- Habilidad para identificar el estado emocional positivo asociado a la solución del problema.
- Habilidad para detectar los cambios emocionales que se dan entre las personas involucradas.

La relación entre los datos recolectados y las proposiciones teóricas establecidas, permiten que la caracterización de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales analizadas, describan el estilo de afrontamiento de un problema que puede tener los niños observados (en y sin condición de maltrato psicológico), teniendo como foco para la interpretación la tendencia positiva (optimismo, persistencia, esfuerzo en la solución del problema) o negativa (frustración, molestia, inhibición de la solución al problema), que pueda manifestar cada grupo .

2.4. Muestra

La investigación se efectúa en dos contextos establecidos así: i) cuatro niños de 10 años de edad, escolarizados con diagnóstico establecido desde la anamnesis que realiza el equipo interdisciplinario de la institución (psicóloga, trabajadora social, educadora especial y orientadora), identificando los factores que determinan al niño en riesgo social por causa del maltrato psicológico y; ii) cuatro niños dentro del mismo rango de edad y escolarización del primer grupo, reconocidos y valorados por el equipo de apoyo (orientadora, educadora especial, psicóloga) de la institución educativa a la cual asisten, como miembros de un núcleo familiar estable, libre de riesgo social.

2.4.1 Criterios de Selección de la Muestra

En el estudio de caso no se selecciona una muestra representativa de una población sino una muestra teórica. Así, *“el objetivo de la muestra teórica es elegir casos que probablemente pueden replicar o extender la teoría emergente, deben adicionarse el número de casos hasta la saturación de la teoría”* (Eisenhardt, 1989).

Eisenhardt (1991) argumenta que el número de casos apropiado depende del conocimiento existente, del tema y de la información que se pueda obtener a través de la incorporación de estudios de casos adicionales. De esta manera, Eisenhardt (1991) considera que los casos múltiples son una herramienta poderosa para crear teoría porque permiten la replicación y la extensión entre casos individuales. En este sentido, la replicación radica en que los casos

individuales pueden ser usados para corroborar las proposiciones específicas, y la extensión consiste en el uso de múltiples casos para desarrollar la teoría elaborada. La autora enfatiza, además, en la importancia que tiene la habilidad del investigador para precisar y hacer mensurables los constructos (factores) explorados, en la generación de teoría.

Con el fin de replicar las teorías utilizadas en una investigación, el caso elegido debe satisfacer el criterio de selección para cualificarlo como tal. Por consiguiente, basados en la revisión de la literatura el o los casos que conformen la muestra en una investigación cualitativa deben satisfacer los criterios de selección establecidos por el investigador en forma previa.

Para el objeto de esta investigación, se utiliza el muestreo no probabilístico a propósito, de tal manera que se pueda cumplir con los requisitos que se exponen a continuación, siendo los profesionales del equipo interdisciplinario de las instituciones a las que pertenecen los niños, quienes actúan como los expertos dado que realizan el diagnóstico para cada caso, de esta manera se asegura de utilizar el muestreo a propósito de forma correcta, controlando la población a los fines de la investigación y el grado de experiencia de los expertos (León & Montero, 2004 pp. 116).

Muestra de niños en condición de maltrato psicológico

- Los niños seleccionados deben ser del género masculino, puesto que no es interés de este estudio analizar la variable género. En ese sentido se homogeniza la muestra bajo el mismo género.

- Los niños seleccionados deben llevar en la institución mínimo 3 años, de tal manera que se cuente con la anamnesis de los niños y el pleno conocimiento de sus valoraciones por parte del equipo interdisciplinario que acompaña los proceso de los niños.
- Los niños seleccionados deben estar entre el rango de los 10 años de edad, contando con características similares del desarrollo socioemocional y cognitivo.
- Los niños deben estar valorados por el equipo interdisciplinario como sujetos en riesgo social por causa del maltrato psicológico, por ser ésta una categoría de análisis dentro del presente estudio.

Muestra de niños sin condición de maltrato psicológico.

- Los niños seleccionados deben ser del género masculino, para guardar la misma relación con el grupo de comparación establecido (con maltrato psicológico).
- Los niños seleccionados deben ser pertenecientes a núcleo familiar estable, de tal manera que se parta de la diferencia entre el tipo de protección que recibe cada grupo (con y sin maltrato psicológico).
- Los niños seleccionados deben estar entre el rango de los 10 años de edad, de tal manera que guarde cercanía a nivel de desarrollo socioemocional y cognitivo con los niños en condición de maltrato.
- Los niños deben estar valorados por el equipo interdisciplinario de la institución educativa, como sujetos sin riesgo social, por ser ésta una categoría de análisis comparativo dentro del presente estudio.

2.5. Instrumentos de aplicación.

Martínez, P (2006) recomienda la utilización de múltiples fuentes de datos y el cumplimiento del principio de triangulación para garantizar la validez interna de la investigación. Esto permitirá verificar si los datos obtenidos a través de las diferentes fuentes de información, guardan relación entre sí (principio de triangulación); es decir, si desde diferentes perspectivas convergen los efectos explorados en el fenómeno objeto de estudio.

El mecanismo utilizado en esta investigación para garantizar la confiabilidad y validez externa de los instrumentos, estuvo relacionado con la aplicación del pre-pilotaje y pilotaje realizados con cuatro niños de la misma edad y condiciones sociales similares a la muestra real, que se explicara con mayor detalle en el apartado de fases.

La siguiente gráfica representa los instrumentos a implementar para la recolección de los datos en el estudio de caso:

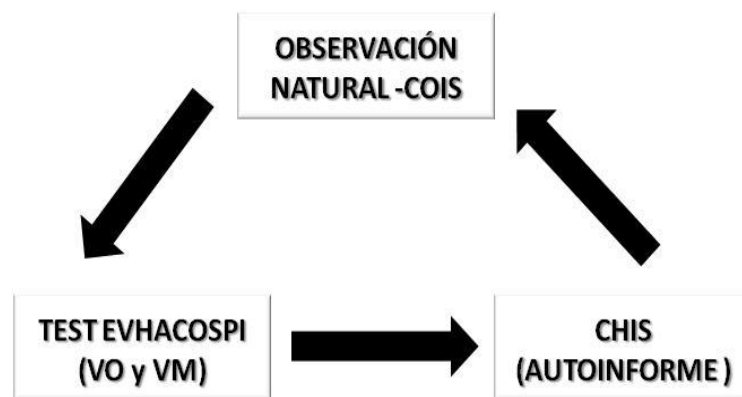


Figura 3: disposición de los instrumentos para la recolección de los datos

2.5.1 Código de Observación de la Interacción Social – COIS. (Monjas, Arias y Verdugo, 1991).

El *COIS* es un sistema codificado de observación directa creado por Monjas, Arias y Verdugo (1991), en el que se observan las interacciones que se producen entre iguales, principalmente en situaciones naturales y no estructuradas, en ambientes escolares. Es un registro de intervalo parcial que permite la observación y el registro, no solo de la tasa y frecuencia de las interacciones del niño, sino también de algunos aspectos cualitativos de esa interacción.

La observación se realiza principalmente en el tiempo de recreo, en actividades de juego libre, en situaciones donde la presencia del adulto es indirecta. El recreo se considera la mejor situación de observación puesto que se ha comprobado que es donde el contacto niño- niño es más natural y espontáneo (Monjas C., Inés, 2002 p. 111).

De acuerdo a lo anterior, el escenario donde se realiza la observación natural de los niños de la muestra, es a la hora de las actividades libres en el patio de la institución, antes de iniciar las sesiones de trabajo, teniendo en cuenta que es allí donde hay mayor probabilidad de evidenciar relaciones interpersonales espontáneas del niño con sus pares y/o adulto.

Este instrumento incluye un total de 15 categorías de observación, siete de ellas corresponde al tipo de interacción (3 corresponden a conductas no interactivas y 4 a conductas interactivas), y las otras ocho categorías explicita la calidad de la interacción y corresponden a

modalidad de la interacción (iniciación o respuesta), con quién se produce la interacción (adulto o niño y si es individual o en grupo), y el modo de la interacción (verbal, física o mixta). (Anexo No. 1)

Los principales datos que se obtienen mediante este código de observación son: Frecuencia y porcentaje de comportamiento no interactivo, frecuencia y porcentaje de comportamiento interactivo, frecuencia y porcentaje de comportamiento social positivo, frecuencia y porcentaje de comportamiento social negativo, frecuencia y porcentaje de interacciones cooperativas, frecuencia y porcentaje de interacciones agresivas, tasa de iniciación, tasa de respuestas, interacciones con adultos, con niños, interacciones verbales, físicas y mixtas.

Para la presente investigación la implementación de éste se realiza en tres momentos, con el fin de identificar el modo de interacción social de cada niño que compone la muestra en su ambiente natural. Se realiza la observación 20 minutos previos a la aplicación del Test, tiempo considerado para los autores del instrumento como suficiente para realizar la observación y el registro.

Se realiza la observación a un mismo niño entre dos observadores repartiéndose las categorías del código, para evitar el sesgo de la observación. Los datos obtenidos por cada uno de ellos se compilan luego en una misma hoja de registro, y son insumo de análisis de la información.

2.5.2 Test de Evaluación de Habilidades Cognitivas de Solución de Problemas

Interpersonales - EVHACOSPI

Versión Original (García Pérez M., & Magaz Lago Á., 1998): El cual tiene por finalidad valorar de manera cuantitativa y cualitativa las destrezas cognitivas relacionadas con los procesos de solución de problemas interpersonales. Las variables que evalúa son: i) habilidad para identificar situaciones de interacción social que constituyen un problema, ii) habilidad para definir de manera concreta una situación problema, iii) habilidad para generar posibles alternativas que constituyan una solución a un problema interpersonal (amplitud y flexibilidad de “pensamiento alternativo”), iv) habilidad para anticipar posibles consecuencias asociadas a una determinada forma de resolver un problema interpersonal (amplitud y flexibilidad de “pensamiento consecuencial”), v) habilidad para tomar decisiones eligiendo la mejor alternativa de todas las posibles.

Versión modificada (Ison, M., & Greco, C., 2009): En esta versión del Test se busca valorar de manera cuantitativa y cualitativa las destrezas cognitivas para identificar las pautas de soluciones intentadas frente a un problema interpersonal, describir de manera correcta y operativa las soluciones implementadas y explorar las consecuencias emocionales de tono positivo provocadas en el sistema de interacción social a partir de la solución intentada.

En relación a la puntuación del Test tanto en la versión original como modificada, está dada por el protocolo establecido para ello por los autores originales del Test. (Anexo No 2)

Para la valoración cuantitativa en relación a la puntuación de las variables: Identificación de la situación problema, descripción de situaciones problema, identificación de la emoción y la toma de decisión se evalúan en una escala que va de 0 a 3 puntos conforme se establece en el protocolo. Las respuestas dadas por los niños en las variables generación de alternativas y anticipación de consecuencias son evaluadas a partir de las definiciones de categoría y enumeración.

Se considera que una categoría es una idea o concepto general relativo a acciones, actitudes o emociones en torno a las cuales se organizan las respuestas del niño frente a las situaciones problema. Por otra parte una enumeración hace referencia a varias ideas específicas de una categoría general y expresa sucesivamente elementos de la misma. Las alternativas de solución generadas por los niños fueron clasificadas en diferentes tipos: asertivas, agresivas, pasivas e irrelevantes especificando aquellas alternativas en las que los niños recurrieran a la autoridad (docentes). Una alternativa asertiva implica una conducta que apunte al cambio de la emoción negativa del personaje hacia una emoción positiva sin consecuencias negativas para el niño u otros. Se entiende por alternativa agresiva a aquella conducta dirigida a infligir daño real o potencial a otro, sea este físico o psicológico.

La alternativa pasiva refiere a una conducta inhibida o evitativa que conduce a la paralización del sujeto o a un no afrontamiento de la situación. Finalmente, una alternativa irrelevante es toda conducta que no se relacione con la posibilidad de resolución del problema. Las consecuencias planteadas a las alternativas de solución son clasificadas en: consecuencias positivas incluyendo aquellas que implican un cambio del estado emocional negativo del

personaje, consecuencias negativas como aquellas en que no se logra cambiar la emoción displacentera e irrelevantes contemplando las consecuencia que no se relacionan con la solución del problema (Morelato et al., citado en Maddio S., & Morelato G, 2009).

Dentro de la presente investigación, la implementación de este Test en sus dos versiones (original y modificada) se administró de manera individual, guardando la consigna, variables y criterios de evaluación establecidos en los protocolos proporcionados directamente por las autoras de la versión modificada, para su respectivo registro de respuestas.

Así mismo, la metodología de aplicación y las situaciones problema fueron objeto de adaptación de acuerdo a las indagaciones que se realizaron en el pre-pilotaje frente al tipo de problemas más frecuentes que se daba en los niños en esta edad escolar y la cercanía de las situaciones al contexto de los niños de la muestra.

Así las cosas, se precisa lo siguiente:

Aspectos que se mantuvieron en la aplicación: Dentro de esta consideración se buscó mantener la estructura de las preguntas tal y como lo establece el protocolo de seguimiento de aplicación, los criterios de calificación y las ideas centrales en el establecimiento de las historias de cada situación problema.

Aspectos que se adaptaron: La administración del test en sus dos versiones fue objeto de adaptación (a partir de la evaluación de los resultados obtenidos en la fase de pre-pilotaje y

pilotaje), donde se plantearon las preguntas por medio de dinámicas de juego de mesa tales como: *DOMINÓ- PAREJAS – DADO*, con el fin de generar un ambiente que favoreciera el acercamiento al grupo en condición de maltrato psicológico, teniendo en cuenta el interés y atención que pudiera causar en los niños, por el sentido de competencia, la interacción horizontal entre adulto-niño, y permitiendo la ubicación fácil de un lugar tranquilo, silencioso donde el niño no pueda distraerse por ruidos u otros elementos visuales que llamaran su atención, tal y como se establece en las normas de administración del Test.

Se aplicó en tres sesiones obedeciendo a la estructura de la Forma A (A1, A2, y A3) cada uno guardando el mismo lapso de tiempo entre sesión (ocho días de espacio) y, la duración de la prueba (entre 20 a 45 minutos como se establece en la ficha técnica de la versión original del Test).

En cada juego se representaron las situaciones de las tarjetas mencionadas, en este sentido el juego *DOMINÓ* correspondía a la tarjeta A1, el juego *PAREJAS* a la tarjeta A2, y el *DADO* a la tarjeta A3, cada juego contempló tres situaciones bajo la misma estructura del guión de aplicación para la Forma A.

El incremento de situaciones problema dentro de la Tarjeta A1, A2 y A3 (tres situaciones por cada una para un total de 9), se debió a la intención de generar opciones de participación como cualquier juego, sin embargo para guardar los parámetros de investigación de este instrumento, solo se tomaron para registro de análisis de respuesta la primera situación que resultó en el juego, las dos restantes se desarrollaron simplemente para culminar la sesión.

Adaptación de las situaciones: las tres tarjetas (forma A) que constituyen los estímulos visuales, fueron aumentadas a nueve láminas (tres por cada juego), guardando los mismos criterios en cuanto a: participantes, lo que genera el problema y la pauta de solución, la emoción que se expresa (positiva o negativa según el caso). De igual manera, se amplió el tamaño de la tarjetas para permitir una mejor manipulación del juego y al mismo tiempo llamar la atención del niño sobre las láminas, disminuyendo la tensión y/o prevención que pueda tener al someterse a una evaluación o “prueba” como frecuentemente lo denominan los niños en esta edad.

Ejemplo 1: *Situación adaptada en la investigación de la versión original* (planteamiento del problema)

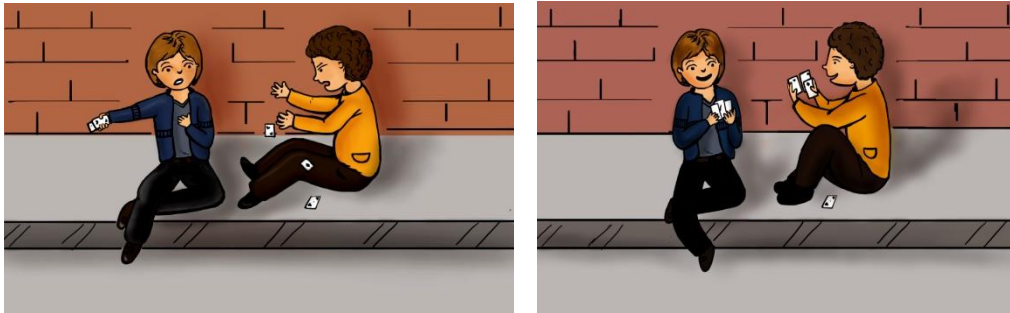
Mira este dibujo. Estos niños están jugando en el patio de su colegio. Hernando está jugando con sus naipes, en ese momento llega Rubén y le dice que le de el juego de naipes para jugar un rato, pero Hernando le dice que no. Rubén le dice que si no le da los naipes se los quitará. Ahora Hernando esta asustado.

Ejemplo 2: *Situación adaptada en la investigación Test Versión modificada* (planteamiento de la pauta de solución)

Hernando le propone a Rubén prestarle los naipes por un rato pero si juegan juntos. Rubén dice que si. Ahora Hernando está tranquilo porque Rubén no le quitará los naipes. Los dos están felices porque juegan juntos y se hacen amigos.

Las ilustraciones diseñadas para representar las adaptaciones de las situaciones mantuvieron la misma línea en cuanto a claridad de la imagen, y expresión de la emoción de los protagonistas.

Ejemplo 3: Ilustración adaptada en la investigación.



Se atiende con exactitud a los criterios de interpretación de los resultados cuantitativos que se plantean en el protocolo de registro de resultados versión 1.98 de enero de 1998 del Test Original y, el protocolo de registro de datos para la versión modificada que fue suministrado directamente por las autoras de este documento.

Finalmente, se consideró pertinente que para la administración del Test, diseñar la aplicación por medio del juego como mediación para la evaluación de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales posibilitando la participación de cada niño como protagonista del juego seleccionado para cada sesión, de acuerdo a su edad y modos de expresión y condición psicológica de maltrato.

2.5.3 Cuestionario de Habilidades de Interacción Social CHIS – área 5.

Para la recolección de esta información se ha seleccionado el Cuestionario de Habilidades de Interacción Social – CHIS, de Monjas (1994), retomando únicamente el área 5 donde se evalúan las habilidades cognitivas relacionadas con la solución de problemas interpersonales.

Se dispone de la versión “Auto-informe” (ver anexo No. 4), dirigido al niño para que valorara sus habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, bajo la modalidad de entrevista. Se recoge la información en una escala tipo Likert de cinco puntos la percepción de sus las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales y, bajo la adaptación propuesta dentro de esta investigación se propuso analizar las apreciaciones que cada niños expuso sobre sí mismo en cada respuesta.

De acuerdo a lo anterior, se realizó una valoración cualitativa de las respuestas sobre su percepción de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, adicionando un espacio como oportunidad de plantear un “ejemplo”, con el fin de corroborar el nivel de comprensión de cada pregunta por parte del niño. Esta última información se sistematizó y analizó bajo la matriz denominada “Enunciados Típicos”.

Este instrumento se aplicó una vez finalizaba la administración del Test, en compañía de las investigadoras del presente estudio, para apoyar la lectura de los ítems y el suministro de tarjetas de colores para cada respuesta.

Finalmente, este cuestionario en su versión autoinforme fue ajustado a través de los resultados del pre-pilotaje y pilotaje llevado a cabo con niños que guardan la misma característica de la muestra de la investigación, en cuanto a:

- La estructura sintáctica de los enunciados de tal manera que permita mayor comprensión.
- Las opciones de respuesta, donde se ajusta *“bastantes veces”* por *“muchas veces”*.
- Un espacio dentro del instrumento que permita plantear un “ejemplo” para identificar la correspondencia entre pregunta y respuesta.
- El apoyo de tarjetas de colores utilizadas para facilitar las opciones de respuestas (nunca, casi nunca, muchas veces, casi siempre, siempre).

De acuerdo a lo descrito en este apartado, se presentan aquí las categorías y sus relaciones de acuerdo a lo planteado en la fundamentación teórica a la luz del estudio de caso descriptivo-comparativo:

Tabla 1

Categorías y fenómeno de relación

CATEGORÍA	FENÓMENO DE RELACIÓN
1. Habilidad para identificar una situación no problemática (pauta de solución).	<ul style="list-style-type: none"> - Condición de maltrato psicológico. - Condición sin maltrato psicológico. - Edad. - Contexto de protección (familiar e
2. Habilidad para describir la pauta de solución de forma concreta y operativa	
3. Habilidad para identificar el estado emocional positivo asociado a la solución del problema.	

<p>4. Habilidad para detectar los cambios emocionales que se dan entre las personas involucradas.</p>	<p>institución)</p> <p>Relacionando la tendencia: orientación positiva o negativa al momento de enfrentar la solución de un problema interpersonal.</p> <p>Positiva: optimismo, persistencia, esfuerzo en la solución del problema</p> <p>Negativa: frustración, molestia, inhibición de la solución al problema</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.6. Fases

2.6.1 Fase 1- Preliminares

Se presentan aquí los principales aprendizajes a nivel investigativo y metodológico – operativo, que surgen en el pre-pilotaje y pilotaje llevado a cabo antes de la puesta en marcha de la aplicación.

Tanto en el pre- pilotaje como en el pilotaje se realizaron las pruebas con dos niños (cuatro en total) en edades de los 9 a los 10 años del mismo contexto sociocultural, aplicando el Test y el CHIS – área 5 autoinforme adaptados para la investigación, con el fin de observar cómo se comportaban los niños frente a estas situaciones pero sobretodo, para constatar empíricamente si la aplicación de los juegos funcionaba correctamente (validez externa) y la adaptación no se desligaba de la estructura que define el protocolo de aplicación de la evaluación. Estos dos momentos fueron valorados al interior de la investigación a partir de las siguientes preguntas:

¿Los enunciados son comprendidos para los niños?

¿Las indicaciones son comprendidas?

¿Se entiende la dinámica y la estructura del juego?

¿Se atienden y conservan las categorías de análisis de la investigación?

¿Con estos instrumentos se evidencian posibles resultados de acuerdo a los objetivos propuestos?

A partir del análisis de estas preguntas se realizaron modificaciones y ajustes a algunos de los juegos, lo cual se expone a continuación:

Realidades y aprendizajes.

Las pretensiones investigativas y personales que se ponen en juego al inicio de un proceso, tiene como fin, conforme se avanza en el reconocimiento conceptual y práctico, ir adquiriendo precisión, coherencia y sentido, a la luz del objeto de estudio observado. Sin embargo, la cuestión que surge es cómo ir adquiriendo dicha precisión, esa fina mirada sobre lo que se espera observar frente a lo realmente acontecido.

Cuando se revisan los antecedentes del tema a investigar, aparece en un documento final sobre cómo se hizo, dónde, con quién, bajo qué parámetros y los resultados en el marco de lo investigativo, pero más allá de eso, lo que brindó soporte esencial para el desarrollo de cualquier investigación es lo que pocas veces se explicita desde los aprendizajes adquiridos, en ese proceso de hacer y rehacer.

Confrontación con los instrumentos de recolección de la información: Esta situación genera el interrogante de cómo contrarrestar la deseabilidad social que se pudiera dar en los niños, cada vez que se enfrentaran al cuestionario o el Test. Se deriva de aquí el aprendizaje de reconocer finamente la pretensión de cada instrumento seleccionado, y para ello se realizaron ejercicios de adaptación y modificación considerando en primera instancia las realidades del contexto de la población, así:

- Se modificó la administración del Test por medio de juegos de mesa (dominó, parejas y juego de dado), con el fin inhibir la tensión que puede causar el concepto de evaluación que tiene los niños, haciendo más cercana y fluida su participación como líder del juego, buscando de esta manera mayor interacción desde una postura empática, amable y de bienestar para cada uno de los participantes.
- Se modificaron las situaciones que plantea el Test, toda vez que en la aplicación del pre-pilotaje se indago con los niños sobre el tipo de problemas más frecuentes a los que se ven expuestos entre pares en esta edad. De esta manera se mantuvo la estructura del planteamiento del problema, modificando únicamente nombre de los personajes y el evento que genera el problema; como caso particular, donde el problema menciona a la figura “mamá”, se cambió por la del “profesor”, manteniendo así la figura del adulto, pero guardando cercanía con el contexto de todos los niños seleccionados como muestra (dado que algunos de ellos presentan condición de abandono).

- Se pre-pilotearon los instrumentos con niños de edad cercana a la muestra real objeto de estudio, de colegios privados y públicos, con el fin de recibir retroalimentación del material diseñado para el Test (representación de la imagen, tamaño de la imagen comprensión de las instrucciones, tiempo invertido en el juego, entre otros).
- Para la aplicación del CHIS- área 5, se diseñaron estrategias de apoyo visual (tarjetas – respuestas de colores) para que los niños se puedan centrar en la pregunta y no únicamente en las opciones de respuesta que ofrece el cuestionario (auto-informe: nunca, casi nunca, muchas veces, casi siempre y siempre), toda vez que en el pre-pilotaje la aplicación de este instrumento resultó denso tanto para los niños como para las investigadoras.
- Adicionalmente, se optó por incluir en el CHIS- área 5, una casilla en las opciones de respuesta – “ejemplo”, para que el niño o adulto plantee desde su experiencia la respuesta, con el fin de reconocer si ésta guarda correspondencia con la pregunta o no.
- La administración del CHIS –área 5, en la fase de aplicación se dividió en tres momentos puesto que la lectura y planteamiento de respuesta para las 11 preguntas en el pre-pilotaje produjo cansancio, pérdida de concentración y respuestas sin mayor argumento, debido a la densidad e inversión de tiempo que requirió.

Confrontación con las categorías de análisis: El establecimiento de las categorías se realizan desde los planteamientos conceptuales y teóricos, sin embargo una vez iniciada la etapa

de pre-pilotaje y pilotaje estas categorías son objeto de revisión más profunda de acuerdo al resultado encontrado con los niños que participaron en esta fase. Ello permitió analizar si la administración de los instrumentos cubre la totalidad de la información requerida para analizar cada categoría y realizar así la posterior triangulación de la información.

Confrontación con la población: Se considera necesario un primer acercamiento a la población con quien se desarrolla la investigación, para esto se implementó el pre-pilotaje y pilotaje con niños que cumplieran con la mayoría de los criterios de selección (edad, sexo, riesgo social, estabilidad familiar). Así mismo para las investigadoras es un momento de entrenamiento para reconocer el estilo, las palabras, comentarios y/o chistes que pueden plantear los niños en cada respuesta y que debe ser valorado con total tranquilidad y neutralidad para que no interfiera o sesgue la observación.

Confrontación con el entrenamiento interno de las investigadoras: Resulta ser este uno de los procesos más relevantes en la fase de preliminares, debido al efecto causado internamente en las investigadoras frente al ejercicio de auto-valorar los resultados de la administración de cada prueba. Ello, exigió un momento de reconocimiento de debilidades y fortalezas en cuanto a estilos de expresión, entonación, fijación de la mirada, movimiento de las manos, que no llegaran a ser interferencia dentro de la aplicación. Este entrenamiento permite adquirir mayor seguridad y precisión en la aplicación real de los instrumentos que abarcan la investigación.

2.6.2 Fase 2 – Aplicación

Diseño de la Aplicación.

En la siguiente gráfica se presenta el desarrollo de la aplicación de esta investigación:



Figura 4: Planteamiento del diseño de la aplicación

Diseño de sesiones de trabajo.

Propósito general: Para el objetivo de esta investigación se decide realizar tres sesiones de trabajo con los niños seleccionados, en donde se proponen distintas situaciones hipotéticas de problemas interpersonales, con el fin de analizar las habilidades cognitivas presentes en los niños para:

- La identificación de la existencia de un problema interpersonal
- La definición de la situación problema interpersonal
- La identificación del problema interpersonal, haciendo referencia al estado emocional negativo
- La generación de alternativas.
- La anticipación de consecuencias.
- La elección de una alternativa.

Y las habilidades cognitivas relacionadas con la pauta de solución, entendidas así:

- La identificación de la situación no problemática (pauta de solución).
- La descripción de la pauta de solución de manera concreta y operativa.
- La habilidad para identificar los componentes emocionales involucrados en la pauta de solución propuesta.
- La evaluación de consecuencias emocionales a partir de las alternativas de solución intentadas.

- La habilidad para ponerse en la situación planteada y expresar el propio estado emocional relacionado con la solución del problema.

En el desarrollo de cada sesión se aplica la versión original (García Pérez M., & Magaz Lago Á., 1998) y modificada (Ison y Greco, 2009) del Test, en relación al planteamiento de las situaciones y las respectivas preguntas orientadoras.

Ambientación para la aplicación: se comienza la sesión estableciendo un vínculo de rapport (buena relación) con el niño haciéndole algunas preguntas sencillas como: cómo te llamas, a qué grado asistes, cómo se llama tu profesora, cuántos años tienes, qué es lo que más te gusta hacer...etc. Después de esto, se le explica al niño que pasará en compañía de la investigadora jugando con un material en donde se cuentan algunas situaciones hipotéticas de problemas que pueden pasar entre niños y niñas de su misma edad, con el fin de que él conteste algunas preguntas sobre lo que piensa de cada situación.

Tiempo destinado para el juego: 20 a 45 minutos.

Instrumentos de registro. 1) Hojas de respuesta del Test versión original y versión modificada, 2) CHIS Auto-informe.

2.6.3 Fase 3-Recolección de la Información.

A partir de los planteamientos de Flórez (1994) acerca del análisis de los datos, las investigadoras proponen el siguiente proceso para la recolección y análisis de la información relacionada con la caracterización de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales de los niños ocho participantes.



Figura 5: Orientación para el análisis de los datos

Recolección de datos.

Por medio de la aplicación de los instrumentos correspondientes a la observación natural (COIS), el Test en su versión original y modificada y finalmente, el formato de Autoinforme (CHIS), se hace la recolección de información durante la fase de aplicación. Posteriormente, se revisa la información proporcionada y se realiza una focalización de los datos que interesan de forma directa en esta investigación, la cual permite realizar la caracterización de cada uno de los niños pertenecientes a la muestra.

Sistematización de datos.

Con base en las necesidades del proceso de caracterización de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, cada instrumento proporciona información relevante para ser sistematizada. En razón a ello, el COIS permite realizar un análisis de los comportamientos relacionados con la interacción social, delimitados en categorías de análisis (tipo de interacción, modo y con quién), manifestados en el intervalo de tiempo observado. La relevancia de los datos que arroja este instrumento tiene que ver con la identificación de los rasgos prevalentes en la interacción de cada uno de los niños, que se contrastan y argumentan con los comportamientos encontrados en las otras fuentes de información que se utilizaron en esta investigación.

De igual manera, la implementación del Test en su dos versiones (original y modificada), proporciona información cuantitativa y cualitativa propiamente de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales: descripción e identificación del problema, generación de alternativas, anticipación de consecuencias, toma de decisión, e indagando por la capacidad para reconocer emociones de los protagonistas en una situación hipotética planteada y al mismo tiempo, por las consideraciones personales que refiere cuando se le pide a cada niño que se asuma como el protagonista de la situación problema. Frente a este último aspecto, las expresiones mediante las cuales cada niño argumenta sus respuestas se sistematizan para ser analizadas y determinar la tendencia positiva o negativa que sus respuestas los caracteriza.

Finalmente, el CHIS-área 5 en su versión Autoinforme permite recoger información sobre la valoración que el propio niño hace de sus habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales. Los datos cualitativos obtenidos de los “ejemplos”, se sistematiza en la matriz denominada “Enunciados Típicos”, como información para ser objeto de análisis en la caracterización.

Disposición de datos

Posterior a la reducción de los datos, éstos son organizados en tablas y matrices de excel, a partir de las cuales se elaboraron gráficas que permiten identificar los rasgos o tendencias característicos de cada uno de los niños observados frente a sus habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales. Así mismo, permite la disposición de los datos para realizar la comparación entre los dos grupos señalados (en y sin condición de maltrato) a fin de hallar diferencias y/o similitudes de sus comportamientos, de acuerdo al marco metodológico.

Obtención de conclusiones.

Con base en los datos obtenidos, se realizó una triangulación de las diferentes fuentes de información (gráficos, registros textuales de las observaciones, matrices de frecuencia de palabras), de tal manera que se permite contrastar e interpretar cada uno de los comportamientos de los niños caso a caso para así realizar la comparación de los dos grupos establecidos. Se construyen los argumentos con base en el establecimiento de las categorías de análisis y sus

relaciones, dando respuesta de esta manera a las preguntas que se formulan en la etapa preliminar de la presente investigación.

Limitaciones de la investigación.

De acuerdo al diseño metodológico que se emprendió para esta investigación, se mencionan aquí las limitaciones encontradas:

- Generalizabilidad:
- Comparación: variables emergentes
- Validez y confiabilidad de instrumentos:

CAPITULO III: ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación se realiza el análisis de los datos obtenidos en la fase 2 – aplicación, por medio de las orientaciones para el establecimiento de las categorías y sus relaciones.

Inicialmente se presentan los resultados de cada caso, para posteriormente realizar el análisis de comparativo y conclusiones desde los dos grupos propuestos en la investigación (en y sin condición de maltrato psicológico).

Se aclara que la evaluación de los instrumentos estuvo guiada por los protocolos diseñados por sus autores originales para ello, así:

- Respecto al Test en su versión original y modificada, la valoración cuantitativa en relación a la puntuación de las variables: identificación de la situación problema, descripción de situaciones problema, identificación de la emoción y la toma de decisión se evaluaron en una escala que va de 0 a 3 puntos conforme se establece en el protocolo.

Así mismo, las variables generación de alternativas, anticipación de consecuencias y las emociones mencionadas se puntuaron teniendo en cuenta el mínimo y el máximo de categorías y enumeraciones que generaron los ocho niños evaluados, de tal manera que se estableciera una escala con el mismo rango para estandarizar los puntajes.

Y finalmente, para la valoración cualitativa, se retomaron las expresiones que argumentan las respuestas de los niños y se analizan a luz de la fundamentación teórica.

- La interacción de las situaciones interpersonales, analizadas bajo el Código de Interacción social (COIS), se aplicaron las formulas matemáticas para hallar la frecuencia, porcentaje y tasa de las interacciones realizadas por cada niño en tres sesiones de 20 minutos cada una.

- Los resultados obtenidos del Cuestionario de Habilidades de Interacción Social (CHIS) en la versión autoinforme fueron objeto de análisis cualitativo únicamente retomando los ejemplos que ellos dieron en sus respuestas, con el fin de hallar correspondencia en los argumentos personales que los niños hicieron en la administración del Test en su versión modificada.

3.1 Análisis de caso 1 (CM)

A continuación se presenta el análisis cualitativo de la aplicación del Test EVHACOSPI tanto de la versión original como la versión modificada.

Tabla 2
Ejemplos habilidades cognitivas GA, AC, TD Caso 1

Generación de Alternativas (GA)	Anticipación de Consecuencias (AC)	Toma de Decisiones (TD)
“... decirle que si se no se las da, le pega...”	“...que Carlos se asusta y le entrega las fichas...”	“...venderle las fichas para tener plata...”
“...Quitarle el balón...”	“...que ya nadie juega y no hay problema...”	“...defenderse quitándole el balón...”
“...devolverle rápido el cuaderno sin que la profe se de cuenta...”	“...que la profe no se de cuenta y no lo castiga...”	“...devolverlo rápido para que no se de cuenta la profe...”

A partir de los ejemplos de respuesta descritos en estas habilidades, se identificó que éstas se relacionan con la evitación de situaciones en las cuales intervenga el adulto como figura de autoridad y genere castigos por las conductas de él o regaños con los cuales se sienta inferior al compañero con quien tiene el problema. De igual manera, en la anticipación de consecuencias, se identificó cómo el niño considera las consecuencias en función de evitar un castigo o la obtención de un beneficio, que en el caso de algunos ejemplos corresponde a una ganancia económica. En la consideración que el niño hizo de todas las alternativas para tomar la mejor decisión se evidencia que persiste la conducta negativa e impulsiva de acciones para resolver la situación problema, donde buscó que el protagonista no perdiera o fuera acreedor de algún tipo de castigo.

Valoración Cualitativa Test Versión Modificada

De acuerdo con la habilidad cognitiva para ponerse en situación y exponer el propio estado emocional, se identificó que el niño, pese a reconocer las emociones positivas en los personajes cuando se soluciona el problema interpersonal, persistió en la solución negativa cuando se le solicitó que se asumiera como el protagonista de la situación y desde allí planteara sus emociones, algunos ejemplos de sus respuestas son:

Tabla 3
Ejemplo habilidad cognitiva PSEE Caso 1

Ponerse en la Situación y expresar sus propias emociones (PSEE)	
Emociones positivas	Emociones Negativas
...”Bien porque así no lo castigan a uno...”	...”Yo no me deajo tratar mal...”
“...Bien haciendo el intercambio de fichas...”	...”Yo le pego, y si la profe dice algo, le digo que él empezó a tratarme mal...”

Para el niño prevaleció la necesidad de no mostrarse perdedor u obtener beneficios en la solución del problema, argumentando que si él fuera el personaje de la historia no haría eso porque es mostrarse como un “perdedor” o un “miedoso” ante los demás, por lo tanto sus respuestas estuvieron dirigidas más a la autoprotección y a la búsqueda de bienestar en cualquier situación problema que se pueda llegar a generar con sus compañeros.

Se considera que las emociones positivas expresadas por el niño hacen referencia a una valoración relacionada con la posibilidad de evitar el castigo y obtener beneficios propios, se destaca además el interés por mostrarse fuerte y contundente frente al otro, evitando la expresión de sus emociones, el diálogo y la conciliación. En definitiva, tanto en la expresión de sus emociones positivas como negativas, el niño mantuvo una constante referida a la posibilidad de obtener beneficios al solucionar el problema garantizando su propio bienestar.

A partir de los datos proporcionados por el Test sus dos versiones, es posible comprender que el niño manifestó en sus habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales el reconocimiento del problema en situaciones hipotéticas, haciendo una interpretación de los eventos generados en torno al problema tanto de las acciones, los personajes y la descripción de las causas del mismo, al igual que refirió el tipo de emociones y el tono positivo de la solución al reconocer como en la valoración positiva se suscitan en los personajes cambios en el estado emocional. Sin embargo, en las preguntas relacionadas con la postura de él frente a la situación problemática, se identifica que el niño genera otro tipo de lectura, interpretación y propuesta de alternativas, dado que para él no existe la posibilidad de mediar en

un problema como si lo hizo el personaje, lo cual refleja en sus respuestas inflexibilidad para solucionar un problema interpersonal. Esta posición del niño es notoria a lo largo de la aplicación del test en sus dos versiones, evidenciando en él una tendencia negativa frente a la valoración positiva del conflicto.

Seguido a esto, en la matriz que se expone a continuación se referencia los enunciados característicos con los que el niño describió la valoración de las habilidades cognitivas relacionadas con la solución de problemas interpersonales:

Tabla 4
Análisis de enunciados Caso 1

MATRIZ : ENUNCIADOS TÍPICOS	
PREGUNTA	AUTOINFORME
1. Evalúa resultados (ER)	Haga lo que haga me terminan castigando siempre
2. Elige solución adecuada (EA-A)	Depende del problema.
3. Elige solución justa (EA-J)	A veces les digo que no quiero pelear más, para no tener problemas pero no hacen caso y entonces me peleo
4. Ponerse en el lugar del otro (PLO)	Yo no busco eso. Uno se tiene que defender de los que se la montan.
5. Planifica práctica de solución (P-PS)	Pues pienso en no pelear pero ellos siguen molestando
6. Consecuencias de los propios actos (CPA)	Yo no hago eso, y siempre me castigan las profes
7. Evaluar y elegir la mejor solución (EES)	Yo le aviso a la profe para que ellos no me molesten.
8. Busca causa del problema (BC)	Yo si se porque son los problemas y me toca explicarle a la profe que paso

9. Genera alternativas (GA)	Yo no se cuales decir.
10. Identifica problemas de relación (IPR)	Ellos me dicen apodos y eso me enfurece. Por eso peleo tanto
11. Anticipa Consecuencias de los otros (ACO)	Yo no hago eso.

En contraste con las respuestas que el niño manifestó en las situaciones hipotéticas, se puede identificar que en el autoreconocimiento que el niño hace de sus propios problemas interpersonales, la tendencia de tono negativo para proponer alternativas de solución, además vincula la presencia del adulto como figura de autoridad para determinar la pauta de solución que según el niño siempre lo hace acreedor de un castigo o regaño.

Se comprende que sus respuestas guardan cercanía con los datos obtenidos en la aplicación del Test, ubicando dichas habilidades entre la ausencia o debilidad de acciones positivas para la medicación en la solución de problemas interpersonales, tomando como rasgos de carácter los argumentos que dio el niño para no mostrarse como perdedor o frágil ante los demás.

Tabla 5
Síntesis de resultados Caso 1

SÍNTESIS DEL CASO 1		
CATEGORÍA	DESEMPEÑO EN PRUEBA	DESEMPEÑO EN INTERACCIÓN REAL
Habilidad para identificar la situación no problema	El niño logró describir los eventos centrales de la pauta de solución en cuanto a los personajes y los sucesos que rodean la solución.	El niño puede reconocer cuando está ante un problema interpersonal o no, estableciendo las causas de ello.

<p>Habilidad para describir la pauta de solución de forma concreta y operativa</p>	<p>El niño logró describir de manera correcta la pauta de solución propuesta, en términos concretos.</p>	<p>El niño en su mayoría de veces endosa la solución del problema al adulto, refiriendo a éste como figura de corrección ante una mala conducta.</p>
<p>Habilidad para detectar el estado emocional positivo asociado a la solución del problema interpersonal</p>	<p>El niño detectó los estados emocionales relacionados con la solución de problema que produjo bienestar y tranquilidad a los personajes. Comparó lo ocurrido con las emociones expresadas por los personajes de la situación, las cuales se ubicaron siempre en emociones positivas.</p>	<p>El niño puede reconocer emociones positivas o negativas que se generan ante un problema o su solución, sin embargo, los argumentos dejan ver la necesidad de autoprotección, olvidando el establecimiento de acuerdo para que todas las personas involucradas tengan bienestar.</p>
<p>Habilidad para detectar los cambios emocionales que se dan en las personas involucradas en la situación problema interpersonal</p>	<p>El niño logró describir los cambios emocionales de los protagonistas de las historias. Sin embargo, las alternativas dadas por el niño para que el protagonista de la historia solucionara el problema se distanciaron de la mediación y la conciliación hacia el bienestar de “todos” los involucrados, primando para el niño la ganancia de la víctima.</p>	<p>El niño reconoce el bienestar que puede generar la solución de un problema entre compañeros, sin embargo, los argumentos que él manifiesta no los relaciona con emociones positivas puesto que quien resuelve sus problemas es el adulto, recibiendo (desde su consideración) castigos injustos por su comportamiento.</p>
<p>Habilidad para ponerse en situación y expresar el propio estado emocional relacionado con la situación de un problema interpersonal</p>	<p>El niño presentó una tendencia en la solución del problema negativa, en la medida que en sus alternativas de solución y toma de decisión buscó mantener su propio punto de vista (no perder, no mostrarse débil ante los demás, no dejársela montar de nadie, etc.), aún cuando la pauta de solución expresada en la solución hablara de bienestar para todos los personajes.</p>	<p>Cuando el niño se reconoce como protagonista de la situación problema, difícilmente puede expresar sus emociones de manera acertada, haciendo uso por el contrario de reclamos y gritos contra sus pares o el adulto, para protegerse de una posible sanción. La expresión de sus emociones generalmente se concentra en buscar mecanismos de defensa, fijándose siempre en lograr su propio estado de tranquilidad.</p>

3.2 Análisis de caso 2 (CM)

A continuación se presentan los resultados de la aplicación del Test tanto de la versión original como la versión modificada.

Tabla 6
Ejemplos habilidades cognitivas GA, AC, TD Caso 2

Generación de Alternativas (GA)	Anticipación de Consecuencias (AC)	Toma de Decisiones (TD)
“... Quitarle el libro...”	“...que se queda con el cuaderno y puede hacer la tarea ...”	“...Quitarle el libro con ayuda de sus amigos...”
“...Quitarle las fichas ...”	“...Que Tatiana no puede jugar con las fichas incompletas...”	“...Decirle a la profe para que la regañe...”
“...Meterle el cuaderno rápido a la maleta sin que la profe se de cuenta...”	“...Que nadie se da cuenta y no lo castigan...”	“...Meterle rápido el cuaderno a la maleta...”

A partir de los ejemplos, se pudo reconocer que la tendencia del niño para resolver de la “mejor” manera el problema interpersonal estuvo mediada por las acciones agresivas tales como el enfrentamiento fuerte ante quien era el causante de la situación problema. De todas las enumeraciones planteadas, siempre consideró como más adecuada aquellas donde se aseguraba la no pérdida, bien fuera haciendo uso de la fuerza o de la intimidación, convirtiendo de esta manera a la víctima en victimario, evitando además cerrar el ciclo de la situación problema.

Valoración Cualitativa Test Versión Modificada.

En cuanto a la habilidad cognitiva para ponerse en la situación de expresar sus propias emociones, se mencionan aquí las respuestas dadas por el niño:

Tabla 7
Ejemplo habilidad PSEE Caso 2

Ponerse en la Situación y expresar sus propias emociones (PSEE)	
Emociones positivas	Emociones Negativas
	A mi no me gusta que sean envidiosos, entonces los amenazo Yo le digo a la profe para que la regañe, que se disculpe y con eso me sentiría bien. Yo devuelvo el cuaderno a escondidas y así no me regañan

Se evidenció la ausencia de respuestas emocionales relacionadas con la solución de un problema interpersonal desde el tono positivo, prima por el contrario la necesidad de defender su punto de vista, puesto que el niño no quiso mostrarse como perdedor, teniendo que recurrir a la figurar del adulto para asegurar que quien fuera causante del daño “recibiera el castigo merecido”.

Esto refleja un estilo de afrontamiento caracterizado por la limitación del repertorio de respuestas ante situaciones problema, evitando la búsqueda de soluciones desde diferentes perspectivas donde se garantice el bienestar para todos los involucrados en la dicha situación. De esta manera se redujo la probabilidad que el niño se permitiera experimentar emociones positivas como un factor protector de salud mental, tal y como se plantea desde la psicología positiva.

Tabla 8
Análisis de enunciados Caso 2

MATRIZ : ENUNCIADOS TÍPICOS	
PREGUNTA	AUTOINFORME
1. Evalúa resultados (ER)	No. La profe siempre dice que por habernos portado mal nos castigan
2. Elige solución adecuada (EA-A)	Es que la mejor solución es no dejársela montar de nadie, pero la profe me regaña por pelear
3. Elige solución justa (EA-J)	La vez pasada no era justo que yo arreglara otra vez la cama y por eso traté mal a Oscar, pero la profe nos regaña por la pelea y nos puso a barrer a los dos
4. Ponerse en el lugar del otro (PLO)	A mi no me gusta que me la monten Si me toca pelear para defenderme lo hago y ya
5. Planifica práctica de solución (P-PS)	Yo siempre me defiendo a si me regañe la profe, porque esos chinos son muy abusivos
6. Consecuencias de los propios actos (CPA)	Yo no pienso en eso, igual siempre nos ponen un castigo por pelear, pero no importa, uno lo cumple y ya.
7. Evaluar y elegir la mejor solución (EES)	Yo les digo que no me molesten, o sea les advierto, y esa es la mejor solución
8. Busca causa del problema (BC)	Pues yo se porque es que tenemos problemas, pero no siempre es mi culpa como dice la profe.
9. Genera alternativas (GA)	La profe dice cual es la solución de las peleas, pero siempre es con un castigo para los que peleamos.
10. Identifica problemas de relación (IPR)	Yo tengo problemas porque no me la dejo montar de nadie
11. Anticipa Consecuencias de los otros (ACO)	No.

A partir de esta matriz, es posible identificar en los argumentos del niño la tendencia en la solución de problemas interpersonales de tono negativo y/o agresivo, en la medida que para él pesa más el cuidado por no ser afectado por sus compañeros, valiéndose de “la advertencia”, o “el enfrentamiento” para garantizar el cuidado se si mismo.

Se evidencio además que ante las respuestas dadas por el niño en las historias narradas del Test, guarda correspondencia con aquellas donde se solicitó imaginara que él era el protagonista de dicha situación para hallar la solución más adecuada, en la medida que sus argumentos dan cuenta del estilo impulsivo con el que se enfrenta para resolver sus problemas interpersonales.

Tabla 9
Síntesis de resultados Caso 2

SÍNTESIS DEL CASO 2		
CATEGORÍA	DESEMPEÑO EN PRUEBA	DESEMPEÑO EN INTERACCIÓN REAL
Habilidad para identificar la situación no problema	El niño logró identificar, describir y plantear la existencia del problema y su pauta de solución en todas las situaciones planteadas, obteniendo el puntaje máximo de correspondencia.	El niño puede identificar cuando se encuentra ante un problema interpersonal, sin embargo expreso un estilo impulsivo para resolver los problemas que tiene con sus compañeros.
Habilidad para describir la pauta de solución de forma concreta y operativa	El niño logró identificar la pauta de solución de forma concreta a partir de la narración de la historia presentada.	El niño plantea la pauta de solución de sus problemas interpersonales mediante conductas de agresión verbal o física justificando la necesidad de proteger su bienestar o tranquilidad.
Habilidad para detectar el estado emocional positivo asociado a la solución del problema interpersonal	El niño logró identificar en todos los personajes de las historias planteadas el estado emocional positivo que se relacionaba con la pauta de solución.	El niño busca estados emocionales de bienestar y seguridad tratando de evadir o distraer el regaño o castigo debido a sus acciones, considerando ello como positivo y justificable.

Habilidad para detectar los cambios emocionales que se dan en las personas involucradas en la situación problema interpersonal	El niño atribuyó estados emocionales tales como “contento”, “alegre”, “tranquilo” a las expresiones de los personajes de las historias, una vez se narró la solución del problema interpersonal.	El niño presenta restricción de alternativas para considerar el estado emocional de todas las personas involucradas en el problema interpersonal, tomando como válida únicamente una solución de problema cuando en ésta no lo hace acreedor del “castigo” o “regaño” por parte del adulto.
Habilidad para ponerse en situación y expresar el propio estado emocional relacionado con la situación de un problema interpersonal	El niño, a pesar de reconocer las emociones positivas producto de la solución conciliada entre los protagonistas de la historia, persistió en estados emocionales de tono negativo tomando como justificación la generación de alternativas planteadas, donde primó su punto de vista como cuidado y garantía de bienestar.	El niño cuando se enfrenta a una situación problema interpersonal predomina en él conductas de autoritarismo, agresión verbal o física, argumentando que su comportamiento se debe a no “dejársela montar de nadie”. Así mismo, se aleja del diálogo y la conciliación con las demás personas involucradas puesto que considera que ello puede dar una imagen de perdedor o débil ante los demás.

3.3 Análisis de caso 3 (CM)

Tabla 10
Ejemplos habilidades cognitivas GA, AC, TD Caso 3

Generación de Alternativas (GA)	Anticipación de Consecuencias (AC)	Toma de Decisiones (TD)
“... que Julián lo empuje para que no se meta con él...”	“... que Julián le quite el balón y no deje jugar a Camilo...”	“... quitarle el balón para que Camilo no juegue...”
“...que Luis le diga a Fernando que no se meta en el juego de él...”	“...que Luis le deje solo dos canicas a Fernando para que no moleste...”	“...que Luis le diga a Fernando que no se meta en el juego de él...”

A partir de estos ejemplos, se identifica la correspondencia que existe entre el tipo de alternativas generadas por el niño y la toma de decisión, las cuales mantuvieron un criterio

impulsivo dado por estados emocionales negativos (agresión hacia el otro), evitando de esta manera cualquier tipo de comunicación que motivara la obtención de beneficios mutuos. En ese sentido, el tipo de consecuencias que él pudo inferir de las opciones propuestas, lo hizo en función de sus propias necesidades e intereses, buscando en definitiva la defensa y una imagen superior ante quien consideró como su adversario.

Valoración Cualitativa Test Versión Modificada

A continuación se presentan las emociones positivas y negativas descritas por el niño al momento de confrontarse con un problema interpersonal.

Tabla 11
Ejemplos habilidad cognitiva PSEE Caso 3

Ponerse en la Situación y expresar sus propias emociones (PSEE)	
Emociones positivas	Emociones Negativas
Pues bien porque no me regañan	Yo no me dejo de los otros. Yo le pego para que no se meta conmigo. Yo no presto las cosas porque se las roban.

De acuerdo con la habilidad cognitiva para ponerse en situación y exponer el propio estado emocional, se evidencia que el niño logró identificar los cambios emocionales de los personajes involucrados y hacer una interpretación de la situación no problemática desde una valoración positiva, reconociendo con facilidad las emociones positivas de los personajes involucrados.

El niño comprendió la pauta de solución desde una valoración positiva en la cual se privilegiaba la expresión de emociones positivas evidentes en las ilustraciones y en los diálogos

donde se incluyeron estados emocionales tales como felicidad y tranquilidad, sin embargo el niño argumentó y mantuvo siempre su posición defensiva, proponiendo que las soluciones a los conflictos deberían darse pensando en la obtención de beneficios propios para poder ganar y no mostrándose como un perdedor ante los demás.

A partir del desempeño del niño durante la aplicación del Test en sus dos versiones, es posible reconocer que sus habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales muestran un desempeño diferente entre las situaciones

En definitiva, el niño manifestó desde el punto de vista cognitivo, mejor desempeño en las situaciones donde realizó una interpretación tanto del problema como de la pauta de solución, desde los personajes involucrados en las hipotéticas planteadas, a diferencia del desempeño para generar alternativas de solución cuando intentó ser él el protagonista de la historia, puesto que es allí fue donde el niño tuvo mayor limitante para solucionar el problema reconociendo la pauta de solución desde la tendencia positiva como una opción de la mediación y conciliación entre todas las personas involucradas.

Se presenta ahora la siguiente matriz con la cual se describe la valoración de las habilidades cognitivas relacionadas con la solución de problemas interpersonales del niño.

Tabla 12
Análisis de enunciados Caso 3

MATRIZ : ENUNCIADOS TIPICOS	
PREGUNTA	AUTOINFORME

1. Evalúa resultados (ER)	Pues yo le pregunto a un amigo que si él sigue bravo.
2. Elige solución adecuada (EA-A)	Pues para mi es mejor pegarle para que no se meta conmigo.
3. Elige solución justa (EA-J)	Pues si yo me siento bien entonces es porque conseguí lo que quería.
4. Ponerse en el lugar del otro (PLO)	Al otro no le gusta lo que hago pero de malas.
5. Planifica práctica de solución (P-PS)	Yo solo pienso que me lo importante es no dejármela montar.
6. Consecuencias de los propios actos (CPA)	Casi no se meten conmigo.
7. Evaluar y elegir la mejor solución (EES)	A mi me sirve siempre no dejármela montar.
8. Busca causa del problema (BC)	El problema siempre es que alguien me quiere quitar mis cosas o dañármelas.
9. Genera alternativas (GA)	A mi me sirve defenderme para que no me la monten.
10. Identifica problemas de relación (IPR)	Pues cuando el otro se me acerca para molestarte ese ya es un problema conmigo.
11. Anticipa Consecuencias de los otros (ACO)	No se, el otro se va y no me molesta más.

De acuerdo con las respuestas del niño a partir de la valoración que hizo de sus habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, el niño manifestó en sus interacciones sociales, una tendencia agresiva de dominación hacia sus pares, puesto que consideró las respuestas físicas y/o verbales ofensivas como un mecanismo de autoprotección y defensa de sus propios intereses y necesidades, por lo tanto, omitió las consideraciones que el otro tuvo frente al problema, evadiendo la oportunidad del diálogo y la mediación.

Tabla 13
Síntesis de resultados Caso 3

SÍNTESIS DEL CASO 3		
CATEGORÍA	DESEMPEÑO EN PRUEBA	DESEMPEÑO EN INTERACCIÓN REAL

<p>Habilidad para identificar la situación no problema</p>	<p>El niño respondió de manera negativa frente a la presencia del problema, lo cual indica correspondencia con la identificación de la pauta de solución del problema.</p>	<p>El niño establece la existencia del problema tanto en las situaciones planteadas, como también en situaciones particulares que le ocurren en el relacionamiento con los demás</p>
<p>Habilidad para describir la pauta de solución de forma concreta y operativa</p>	<p>El niño describió a partir de la ilustración de la situación, los diálogos y los estados emocionales de los personajes la forma concreta como se solucionó el problema.</p>	<p>El niño logró hacer la descripción de los problemas que tiene en su contexto a través de los ejemplos que plantea de cada situación cotidiana.</p>
<p>Habilidad para detectar el estado emocional positivo asociado a la solución del problema interpersonal</p>	<p>El niño logró identificar el estado emocional positivo de los personajes, atribuido por la solución del problema.</p>	<p>Aún cuando el niño logró reconocer estados emocionales positivos como tranquilidad, felicidad, el niño no considera estos estados en el momento de solucionar un problema, puesto que siempre está expuesto a ser regañado o cuestionado por el adulto.</p>
<p>Habilidad para detectar los cambios emocionales que se dan en las personas involucradas en la situación problema interpersonal</p>	<p>El niño reconoce el cambio emocional de los personajes pasando de un estado negativo manifiesto en la situación problemática, hacia un estado positivo de tranquilidad debido a la solución positiva descrita. Sin embargo, no existe tal correspondencia entre las respuestas del niño con la respuesta emocional que pueda dar en una situación determinada, al considerar las emociones positivas como un aspecto de debilidad frente al otro y no le permite ganar.</p>	<p>El niño identificó estados emocionales positivos, sin embargo para él, la necesidad de dominar en un problema interpersonal hace que recurra a la agresión física y/o verbal de manera constante obtener beneficios o satisfacer sus necesidades.</p>

Habilidad para ponerse en situación y expresar el propio estado emocional relacionado con la situación de un problema interpersonal	Logró ponerse en el lugar del personaje considerado en la víctima el cambio emocional debido a la solución que propone tranquilidad y bienestar para todos los protagonistas de la situación.	Al momento de confrontar un problema interpersonal el niño no logra hacer una valoración positiva de la situación, prevalece la tendencia negativa, evitando la posibilidad de concertación y/o diálogo, puesto que son alternativas donde puede mediar el adulto y tienden a tomar más tiempo.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.4 Análisis de caso 4 (CM)

Tabla 14
Ejemplos habilidades cognitivas GA, AC, TD Caso 4

Generación de Alternativas (GA)	Anticipación de Consecuencias (AC)	Toma de Decisiones (TD)
“... Pues decirle al profe que Tatiana es una envidiosa...”	“... que Tatiana se sienta mal y lo deje jugar...”	“... decirle al profe que Tatiana no deja jugar a nadie...”
“... que Guillermo le diga al profe que Antonio le quitó el cuaderno...”	“... Que el profesor regañe a Antonio...”	“... Que Guillermo le cuente al profe para que lo regañen...”
“...Decirle al profe que Miguel le escondió el libro...”	“... Que el profe mande llamar a la mamá de Miguel y decirle lo que pasó...”	“... Contarle al profe que Miguel lo esta molestando...”

A partir de estos ejemplos, se identifica que el niño manifestó una tendencia social negativa puesto que el tipo de alternativas de solución que propuso el niño, esta en función del adulto como figura de autoridad. De esta manera, el niño redujo su participación en la solución de problemas interpersonales la igual que evitó la confrontación de sus problemas interpersonales, considerando que él no tiene la capacidad de generar alternativas, por esta razón transfirió esta responsabilidad al adulto. En ese sentido, el tipo de consecuencias que él pudo inferir de las opciones relacionadas con la opción de optar por la mediación del docente, hace que la capacidad

de pensar en las consecuencias, sea reducida y no pueda predecir y controlar las reacciones de la persona con quien tiene el problema.

Valoración Cualitativa Test Versión Modificada

Tabla 15
Ejemplos habilidad cognitivas PSEE Caso 4

Ponerse en la Situación y expresar sus propias emociones (PSEE)	
Emociones positivas	Emociones Negativas
Me siento bien porque no me ofenden. Bien porque ya no pienso que me van a molestar. El profe me hace sentir bien porque me defiende.	No me gusta que me molesten por eso los amenazo con decirle al profe. Le tienen miedo al regaño del profesor por eso lo busco a él.

Frente al desempeño del niño en la aplicación tanto de la versión original como modificada del Test, se identifica en el niño una tendencia de la solución de sus problemas interpersonales a partir de la presencia del adulto, a quien consideró como la persona con mayor competencia para solucionar los problemas que se presentan entre los niños.

En ese sentido, desde el análisis de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, reflejan un desempeño diferente. Por un lado, el niño se realizó con facilidad la identificación y descripción tanto la situación problémica como la pauta de solución, reconociendo las emociones tanto negativas como positivas en las situaciones y acciones de los protagonistas descritos en cada historia. Sin embargo, en las habilidades relacionadas con la generación de alternativas, la anticipación de consecuencias, ponerse en situación y expresar el propio estado emocional relacionado con la situación problema, el niño manifestó un desempeño

limitado cuando tuvo que enfrentarse a situaciones reales de interacción social donde pueden surgir problemas interpersonales. Allí el niño se mostró diferencias en cuanto a la pauta de solución positiva del conflicto, volviendo a la condición de dependencia del adulto para poder plantear la mejor solución a la situación problemática evitando ser él mismo quien tenga que confrontar dicha situación.

Esta característica particular se debe a la inseguridad que manifestó el niño de sí mismo desde una tendencia de baja autoestima, en la medida que consideró que los otros permanentemente tienen comportamientos agresivos hacia él, y se refleja en la necesidad de distanciarse de sus pares para evitar o reducir el riesgo de ser protagonista de problemas con ellos.

En conclusión desde las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales el niño manifestó mayor dificultad o limitaciones para generar alternativas de solución y concebir la pauta de solución diferente a la que él ya conoce. Sin embargo, aún cuando reconoció la valoración positiva como una opción que favorece la solución de los problemas interpersonales, el factor de inseguridad y tendencia a evitar la confrontación de este tipo de situaciones por miedo a recibir agresiones por parte de sus pares, hizo que sus habilidades cognitivas predominantes, se relacionaran con procesos básicos de identificación y descripción, pero que no logra trascender a la oportunidad de buscar soluciones y pensar de manera hipotética en las consecuencias que él pudiera controlar y aprender a tomar decisiones acordes con sus posibilidades de manera más independiente.

A continuación se presenta en la siguiente matriz de enunciados la descripción del reconocimiento que el niño tiene frente a las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales:

Tabla 16
Análisis de enunciados Caso 4

MATRIZ : ENUNCIADOS TÍPICOS	
PREGUNTA	AUTOINFORME
1. Evalúa resultados (ER)	Pues yo miro si el otro sigue bravo conmigo para no meterme con él.
2. Elige solución adecuada (EA-A)	Mi mamá me dice que lo mejor es buscar al profe y decirle que me están molestando.
3. Elige solución justa (EA-J)	El profe me dice que no pelee que evite al niño.
4. Ponerse en el lugar del otro (PLO)	Yo no se porque me molestan, por ejemplo cuando juego yo no soy brusco.
5. Planifica práctica de solución (P-PS)	Pues yo busco al profe para que me ayude.
6. Consecuencias de los propios actos (CPA)	Me siento bien cuando el profe regaña al que me esta molestando.
7. Evaluar y elegir la mejor solución (EES)	El profe sabe que debe hacer.
8. Busca causa del problema (BC)	Si alguien me molesta yo se que hay problema.
9. Genera alternativas (GA)	El profe me ayuda a solucionar el problema, por ejemplo cuando me quitan algo.
10. Identifica problemas de relación (IPR)	Si alguien me empuja o me molesta.
11. Anticipa Consecuencias de los otros (ACO)	Pues el otro se va a sentir mal porque el profesor lo regaña.

Frente a las respuestas del niño a partir de la valoración que hizo de sus habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, el niño manifiesta en sus interacciones sociales, una tendencia social negativa la cual se caracteriza por establecer una relación de dependencia con el adulto a quien configura como figura de autoridad y con la capacidad suficiente para solucionar los problemas interpersonales. En este sentido, el niño omitió las consideraciones que el otro tiene frente al problema, evadiendo la oportunidad del diálogo y la mediación.

Tabla 17
Síntesis de resultados Caso 4

SÍNTESIS DEL CASO 4		
CATEGORÍA	DESEMPEÑO EN PRUEBA	DESEMPEÑO EN INTERACCIÓN REAL
Habilidad para identificar la situación no problema	El niño respondió de manera negativa ante la existencia de un problema.	El niño logró reconocer la solución positiva de un problema interpersonal, sin embargo no se siente seguro de este tipo soluciones puesto que no ve reflejada la participación del adulto.
Habilidad para describir la pauta de solución de forma concreta y operativa	El niño realizó la descripción de la pauta de solución desde los cambios emocionales de los personajes evidenciados en la ilustración.	El niño reconoció la pauta de solución como una posibilidad para resolver problemas interpersonales, sin embargo considera siempre necesaria la presencia del adulto para resolver los problemas entre los niños.
Habilidad para detectar el estado emocional positivo asociado a la solución del problema interpersonal	El niño logra detectar el cambio emocional de los personajes a partir de la pauta de solución.	Se siente inseguro para mostrar su estado emocional positivo porque no logra asociar las alternativas de solución que el puede dar a un problema interpersonal y las consecuencias debido a que siempre le pide al adulto que interceda por él.
Habilidad para detectar los cambios	El niño reconoce los cambios emocionales de los	El niño consideró que las emociones positivas se dan porque la solución

emocionales que se dan en las personas involucradas en la situación problema interpersonal	personajes a partir de la pauta de solución, reconociendo que estos cambios emocionales de un estado negativo a uno positivo generan la solución del problema.	planteada es apropiada, pero él, no toma decisiones sin contar con la ayuda del adulto, por esa razón no sabe diferenciar entre soluciones adecuadas o no adecuadas.
Habilidad para ponerse en situación y expresar el propio estado emocional relacionado con la situación de un problema interpersonal	El niño considera que la pauta de solución es una posibilidad para terminar con un conflicto, sin embargo el niño manifiesta sentir mayor seguridad con el apoyo del adulto para solucionar sus problemas interpersonales.	El niño se mostró inseguro para plantear posibles soluciones y expresar lo que realmente siente cuando confronta un problema interpersonal, por esta razón, se siente limitado cuando no recibe el apoyo del adulto.

3.5 Análisis de caso 5 (SM)

Tabla 18
Ejemplos habilidades cognitivas GA, AC, TD Caso 5

Generación de Alternativas (GA)	Anticipación de Consecuencias (AC)	Toma de Decisiones (TD)
“...hacer un acuerdo para compartir el balón...”	“...Que jueguen sin pelear...”	“...Hacer un acuerdo y jugar los dos con el balón...”
“... Decirle que mire si de pronto tiene las fichas repetidas...”	“...que así Carlos no siente que pierde fichas, porque esas no las necesita más...”	“...Intercambiar fichas repetidas entre los dos...”
“... Decirle que se los presta y que jueguen juntos...”	“...Que jueguen sin pelear...”	“...jugar juntos sin pelear...”

A partir de estos ejemplos, se reconoce la correspondencia que existe entre el tipo de alternativas generadas por el niño y la toma de decisión, las cuales muestran un tono positivo,

favoreciendo estados emocionales positivos entre las personas involucradas en el problema.

Busca la oportunidad de obtener beneficios a partir de la solución propuesta, considera la posibilidad de evitar la intervención del adulto, específicamente evitar el castigo o regaño que pueda impartir. Logró inferir consecuencias de sus posibles soluciones reconociendo el tipo de emociones que podrían resultar considerando importantes aquellas de tono positivo.

Valoración Cualitativa Test Versión Modificada

Tabla 19
Ejemplo de habilidad cognitiva PSEE Caso 5

Ponerse en la Situación y expresar sus propias emociones (PSEE)	
Emociones positivas	Emociones Negativas
"... me sentiría alegre sin recibir regaños..." "...me sentiría bien intercambiando las fichas..." "... me sentiría bien jugando con el otro..."	El niño no manifiesta emociones negativas, solo menciona presentar estados emocionales de tranquilidad sin recibir regaños por parte del adulto.

Desde estas respuestas, se identifica en el niño la importancia de valorar las posibilidades de solución de un problema interpersonal desde una perspectiva positiva, prima la necesidad de bienestar de ceder frente al otro para lograr proponer soluciones centradas en la mediación, desde la posibilidad de ponerse en el lugar del otro y pensar en las emociones positivas de tranquilidad, felicidad y bienestar en general.

Logró confrontar el problema con varias posibilidades de solución, pensar en el tipo de emociones que preferiría vivenciar, evitando que el adulto se interponga con el castigo o el regaño, por lo tanto busca él mismo, plantear alternativas que pueda controlar y predecir lo que

ocurriría con cada una de ellas. Esto refleja un estilo de solución de problemas interpersonales de tono positivo, desde la mediación y la conciliación.

Tabla 20
Análisis de enunciados Caso 5

MATRIZ : ENUNCIADOS TÍPICOS	
PREGUNTA	AUTOINFORME
1. Evalúa resultados (ER)	Yo creo que si porque después estamos contentos.
2. Elige solución adecuada (EA-A)	Me gusta que con mis amigos estemos bien y tratamos de no pelear.
3. Elige solución justa (EA-J)	A mi no me gusta pelear con Julian y Cristian y se que ellos tampoco les gusta pelear tanto.
4. Ponerse en el lugar del otro (PLO)	La vez pasada pelee con mi primo por un video juego y entonces acordamos turnarnos y eso nos gustó.
5. Planifica práctica de solución (P-PS)	No pienso tanto en eso, lo que no me gusta es pelear con mis amigos y primos.
6. Consecuencias de los propios actos (CPA)	Me gusta que todos ya no estemos peleando
7. Evaluar y elegir la mejor solución (EES)	Me siento contento cuando ya no peleo más con mis amigos.
8. Busca causa del problema (BC)	Pues yo le pregunto a mi amigo si esta bravo conmigo.
9. Genera alternativas (GA)	Yo hablo con mi amigo cuando peleamos por algo.
10. Identifica problemas de relación (IPR)	Si mi amigo se siente mal por algo entonces se que hay un problema.
11. Anticipa Consecuencias de los otros (ACO)	Cuando ya hablamos por el problema que tuvimos y el me dice que fresco entonces sé que él ya esta bien conmigo.

En esta matriz se identifica algunos argumentos que el niño plantea donde evidencia una tendencia de la solución de problemas interpersonales de tono positivo, puesto que refleja la constante de evitar pelear con sus pares, pensar en las emociones de los otros cuando se presenta un problema interpersonal, por esta razón el niño manifestó interés por preguntarle al otro como se siente, reconocer cuando alguien esta inconforme por algún comportamiento de él; existe una preocupación del niño por mantener vínculos afectivos con sus pares, lo cual lo moviliza para generar espacios para hablar y preguntar.

Estas respuestas guardan correspondencia con las respuestas dadas por el niño a partir de las historias planteadas en el Test, puesto que estas respuestas ponen de manifiesto que las soluciones a los problemas interpersonales deben generar emociones positivas, la oportunidad de mantener una relación de amistad y de juego con sus pares.

Tabla 21
Síntesis de resultados Caso 5

SÍNTESIS DEL CASO 5		
CATEGORÍA	DESEMPEÑO EN PRUEBA	DESEMPEÑO EN INTERACCIÓN REAL
Habilidad para identificar la situación no problema	El niño logró identificar correctamente la no persistencia del problema.	El niño estableció que las soluciones de tipo positivo conllevan a resolver el problema interpersonal.
Habilidad para describir la pauta de solución de forma concreta y operativa	El niño logró describir de manera clara la pauta de solución, reconociendo los elementos fundamentales, los personajes, las emociones y lo que permitió resolver el problema.	El niño consideró que la pauta de solución positiva es una alternativa que él casi siempre busca en medio del problema con otros compañeros.
Habilidad para	El niño logró comprender los	El niño identificó la importancia

detectar el estado emocional positivo asociado a la solución del problema interpersonal	estados emocionales de los personajes de las situaciones.	del estado emocional para generar a partir de él soluciones acordes con la situación planteada.
Habilidad para detectar los cambios emocionales que se dan en las personas involucradas en la situación problema interpersonal	Logró identificar los cambios emocionales de los personajes a partir de la implementación de la pauta de solución.	El niño consideró que las soluciones a los problemas interpersonales deben ayudar a que todos los involucrados se sientan bien.
Habilidad para ponerse en situación y expresar el propio estado emocional relacionado con la situación de un problema interpersonal	Logró identificar ponerse en el lugar se la pauta de solución y describir como se sentía.	El niño manifestó que está de acuerdo con buscar sentirse bien a partir de soluciones positivas, siempre y cuando el mantenga alguna ventaja, como es el obtener objetos de su interés.

3.6 Análisis de caso 6 (SM)

Tabla 22
Ejemplos habilidades cognitivas GA, AC, TD Caso 6

Generación de Alternativas (GA)	Anticipación de Consecuencias (AC)	Toma de Decisiones (TD)
“...proponer otro juego...”	“...que pueden jugar mejor otra cosa, más divertida...”	“...convencerlo de jugar con él sin decirle cosas feas...”
“...entregar las canicas para evitarse problemas...”	“...se evita un mal entendido...”	“...pedir disculpas y entregar las canicas...”
“...avisarle al profe...”	“...que el profe lo regañe...”	“...decirle al profe para que lo regañe...”

Desde estos ejemplos, se reconoce que existe correspondencia entre el tipo de alternativas generadas por el niño y la toma de decisión, las cuales muestran un tono positivo, favoreciendo estados emocionales positivos entre las personas involucradas en el problema. Por otro lado, la característica de timidez y pasividad que manifiesta el niño en medio de su interacción social tiene como consecuencia mantener una dependencia con el adulto para solucionar los problemas interpersonales, reduciendo la oportunidad de inferir consecuencias de sus posibles alternativas al igual que expresar las emociones que surgen en medio del problema.

Valoración Cualitativa Test Versión Modificada

Tabla 23
Ejemplo de habilidad cognitiva PSEE Caso 6

Ponerse en la Situación y expresar sus propias emociones (PSEE)	
Emociones positivas	Emociones Negativas
"... me sentiría bien jugando con mi amigo..." "... me sentiría mejor sin hacer trampa..." "... me sentiría bien sin tener problemas por un juego..."	El niño no manifiesta emociones negativas referidas a la solución del problema.

En esta matriz referida al reconocimiento de las emociones se evidencia la ausencia de emociones negativas relacionadas con la solución de un problema interpersonal, por el contrario, el niño identificó emociones de tono positivo, prima por el contrario la necesidad mantener buenas relaciones con sus pares y con el adulto, necesitando del refuerzo positivo de sus comportamientos. Considera importante saber el estado emocional del otro, puesto que logra

desde allí movilizarse para buscar al adulto quien le ayuda a solucionar el problema interpersonal que tiene con otro niño.

Esto refleja un estilo de afrontamiento caracterizado por la limitación del repertorio de respuestas ante situaciones problema, evitando la búsqueda de soluciones partiendo de sus propias percepciones del problema.

Tabla 24

Análisis de enunciados Caso 6

MATRIZ : ENUNCIADOS TÍPICOS	
PREGUNTA	AUTOINFORME
1. Evalúa resultados (ER)	Pues veo si estoy bien, busco no estar peleando con mis amigos.
2. Elige solución adecuada (EA-A)	Pues casi siempre decimos cambiar el juego, sino, nos ponemos a pelear.
3. Elige solución justa (EA-J)	Si, todos tratamos de jugar en paz para evitarnos problemas.
4. Ponerse en el lugar del otro (PLO)	Trato de no pelear con ellos y les pregunto si están tristes.
5. Planifica práctica de solución (P-PS)	Si hay un problema con mis amigos yo les digo que no peleemos y ellos aceptan.
6. Consecuencias de los propios actos (CPA)	Yo se que pelear trae malas cosas, por ejemplo regaños y castigos.
7. Evaluar y elegir la mejor solución (EES)	Siempre me gusta jugar o compartir sin pelear, pero a veces si peleo me disculpo.
8. Busca causa del problema (BC)	Yo les pregunto a mis amigos si están bravos conmigo.
9. Genera alternativas (GA)	Cuando tengo problemas con ellos, les pregunto que

	hacemos.
10. Identifica problemas de relación (IPR)	Cuando yo me siento mal, yo pienso que es porque no he resuelto algo.
11. Anticipa Consecuencias de los otros (ACO)	Si yo me porto bien con mis amigos y no peleamos, entonces ellos también van a estar bien conmigo.

A partir de esta matriz, se pudo identificar en los argumentos del niño la tendencia en la solución de problemas interpersonales de tono positivo/ pasivo, dado que la participación del niño en la solución del problema interpersonal esta limitada por la intervención del adulto como mediador del problema interpersonal.

Se evidenció además que ante las respuestas dadas por el niño en las historias narradas del Test, guarda correspondencia con aquellas donde se solicitó imaginara que él era el protagonista de dicha situación para hallar la solución más adecuada, en la medida que sus argumentos dan cuenta del estilo pasivo en la interacción con sus pares el cual no favorece el análisis de las consecuencias de sus posibles alternativas de solución.

Tabla 25
Síntesis de resultados Caso 6

SÍNTESIS DEL CASO 6		
CATEGORÍA	DESEMPEÑO EN PRUEBA	DESEMPEÑO EN INTERACCIÓN REAL
Habilidad para identificar la situación no problema	El niño logró identificar, describir la existencia del problema y su pauta de solución en las situaciones planteadas, obteniendo el puntaje máximo de correspondencia.	El niño reconoce en la pauta de solución una oportunidad frente al problema.

Habilidad para describir la pauta de solución de forma concreta y operativa	El niño logró identificar la pauta de solución de forma concreta a partir de la narración de la historia presentada.	Por medio de ejemplos, el niño logra comprender reconocer los pasos para llegar a la solución de un problema interpersonal.
Habilidad para detectar el estado emocional positivo asociado a la solución del problema interpersonal	El niño logró identificar en todos los personajes de las historias el estado emocional positivo que se relacionaba con la pauta de solución.	En medio de la descripción el niño logró establecer las emociones generadas asociando el objetivo de la solución del problema, las acciones que se plantean y el rol que asume cada personaje.
Habilidad para detectar los cambios emocionales que se dan en las personas involucradas en la situación problema interpersonal	El niño atribuyó estados emocionales tales como “contento”, “alegre”, “tranquilo” a las expresiones de los personajes de las historias, una vez se narró la solución del problema interpersonal.	El niño logró identificar los cambios emocionales describiendo con ejemplos de situaciones similares, que le ha ocurrido y la forma como asumió la solución del mismo.
Habilidad para ponerse en situación y expresar el propio estado emocional relacionado con la situación de un problema interpersonal	El niño, a pesar de reconocer las emociones positivas producto de la solución conciliada entre los protagonistas de la historia, persistió en estados emocionales de tono pasivo en su interacción con el adulto.	Aun cuando el niño identifica el estado emocional en los personajes de las situaciones, para él es difícil expresar sus emociones con otros.

3.7 Análisis de caso 7 (SM)

Tabla 26
Ejemplos habilidades cognitivas GA, AC, TD Caso 7

Generación de Alternativas (GA)	Anticipación de Consecuencias (AC)	Toma de Decisiones (TD)
“...Diego debe pedirle mejor el favor a Miguel para que le preste el libro...”	“...Diego le preste el libro por un tiempo...”	“...Diego debe pedirle el favor a Miguel para que le preste el libro...”
“...José debería mostrarle las láminas que él tiene para que Miguel las quiera compartir...”	“...Miguel se animaría a sacar sus láminas...”	“...José debería mostrar sus láminas para que Miguel las comparta...”

“...Guillermo debería a decirle a Antonio que le devuelva el cuaderno...”	“...Antonio se arrepienta y se lo devuelva...”	“...Guillermo debe decirle que ya se dio cuenta...”
---------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------	-----------------------------------------------------

A partir de estos ejemplos, se reconoce la correspondencia que existe entre el tipo de alternativas generadas por el niño y la toma de decisión, las cuales muestran un tono positivo, favoreciendo estados emocionales positivos entre las personas involucradas en el problema. De otro lado, se reconoce que el niño manifiesta un estilo pasivo en su interacción, esto significa que le otorga poder al victimario puesto que busca no generar discordia con él. Se siente inseguro de sus interacciones sociales, por lo que busca la aceptación social por parte de sus compañeros.

Tabla 27
Ejemplos habilidades cognitivas GA, AC, TD Caso 7

Generación de Alternativas (GA)	Anticipación de Consecuencias (AC)	Toma de Decisiones (TD)
“...Que Diego le pida el favor a Miguel de prestarle el libro...”	“...Que Diego le preste el Libro por un momento...”	“...Que Diego le pida el favor a Miguel...”
“...José le muestre sus láminas para que las compartan...”	“...Que Carlos también saque sus láminas y las muestre...”	“...Que José comparta primero sus láminas...”
“...Que Guillermo le diga a Antonio que le devuelva el cuaderno...”	“...Que Guillermo se sienta mal y lo devuelva...”	“...Que Guillermo le diga a Antonio que le devuelva el cuaderno...”

A partir de estos ejemplos de respuesta dados por el niño, se reconoce que el niño presenta una tendencia pasiva frente a la solución de los problemas interpersonales, buscado la aprobación del adulto frente a sus acciones. Existe entre el tipo de alternativas generadas por el niño y la toma de decisión, las cuales muestran un tono positivo, favoreciendo estados emocionales positivos entre las personas involucradas en el problema. Busca la oportunidad de

mediar con su par en la solución de problemas interpersonales, considera la posibilidad de evitar la intervención del adulto, específicamente evitar el castigo o regaño que pueda impartir.

Valoración Cualitativa Test Versión Modificada

Tabla 28
Ejemplo habilidad cognitiva PSEE Caso 7

Ponerse en la Situación y expresar sus propias emociones (PSEE)	
Emociones positivas	Emociones Negativas
"... yo me sentiría bien porque no peleo con mi amigo..." "...me sentiría feliz porque seguiría jugando con mi amigo..." "...me sentiría tranquilo porque no me regañarían..."	El niño no refiere emociones negativas frente a la solución del problema. Prefiere estados emocionales positivos evitando regaños por parte del adulto.

Desde estas respuestas, se identifica en el niño que hace una valoración positiva de las emociones, reconociendo la importancia del bienestar común, de generar la oportunidad para el diálogo con sus pares. El niño se caracteriza por confrontar el problema con varias posibilidades de solución, pensar en el tipo de emociones que preferiría vivenciar, evitando que el adulto se interponga con el castigo o el regaño, por lo tanto busca él mismo, plantear alternativas que pueda controlar y predecir lo que ocurriría con cada una de ellas. Esto refleja un estilo de solución de problemas interpersonales de tono positivo, desde la mediación y la conciliación.

Tabla 29
Análisis de enunciados Caso 7

MATRIZ : ENUNCIADOS TÍPICOS	
PREGUNTA	AUTOINFORME
1. Evalúa resultados (ER)	Yo me doy cuenta porque me siento mas tranquilo.
2. Elige solución adecuada (EA-A)	Si porque el problema se acaba.
3. Elige solución justa (EA-J)	Pues yo les pregunto a mis amigos como hacemos cuando tenemos un problema.
4. Ponerse en el lugar del otro (PLO)	No me gusta estar con mis amigos y hablo con ellos.
5. Planifica práctica de solución (P-PS)	Yo pienso si lo que voy a hacer esta bien o mal para no ir a embarrarla.
6. Consecuencias de los propios actos (CPA)	Pues si se soluciona bien el problema entonces sé que todo salió bien.
7. Evaluar y elegir la mejor solución (EES)	Y pienso como sentirme mejor cuando tengo un problema.
8. Busca causa del problema (BC)	Pues yo le pregunto a mi amigo que le pasó conmigo, porque no me habla o me mira.
9. Genera alternativas (GA)	Me gusta hablar con mis amigos y mirar como hacemos con el problema de los dos.
10. Identifica problemas de relación (IPR)	Cuando yo veo que alguien esta de mal genio conmigo sé que hay un problema.
11. Anticipa Consecuencias de los otros (ACO)	Yo se que si me pongo más bravo mi amigo no me vuelve a hablar.

En esta matriz se identifica algunos argumentos que el niño plantea donde evidencia una tendencia de la solución de problemas interpersonales de tono positivo, puesto que refleja la constante de evitar pelear con sus pares, pensar en las emociones de los otros cuando se presenta

un problema interpersonal, por esta razón el niño manifiesta interés por preguntarle al otro como se siente, reconocer cuando alguien esta inconforme por algún comportamiento de él; existe una preocupación del niño por mantener vínculos afectivos con sus pares, lo cual lo moviliza para generar espacios para hablar y preguntar.

Tabla 30
Síntesis de resultados caso 7

SÍNTESIS DEL CASO 7		
CATEGORÍA	DESEMPEÑO EN PRUEBA	DESEMPEÑO EN INTERACCIÓN REAL
Habilidad para identificar la situación no problema	El niño logró identificar correctamente la no persistencia del problema.	El niño logró narrar con sus palabras situaciones similares en las cuales propuso soluciones positivas.
Habilidad para describir la pauta de solución de forma concreta y operativa	El niño logró describir de manera clara la pauta de solución, reconociendo los elementos fundamentales, los personajes, las emociones y lo que permitió resolver el problema.	El niño logró relacionar la pauta de solución de las situaciones planteadas con soluciones que el propuso frente a situaciones problema vividos por él.
Habilidad para detectar el estado emocional positivo asociado a la solución del problema interpersonal	El niño logró comprender los estados emocionales de los personajes de las situaciones.	El niño logró detectar el estado emocional en los personajes de los ejemplos que el propuso.
Habilidad para detectar los cambios emocionales que se dan en las personas involucradas en la situación problema interpersonal	Logró identificar los cambios emocionales de los personajes a partir de la implementación de la pauta de solución.	El niño logró establecer los cambios emocionales de las personas que intervienen en situaciones que propone como ejemplo.
Habilidad para ponerse en situación y expresar el propio estado	Logró identificar ponerse en el lugar se la pauta de solución y describir como se sentía.	El niño se sintió identificado con los estados emocionales positivos que se describen la pauta de solución y considera que estas

emocional relacionado con la situación de un problema interpersonal		emociones son importantes al momento de solucionar un problema.
---------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------

3.8 Análisis de caso 8 (SM)

En la siguiente matriz se exponen algunos ejemplos de respuesta del niño en cuanto a la generación de alternativas y anticipación de consecuencias, para llegar a la toma de la mejor decisión que permitía solucionar el problema interpersonal en las situaciones hipotéticas:

Tabla 31
Ejemplos habilidades cognitivas GA, AC, TD Caso 8

Generación de Alternativas (GA)	Anticipación de Consecuencias (AC)	Toma de Decisiones (TD)
“...Carlos le pida que le devuelva el balón...”	“...Julian se sienta mal y se lo devuelva...”	“...Decirle a Julian de buena manera que le devuelva el balón...”
“...Fabián le ayude a colocar unas fichas...”	“...Tatiana mire que Fabián sabe y lo deje jugar...”	“...Fabián le muestre a Tatiana como se arma el rompecabezas...”
“...Hernando le muestre algunos naipes a Rubén...”	“...Rubén muestre los suyos para compartirlos...”	“...Hernando le muestre algunos naipes a Rubén...”

Desde estos ejemplos, se identifica la correspondencia que existe entre el tipo de alternativas generadas por el niño y la toma de decisión, las cuales muestran un tono positivo, favoreciendo estados emocionales positivos entre las personas involucradas en el problema. Busca la oportunidad la oportunidad de mantener el vínculo y reconocimiento por parte de sus

pares. Logró inferir consecuencias de sus posibles soluciones reconociendo el tipo de emociones que podrían resultar considerando importantes aquellas de tono positivo.

Valoración Cualitativa Test Versión Modificada

Tabla 32
Ejemplos habilidad cognitiva PSEE Caso 8

Ponerse en la Situación y expresar sus propias emociones (PSEE)	
Emociones positivas	Emociones Negativas
"...yo me sentiría bien si mi amigo me invita a jugar con él..." "...yo me sentiría bien si juego con mi amigo..." "...yo me sentiría bien compartiendo con mis compañeros..."	El niño no manifiesta emociones negativas en la solución del problema.

De acuerdo con estas respuestas, se identifica en el niño la importancia de valorar las posibilidades de solución de un problema interpersonal desde una perspectiva positiva, prima la necesidad de bienestar de ceder frente al otro para lograr proponer soluciones centradas en la mediación, desde la posibilidad de ponerse en el lugar del otro y pensar en las emociones positivas de tranquilidad, felicidad y bienestar en general. Logra confrontar el problema con varias posibilidades de solución, pensar en el tipo de emociones que preferiría vivenciar. Esto refleja un estilo de solución de problemas interpersonales de tono positivo, desde la mediación y la conciliación.

Tabla 33
Análisis de enunciados Caso 8

MATRIZ: ENUNCIADOS TÍPICOS	
PREGUNTA	AUTOINFORME
1. Evalúa resultados (ER)	Cuando ya no estoy preocupado, se que ya no tengo problemas.
2. Elige solución adecuada (EA-A)	Me siento bien cuando me felicitan por haber hecho algo bueno.
3. Elige solución justa (EA-J)	Pues yo hablo con mi amigo Carlos cuando el esta de mal genio y le pregunto que hacemos.
4. Ponerse en el lugar del otro (PLO)	Si mi amigo se siente mal conmigo a mi me hace sentir mal también.
5. Planifica práctica de solución (P-PS)	Yo prefiero preguntarle a mi amigo que hacemos y miramos si esa es una buena solución.
6. Consecuencias de los propios actos (CPA)	A mi me gusta sentirme bien haciendo las cosas y si yo me siento bien entonces mi amigo también se sentiría bien.
7. Evaluar y elegir la mejor solución (EES)	Pues a mi no me gusta estar peleando, la profe siempre dice que es mejor hablar.
8. Busca causa del problema (BC)	Yo les pregunto a mis amigos que hice para que no me hablen o me traten bien.
9. Genera alternativas (GA)	A mi mamá me dice que es mejor hablar que pelear. Así a ella no la llaman al colegio por mis problemas.
10. Identifica problemas de relación (IPR)	Si, cuando pregunto que paso? Porque no me hablan y me dicen: porque usted me molestó.
11. Anticipa Consecuencias de los otros (ACO)	Si yo me doy cuenta cuando ya cambian de actitud conmigo y no me toca estar preguntando.

En esta matriz se reconocen algunos argumentos que el niño genera en los cuales se evidencia una tendencia de la solución de problemas interpersonales de tono positivo, puesto evitar pelear con sus pares, piensa en las emociones de los otros cuando se presenta un problema interpersonal, por esta razón el niño manifiesta interés por preguntarle al otro como se siente, reconocer cuando alguien esta inconforme por algún comportamiento de él; existe una preocupación del niño por mantener vínculos afectivos con sus pares, lo cual lo moviliza para generar espacios para hablar y preguntar.

Estas respuestas guardan correspondencia con las respuestas dadas por el niño a partir de las historias planteadas en el Test, puesto que estas respuestas ponen de manifiesto que las soluciones a los problemas interpersonales deben generar emociones positivas, la oportunidad de mantener una relación de amistad y de juego con sus pares.

Tabla 34

Síntesis de resultados Caso 8

SÍNTESIS DEL CASO 8		
CATEGORÍA	DESEMPEÑO EN PRUEBA	DESEMPEÑO EN INTERACCIÓN REAL
Habilidad para identificar la situación no problema	El niño logró identificar correctamente la no persistencia del problema.	El niño logró establecer la relación entre las soluciones de tipo positivo y la solución del problema interpersonal.
Habilidad para describir la pauta de solución de forma concreta y operativa	El niño logró describir de manera clara la pauta de solución, reconociendo los elementos fundamentales, los personajes, las emociones y lo	El niño reconoció en la pauta de solución positiva una alternativa para llegar a la solución de problemas interpersonales y reconoce que en algunas

	que permitió resolver el problema.	situaciones donde se presentan este tipo de problemas ha logrado resolverlos de manera positiva.
Habilidad para detectar el estado emocional positivo asociado a la solución del problema interpersonal	El niño logró comprender los estados emocionales de los personajes de las situaciones.	El niño identificó la importancia del estado emocional para generar a partir de él soluciones acordes con la situación planteada.
Habilidad para detectar los cambios emocionales que se dan en las personas involucradas en la situación problema interpersonal	Logró identificar los cambios emocionales de los personajes a partir de la implementación de la pauta de solución.	El niño se identificó con los cambios emocionales generados desde la pauta de solución y describe algunos ejemplos de situaciones similares donde ha experimentado el cambio emocional.
Habilidad para ponerse en situación y expresar el propio estado emocional relacionado con la situación de un problema interpersonal	Logró identificar ponerse en el lugar se la pauta de solución y describir como se sentía.	El niño considera que se interesa por el bienestar común preguntado por como se siente cada persona que está relacionada con el problema.

3.9 Análisis Comparativo

En este apartado se presentan los datos obtenidos a partir de los ocho estudios de caso (en y sin condición de maltrato psicológico) con el fin de realizar el análisis comparativo desde las categorías establecidas a nivel teórico y metodológico.

3.9.1 Habilidades Cognitivas para la Identificación del Problema

Identificación y descripción de la situación problema.

Tabla 35
 Datos comparativos habilidades cognitivas IS-P, DP, IP versión Original.

DATOS GENERALES					TEST V-O 1							
NIÑO	AÑOS	MESES	SEXO	CONDICIÓN	IS-P			DP		IP		
					C	I	NS	C	I	C	I	
1	10	1.5	M	CM	3	0	0	3	0	3	0	
2	10	0	M	CM	3	0	0	3	0	3	0	
3	10	3	M	CM	3	0	0	3	0	3	0	
4	10	2	M	CM	3	0	0	3	0	3	0	
5	10	6	M	SM	3	0	0	3	0	3	0	
6	10	8	M	SM	3	0	0	3	0	3	0	
7	10	2	M	SM	3	0	0	3	0	3	0	
8	10	4	M	SM	3	0	0	3	0	3	0	

Los resultados de la aplicación del Test en su versión original, permiten evidenciar que los dos grupos obtuvieron el máximo puntaje en la prueba, reconociendo en todas las historias planteadas la existencia de un problema entre los protagonistas, la descripción de manera concreta de dicho problema y la identificación del estado emocional negativo correspondiente.

En este punto se encuentra similitud entre las habilidades cognitivas para la identificación y descripción de la situación problema entre los dos grupos, en la medida que todos manifestaron un desempeño acorde con la edad frente al reconocimiento de la situación problema y el estado emocional expresado por los protagonistas de cada historia.

Así mismo, en la exploración de estas tres primeras habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales se evidenció semejanza en la disposición para enfrentarse a la administración del Test, en cuanto al tiempo de exposición a cada historia problema, la comprensión de las reglas del juego y la atención prestada a cada pregunta sin distracción por ruidos u otros elementos externos que pudieron interferir en la prueba.

En cuanto a las categorías de análisis y el fenómeno de relación, se pudo establecer en este primer acercamiento comparativo que las habilidades cognitivas para la identificación y descripción de la situación problema, en los dos grupos estudiados no tiene incidencia la condición de maltrato psicológico, es decir que para los ocho niños que desarrollaron el Test, la condición no influyó en los resultados, encontrando por el contrario, que todos presentaron alta sensibilidad para reconocer los elementos principales de una situación problema asociados a estados emocionales negativos (tristeza, temor, preocupación, etc.) en los personajes de la historia expuesta, describiendo además en términos concretos y operativos la situación; relacionándose con su desarrollo madurativo.

Generación de Alternativas y Anticipación de Consecuencias.

Tabla 36

Datos comparativos habilidades cognitivas GA, AC versión original

DATOS GENERALES					TEST V-O 2					
NIÑO	AÑOS	MESES	SEXO	CONDICIÓN	GA			AC		
					C	En	Irr	C	En	Irr
1	10	1.5	M	CM	6	6	0	6	6	0
2	10	0	M	CM	6	6	0	6	5	0
3	10	3	M	CM	6	6	0	6	5	0
4	10	2	M	CM	6	6	0	6	5	0
5	10	6	M	SM	7	7	0	7	6	0
6	10	8	M	SM	7	7	0	7	6	0
7	10	2	M	SM	7	7	0	7	7	0
8	10	4	M	SM	7	7	0	7	6	0

A partir de los datos arrojados en la habilidad cognitiva: generación de alternativas (GA), se pudo evidenciar una diferencia discreta en cuanto al número de categorías y enumeraciones generadas por los dos grupos. Los niños en condición de maltrato psicológico (CM), plantearon un total de seis y los niños sin condición de maltrato (SM) un total de siete, todos con un promedio de dos y tres por cada situación planteada; número que representan un limitado repertorio cognitivo para generar posibles alternativas de soluciones frente a un problema interpersonal, para la etapa de desarrollo en la que se encuentran.

Sin embargo, la diferencia más relevante se evidenció en las diferentes categorías generadas por los niños en los dos grupos concretamente en la alternativa de solución de los problemas interpersonales planteados. Se evidenció de esta manera que los niños CM ubicaron

sus categorías y enumeraciones en un tipo agresivo y/o negativo, dirigidas a ocasionar daño al personaje que causaba la incomodidad a la víctima. Por el contrario, los niños SM generaron categorías por un lado, de tipo asertivas en la medida que buscaron la conciliación teniendo en cuenta a los dos personajes para buscar la solución mediada del problema, y por otro lado, de tipo evasivo caracterizado por el no afrontamiento de la situación, buscando frecuentemente la figura del adulto para resolver el problema.

En cuanto a la habilidad cognitiva para la anticipación de consecuencias (AC), los niños CM generaron un total de seis categorías y los niños SM un total de siete, encontrando en todos los niños fluctuación en las enumeraciones, entre cinco como el menor número y siete como el mayor; determinando de esta manera una diferencia mínima entre los dos grupos respecto al repertorio del pensamiento alternativo. Así mismo, las consecuencias planteadas a las alternativas de solución para los niños CM se ubicaron mayoritariamente en un tono negativo, en la medida que no lograron cambiar o reducir la emoción displacentera en los protagonistas, puesto que contemplaron consecuencias con expectativas negativas, es decir que devolver la ofensa, vengarse o desquitarse, permitiría solucionar el problema. Los niños SM generaron consecuencias de tono positivo consideraron la mediación, el acuerdo o el canje con un mecanismo para lograr un cambio emocional en la víctima, librándolo de toda posibilidad de quedar como perdedor, o de asumir la responsabilidad de confrontar el problema con el victimario (comportamientos conformistas).

Toma de Decisiones.

Tabla 37
 Datos comparativos habilidad cognitiva TD versión Original.

DATOS GENERALES					TEST V-O 3	
NIÑO	AÑOS	MESES	SEXO	CONDICIÓN	TD	
					A	I
1	10	1.5	M	CM	1	2
2	10	0	M	CM	0	3
3	10	3	M	CM	2	1
4	10	2	M	CM	2	1
5	10	6	M	SM	3	0
6	10	8	M	SM	2	1
7	10	2	M	SM	2	1
8	10	4	M	SM	2	1

Los datos aquí obtenidos permitió evidenciar que la evaluación que los niños CM y los niños SM realizaron a sus alternativas de solución propuestas, estuvieron relacionadas significativamente con las características del estilo y tipo de categorías descritas en el anterior apartado.

Ampliando esta idea, las respuestas de los niños CM se agruparon con mayor peso en la toma de decisión “inadecuada”, en la medida que realizaron la consideración de cada alternativa a partir del efecto que cada una de ellas tenía sobre la víctima como tal, y el efecto sobre el victimario a corto plazo; esto es, la necesidad de buscar el desquite contra la persona que ofende y buscar la defensa de quien fuera objeto de posible regaño y castigo. Para los niños CM la solución efectiva del problema interpersonal tuvo una orientación negativa, en la medida que sus respuestas la mayoría de veces se caracterizó por ver los problemas como amenaza, dudando de la capacidad de mediar, puesto que la víctima se podía exponer como perdedor o débil ante quien agredía.

La toma de decisión además se caracterizó por el estilo impulsivo, producto de ello la resolución inadecuada que no permitió cerrar el ciclo del problema interpersonal entre los protagonistas de las historias, pues siempre buscaron la necesidad del regaño o castigo “merecido”, considerando esto como la mejor opción para la solución del problema interpersonal; en definitiva, muchas de sus respuestas se alejaron de identificar la solución más favorable y/o satisfactoria para “todas” las personas involucradas en la situación problema.

En cuanto a los niños SM, presentaron en menor medida la agrupación en la toma de decisión “inadecuada”, toda vez que en el planteamiento de las alternativas como la consideración de la mejor solución, persistió la conducta de inhibición para asumir el problema interpersonal y confrontarlo para buscar la solución más adecuada de todas las personas involucradas, endosando esta responsabilidad la mayoría de veces a la figura adulta.

En algunos casos, se evidenció que los niños SM consideraron los efectos positivos como la reducción de la angustia, tristeza, temor, entre otros, orientados a identificar la solución más favorable y/o satisfactoria para todas las personas involucradas en la situación problema y para ello contemplaron el establecimiento de acuerdos y negociaciones que garantizaran en primera medida el bienestar de la víctima así como la relación con el victimario.

En esta línea, se puede definir que la principal diferencia que existe en la habilidad cognitiva para tomar la mejor decisión de solución del problema, entre los niños CM y los niños SM radica en el tipo de respuesta que pueden emitir. En los primeros, se caracterizó la

impulsividad en las respuestas para garantizar la defensa de quien fue sujeto de vulneración sin tener en cuenta a las demás personas involucradas, optando por conductas negativas que convirtieron de esta manera al agredido en agresor. Para el segundo grupo, se caracterizó la respuesta desde la mediación para obtener el bienestar de los personajes de la historia, manejado desde conductas convenientes que permitieran la solución del problema.

3.9.2 Habilidades Cognitivas para la solución de problemas interpersonales desde la Pauta de Solución

Identificación y descripción de la pauta de solución

Tabla 38
 Datos comparativos habilidades cognitivas I-SNP, D-PS, ICE versión modificada

DATOS GENERALES					TEST V-M							
NIÑO	AÑOS	MESES	SEXO	CONDICIÓN	I-SNP			D-PS		ICE		
					C	I	NS	C	I	C	I	
1	10	1.5	M	CM	3	0	0	3	0	3	0	
2	10	0	M	CM	3	0	0	3	0	3	0	
3	10	3	M	CM	3	0	0	3	0	3	0	
4	10	2	M	CM	3	0	0	3	0	3	0	
5	10	6	M	SM	3	0	0	3	0	3	0	
6	10	8	M	SM	3	0	0	3	0	3	0	
7	10	2	M	SM	3	0	0	3	0	3	0	
8	10	4	M	SM	3	0	0	3	0	3	0	

De acuerdo a los datos representados en la tabla, se evidenció que tanto los niños CM como los niños SM obtuvieron el máximo puntaje frente a la identificación de la situación no problema, la descripción de la pauta de solución y, la identificación del componente emocional relacionado la solución implementada.

En esa medida, es posible establecer que existe similitud en las habilidades cognitivas relacionadas con la pauta de solución entre los dos grupos, puesto que todos manifestaron un desempeño acorde con su etapa de desarrollo madurativo para identificar y describir los elementos principales de una situación no problema. De acuerdo a ello, se puede comprender que la condición de maltrato del grupo de niños seleccionados no se encuentra relacionada directamente en el desempeño de éstas habilidades a partir de los resultados obtenidos.

Evaluación de consecuencias emocionales.

Tabla 39
 Datos comparativos habilidad cognitiva ECE versión modificada.

DATOS GENERALES					TEST V-M	
NIÑO	AÑOS	MESES	SEXO	CONDICIÓN	ECE	
					POS	NEG
1	10	1.5	M	CM	7	0
2	10	0	M	CM	7	0
3	10	3	M	CM	7	0
4	10	2	M	CM	7	0
5	10	6	M	SM	7	0
6	10	8	M	SM	7	0
7	10	2	M	SM	7	0
8	10	4	M	SM	7	0

A partir de los datos obtenidos, se evidenció que tanto los niños CM como los niños SM identificaron y evaluaron los cambios emocionales producidos en los personajes a partir de la alternativa de la implementación de la solución descrita en la historia.

Todos los niños atribuyeron acertadamente estados emocionales positivos tales como alegría, tranquilidad y felicidad, tanto en los protagonistas de las historias como en los demás personajes que participaron en éstas, a cada una de las acciones que realizaron para lograr la solución del problema interpersonal. Es así como logran obtener un punto por cada evaluación de consecuencias positivas para cada uno de los personajes en las tres situaciones planteadas, para un total de siete como el puntaje máximo.

En ese sentido, para el grupo de niños evaluados se establece que la condición de maltrato no interfirió en la detección de los cambios emocionales dados en los personajes involucrados en las situaciones de problema interpersonal a partir de la pauta de solución implementada.

Ponerse en situación y expresar el propio estado emocional.

Tabla 40
Datos comparativos habilidad cognitiva PSEE versión modificada.

DATOS GENERALES					TEST V-M	
NIÑO	AÑOS	MESES	SEXO	CONDICIÓN	PSEE	
					EMOCIONES POSITIVAS	EMOCIONES NEGATIVAS
1	10	1.5	M	CM	Bien porque así no lo castigan a uno. Bien haciendo el intercambio de fichas	Yo no me dejo tratar mal Yo le pego y si la profe dice algo le digo que él empezó a tratarme mal
2	10	0	M	CM		A mí no me gusta que sean envidiosos entonces los amenazo Yo le digo a la profe para que la regañen, que se disculpe y con eso me sentiría bien Yo devuelvo el cuaderno a escondidas y así no me regañan.
3	10	3	M	CM	Pues bien porque no me regañan	Yo no me dejo de los otros Yo le pego para que no se mentan conmigo Yo no presto las cosas porque se las roban
4	10	2	M	CM	Me siento bien porque no me ofenden Bien porque ya no pienso que me van a molestar El profe me hace sentir bien porque me defiende	No me gusta que me molesten por eso los amenazo con decirle al profe Le tiene miedo al regaño del profesor por eso

						lo busco a él.
5	10	6	M	SM	Me sentiría alegre sin recibir regaños Me sentiría bien intercambiando las fichas Me sentiría bien jugando con el otro	
6	10	8	M	SM	Me sentiría bien jugando con mi amigo Me sentiría bien sin hacer trampa Me sentiría bien sin tener problemas por un juego	
7	10	2	M	SM	Yo me sentiría bien sin pelear con mi amigo Me sentiría feliz porque seguiría jugando con mi amigo Me sentiría tranquilo porque no me regañarían	
8	10	4	M	SM	Yo me sentiría bien si mi amigo me invita a jugar con él Yo me sentiría bien si juego con mi amigo Yo me sentiría bien compartiendo con mis compañeros	

De acuerdo a esto, es posible comprender que frente a la habilidad de ponerse en situación y expresar el propio estado emocional, los niños SM expresaron estados emocionales de tono positivo regulando un estilo de afrontamiento asertivo ante situaciones de problemas interpersonales. Gran parte de los argumentos que dieron los niños de este grupo, al asumirse como protagonistas de las historias presentaron un grado de acuerdo con las alternativas de solución y toma de decisión planteadas para ejecutar la pauta de solución, considerando que esto aseguraba su bienestar, tranquilidad y ganancia.

En este sentido, la valoración que presentaron los niños SM, permite determinar la tendencia positiva y persistente para encontrar la pauta de solución a los problemas planteados, considerando probable que este grupo de niños experimenten efectos positivos, ampliando su repertorio de posibilidades con el fin de construir recursos cognitivos, conductuales y afectivos perdurables en el tiempo, lo cual les permita asumir y resolver problemas interpersonales; de acuerdo a los datos obtenidos en las historias hipotéticas y la puesta en situación para expresar sus propias emociones. En otras palabras, la correspondencia de soluciones de problemas interpersonales desde un tono positivo, permite que los niños SM puedan llegar a percibir un tipo

de bienestar en el establecimiento de consecuencias emocionales provocadas en el sistema de interacción social a partir de la solución intentada.

A diferencia de ello, los niños CM manifestaron de cierta manera desacuerdo con algunas de las alternativas asumidas en la pauta de solución del problema interpersonal, indicando en sus conductas la necesidad de defender y cuidarse de cualquier situación que lo hagan sentir vulnerable.

Se puede establecer en este punto una constante en los niños CM, en la medida que los resultados obtenidos en la evaluación de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales planteadas en historias hipotéticas persisten en la puesta de acción real (ponerse en situación y expresar sus emociones), manteniendo de esta manera una respuesta cognitiva y emocional inhibidora o negativa, comprendiendo los problemas como una amenaza de los que se tiene que defender.

Por último, se evidenció como característica predominante en los niños CM restricción para combinar las propias necesidades con las otras personas involucradas, razón por la cual las soluciones intentadas por parte de ellos se alejan de los acuerdos y negociaciones que posibilitaran la búsqueda del bienestar de todas las personas.

3.9.3 Análisis de las preposiciones teóricas

Preposición teórica 1: la valoración positiva de los problemas determina la predisposición optimista frente a los mismos, es decir, que los sujetos que presenten una tendencia positiva a los problemas, los asumen y evalúan con la convicción de que ellos los podrán solucionar, (Seligman, 1998).

La capacidad para experimentar emociones positivas tiene influencia en las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, puesto que vincula la capacidad para generar pensamientos alternativos frente a una situación problema. A partir de la caracterización de dichas habilidades en niños CM y niños SM se logró identificar dentro de esta investigación que aquellos niños que asumieron los problemas como amenaza se alejan de experimentar emociones positivas que les permiten obtener bienestar en sí mismos y sobre las otras personas involucradas. Para los niños que asumieron la solución del problema desde la evitación, se identificó que también se convierte en una forma de distanciarse de la oportunidad de explorar emociones positivas como factor de protección y bienestar emocional, puesto que dicha experiencia se convierte en un vínculo de dependencia con el adulto.

Preposición teórica 2: Explorar las soluciones de un problema interpersonal, permite descubrir las fortalezas humanas y reconocer pautas de resolución realistas y viables centradas más en la presencia de alternativas de solución que en su ausencia (López, Snyder & Rasmussen, 2003).

Dentro de esta investigación se identificó que los niños CM seleccionados como muestra presentaron diferencias entre las alternativas de solución consideradas por ellos y las asumidas por el protagonista de la historia para resolver el problema, en la medida que comprenden para este tipo de situaciones la medicación como un mecanismo de pérdida o debilidad ante la persona con quien sostiene el problema. Por tal razón, se restringe la posibilidad de explorar soluciones y se impone un estilo impulso manteniendo su propio punto de vista, intereses y necesidades, sin tener en cuenta a los demás.

En los niños SM se identificó que la planeación de la solución tiene una tendencia hacia la mediación con el propósito de ganar y/o evitar ser protagonista de una situación problema. Es así como, las alternativas consideradas para la pauta de solución tienen una necesidad de estados de tranquilidad y bienestar a través de la conciliación que asegure el enfrentamiento fuerte y directo con la persona causante de la situación problema.

CAPITULO IV: CONCLUSIONES

A continuación se presentan las distintas relaciones entre los resultados de esta investigación con los referentes teóricos y metodológicos propuestos en este ejercicio de caracterización; de igual manera, se proponen algunas discusiones en torno al ámbito educativo e investigativo considerados como aportes de carácter reflexivo y de profundización en próximos estudios relacionados con esta temática.

Como punto de partida, la caracterización de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, arrojan información pertinente para responder a los objetivos de esta investigación, dado que permite reconocer el desempeño de cada una de estas habilidades cognitivas tanto en situaciones estructuradas tal como se plantea en los protocolos de aplicación, como también en medio de la entrevista realizada a cada niño participante, definiendo con claridad, el perfil de cada uno de ellos y posibilitando la estructuración de conclusiones claras y pertinentes en cada caso, así como también en la comparación entre los grupos.

Dado que los objetivos de la investigación permiten realizar la caracterización de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales en niños en y sin la condición de maltrato psicológico, se considera que frente a la pregunta propuesta ¿cómo se caracterizan las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales en niños de 10 años de edad en y sin condición de maltrato psicológico? Se considera la relación entre los análisis de los resultados y los objetivos de la investigación presentados a continuación.

- De acuerdo con los objetivos: evaluar la identificación de la situación no problema, la capacidad de describir de manera clara y operativa de la pauta de solución diseñada y, la identificación de emociones positivas relacionadas con la solución implementada, en los personajes de las situaciones presentadas. Todos los niños que fueron evaluados con el Test, lograron reconocer los elementos principales de la no existencia de una situación problema y atribuir emociones positivas experimentadas en dicha situación, guardando correspondencia de esta manera con el nivel madurativo de los niños.

- Frente al objetivo de identificar en los niños con y sin la condición de maltrato psicológico el rendimiento en la habilidad relacionada con la detección de los cambios emocionales que se dieron en todos los personajes de las situaciones propuestas. Allí se logró reconocer que todos los niños comprendieron en la descripción de la pauta de solución las emociones positivas a partir de la alternativa de solución intentada, la cual en algunos casos tuvo correspondencia con algunas categorías de generación de alternativas y enumeraciones que hicieron los niños al identificar la situación problema y plantear posibles soluciones.

- De acuerdo con el objetivo vinculado al tipo de relación entre las habilidades cognitivas interpersonales para la solución de problemas interpersonales en los niños en y sin condición de maltrato psicológico, se evidenció una cercanía en la consideración del número generación de alternativas (categorías y enumeraciones entre seis y siete como máximo) y anticipación de consecuencias (categorías y enumeraciones entre cinco y siete como número máximo), entre los niños en condición de maltrato psicológico y los niños sin esta condición. Lo cual evidencia que para este grupo de niños evaluados, la situación

psicológica no incide significativamente en el establecimiento de dichas habilidades, podría considerarse que llevando a cabo esta investigación con variables tales como: género, el estrato socioeconómico y/o el tipo de educación se puedan reconocer diferencias en los aspectos mencionados.

- Finalmente, respecto al objetivo relacionado con la caracterizar los procesos de autoreconocimiento de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales para la solución de problemas interpersonales de los niños en y sin condición de maltrato psicológico participantes en este estudio, se reconoce que en los niños con maltrato psicológico se manifiesta un estilo agresivo y/o negativo al momento de establecer las posibles opciones o categorías para resolver el problema puesto que consideran los problemas como amenazas que atacan su bienestar emocional. Por el contrario los niños sin la condición de maltrato psicológico manifestaron un estilo asertivo considerando la mediación para la búsqueda de la mejor solución al problema planteado, así como el estilo evasivo por resistencia en enfrentar directamente al problema o al victimario, refugiando sus respuestas en la figura del adulto como autoridad y competencia para tomar decisiones acertadas.

Conclusiones relacionadas con los planteamientos teóricos

Desde los planteamientos teóricos de esta investigación, se genera la siguiente relación con el análisis de los resultados obtenidos de esta caracterización. Uno de los principales referentes teóricos de esta investigación son las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales desde la pauta de solución, desde las cuales se considera que experimentar emociones positivas favorece la solución armoniosa para las partes, promoviendo respuestas de generosidad y altruismo, aumenta los recursos intelectuales en otras palabras, las emociones positivas tienen una clara implicación en las estrategias de regulación de experiencias negativas, estresantes o adversas (Tugade, Fredrickson & Barreto, 2004)..

A la luz del análisis de los resultados en cuanto a los niños en y sin condición de maltrato psicológico, se considera que a pesar que esta pauta de solución proporciona emociones positivas, se esperaría que esta consideración teórica fuera manifiesta por los niños de ambos grupos, dado que la exposición ante esta pauta, es estructurada, real, y promueve una mejor forma de relacionarnos con otros, los niños con la condición, mantienen una tendencia negativa, dado que es la única alternativa que han elaborado y a la que han sido sometidos de manera constante, por lo tanto, una modificación a nivel cognitiva y actitudinal, podría lograrse a través de una mediación pedagógica que favoreciera en alguna medida esta modificación y generara otras oportunidades para este grupo de niños en particular.

En otro argumento teórico propuesto, Fredrickson (2005) afirma que las emociones positivas amplían el repertorio de pensamientos y conductas, construyen recursos para el afrontamiento que son durables en el tiempo y que por lo tanto, tienen un efecto transformador en las personas. Se ha demostrado que la experiencia de afectos positivos incrementa la flexibilidad cognitiva, facilita la resolución creativa e innovadora de problemas y favorece un procesamiento eficiente de la información, propiciando el desarrollo de ciertas funciones ejecutivas.

Teniendo en cuenta los resultados de los niños en y sin la condición de maltrato psicológico, se reconoce una diferencia reducida entre ambos grupos, puesto que tanto una tendencia agresiva/ social negativa evidente en los niños con la condición de maltrato psicológico, como una tendencia pasiva/ dependiente del adulto, manifiesta en algunos niños sin la condición, son características propias de cada uno de estos grupos, pertenecientes a este estudio las cuales representan un tipo de inflexibilidad cognitiva que los llevan a mantener un ciclo de constantes problemas interpersonales sin una adecuada solución.

Por otro lado, dentro de los referentes teóricos en cuanto a la etapa de desarrollo madurativo de los niños de 10 años, se retoman aspectos generales de Bisquerra R, Ibarrola B., (2009) referente a Conciencia Emocional es decir que está en condición de comprender las emociones propias y las de los demás reconociendo al lenguaje como vehículo de identificación, comprensión y expresión emocional. De igual forma frente a las Habilidades Socio-Emocionales se considera una etapa fundamental en la cual se alcanza un conocimiento social suficiente para

el inicio de las críticas y valoraciones personales, donde se van sustituyendo las agresiones físicas por las verbales.

De acuerdo con los resultados obtenidos en los casos de los niños que presentan la condición de maltrato psicológico, se considera que el tipo de conciencia emocional presenta limitaciones, ya que la comprensión de las emociones está determinada por la necesidad de obtener infrinir en algunos casos miedo y dominancia en el otro, puesto que es un mecanismo de auto protección y evitación de la confrontar del problema dado que, ésta exige expresar por medio del lenguaje soluciones donde se promueve la mediación y se llegan a acuerdos, por esta razón las soluciones de tipo impulsivas reducen la posibilidad de enfrentar al otro y permite obtener beneficios propios. En algunos casos particulares se manifiestan tipos de soluciones donde se considera al adulto como la figura adecuada para manejar los problemas interpersonales, por medio de la manipulación de esta relación donde se descarga la responsabilidad del problema en el otro y no se asume las consecuencias de los actos propios.

Para los niños sin la condición de maltrato psicológico, se identificó con mayor frecuencia, un tipo de valoración social positiva reconociendo las emociones propias y de los otros, se tiene más en cuenta las consecuencias de las posibles soluciones, aun cuando se considera en algunos de estos casos, obtener beneficios de las soluciones propuestas, ya sea con la ayuda del adulto o no, sin embargo existe una mayor conciencia emocional puesto que se

reconoce al otro en medio del problema y las soluciones planteadas tienen en cuenta las consecuencias de las decisiones tomadas.

Finalmente, retomando los aportes teóricos desde la perspectiva del maltrato psicológico, los autores Bates & Pettit, (1994) señalan que los niños maltratados tienen dificultades para interpretar de forma adecuada las claves sociales, lo que se traduce en una carencia de estrategias para solucionar problemas interpersonales, y en una tendencia a interpretar de forma hostil la conducta de otros niños. Sin embargo, en este punto existen diferencias en cuanto que se tiene la creencia que los sujetos maltratados presentan menos soluciones alternativas a problemas interpersonales que los no maltratados, pero también que la condición de maltrato está asociada a niveles elevados de agresión y con el rechazo a los iguales, más no con habilidades sociales pobres o débiles. A partir de los resultados obtenidos con el grupo de niños que presentan la condición de maltrato psicológico pertenecientes a este estudio, se considera que existe correspondencia entre la dificultad para identificar las claves sociales que facilitan la interacción con otras personas, por lo cual se identificó que los niños no cuentan con estrategias suficientes para solucionar problemas interpersonales recurriendo a estilos agresivos e impulsivos, evitando el acercamiento comprensivo y consensuado con el otro.

Conclusiones relacionadas con investigaciones precedentes

Retomando la investigación propuesta por Greco & Ison 2009 realizada con escolares en edades entre los 7 y los 9 años, quienes provienen de contextos de vulnerabilidad social, se destaca como resultados que, en la mayoría de los casos, los niños(as) identificaron correctamente las pautas de solución, hallaron dificultades para describirlas y visualizaron consecuencias emocionales positivas. Se concluye que estos resultados apoyan los datos arrojados en nuestra investigación dado que a partir de este estudio, afirmamos que los niños con la condición de maltrato psicológico, pertenecientes a esta investigación, guardan correspondencia con las dificultades para describir la pauta de solución y reconocer las consecuencias emocionales positivas debido a que la condición de maltrato juega un papel importante en la posibilidad de generar soluciones ligadas a una valoración positiva, de alguna manera genera inflexibilidad cognitiva para afrontar los problemas interpersonales desde la mediación y el diálogo.

Como aporte de esta investigación, se considera importante retomar el punto de vista del niño frente al reconocimiento de sus habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, logrado a través de este instrumento, dado que permite no solo valorar la voz de él en medio de un proceso evaluativo, sino que también, favorece un mayor contraste con los resultados proporcionados por los instrumentos específicos de evaluación de las habilidades cognitivas.

En otra investigación relacionada con el Autoconcepto y habilidades cognitivas interpersonales en escolares argentinos: estudio comparativo desarrollada por Madio y Morelato 2009, el objetivo del estudio es la exploración de factores del autoconcepto y habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales en dos grupos de niños/as del Gran Mendoza - Argentina. Los grupos estuvieron formados por escolares entre 8 y 10 años de edad. El primer grupo ($n = 37$) estuvo integrado por niños víctimas de maltrato infantil (físico, psicológico y por negligencia) que concurren a los servicios públicos de asistencia familiar en hospitales y centros de salud.

Los aportes de la anterior investigación apoyan los análisis encontrados en nuestra investigación dado que se consideran diferencias significativas en variables relacionadas con aspectos emocionales y afectivos entre ambos grupos; lo cual permite plantear la necesidad de orientar el diseño de estrategias de intervención que favorezcan el desarrollo de habilidades interpersonales en niños con fines tanto preventivos como asistenciales.

En contraste con los resultados obtenidos en nuestra investigación, se consideran similitudes con los resultados de la investigación propuesta por estos autores, dado que se considera también diferencias entre los niños con y sin la condición de maltrato psicológico puesto que el reconocimiento de las emociones y estados afectivos para los niños que presenta la condición se convierte en un ejercicio limitado por su necesidad de autoprotección y defensa ante situaciones de confrontación, de igual manera, para el grupo de niños sin la condición éste reconocimiento presenta una mayor flexibilidad y oportunidad de incrementarse mediante apoyos

pedagógicos que logren fortalecer el desempeño de sus habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales.

Conclusiones relacionadas con los aportes en el ámbito cognitivo y pedagógico

Desde el punto de vista cognitivo la inflexibilidad, es uno de los rasgos característicos de los dos grupos puesto que las tendencias agresivas consideradas de tono negativo, las soluciones de tipo evasivo, soluciones de tipo impulsivo o aquellas en las cuales se propone al adulto como medio para resolver los problemas de carácter interpersonal, se consideran como manifestaciones de inflexibilidad cognitiva reflejada en la generación de alternativas de solución y en la anticipación de consecuencias de las mismas. En ese sentido, es posible considerar desde la generación de estrategias pedagógicas, oportunidades para reconocer aspectos positivos desde sus habilidades cognitivas y proponer algunas pautas sencillas que el niño pueda aplicar en situaciones específicas cuando afronta problemas interpersonales, tales como el reconocimiento de claves sociales en la interacción social como las emociones del otro y consecuencias de los propios actos, lo cual facilita plantear otras opciones desde el punto de vista positivo que favorezcan la solución del problema.

Dentro del ámbito pedagógico es posible plantear algunas consideraciones para tener en cuenta al momento de realizar una intervención para la enseñanza o reforzamiento pedagógico de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales.

Para ello, a partir de las adaptaciones que se realizaron a los instrumentos en cuanto a modo de administración se sugiere lo siguiente:

- Toda intervención debe estar mediada por el reconocimiento de los niños, quiere decir la importancia de atender las necesidades e intereses de los niños desde su expresión natural y espontánea, para que las mediaciones que se propongan vayan en función de un sujeto real y no el imaginado por el adulto.
- Resulta importante ajustar el diseño de las intervenciones con los niños mediante un ejercicio de acercamiento y reconocimiento previo, los instrumentos empleados en esta investigación podrían constituirse en herramientas para esta etapa inicial, de tal manera que permita evaluar la pertinencia un programa de enseñanza de habilidades sociales de acuerdo al contexto, la edad y las preocupaciones cognitivas, emocionales y sociales que tengan los niños.

Finalmente, respecto a los alcances que tuvo esta investigación, se sugiere para continuar aportando al campo de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales desde el marco de la psicología positiva, realizar estudios similares donde se vinculen criterios como género, niveles escolares, contexto socioeconómico, dinámicas familiares, entre otras, que puedan estar relacionadas con la percepción del bienestar psicológico de los sujetos.

Consideramos pertinente la mediación del juego como estrategia dinamizadora para la evaluación de estas habilidades cognitivas, dado que incrementa las posibilidades de participación e interacción entre el evaluador y los niños. A partir de esta investigación esta mediación se convirtió en un factor importante de confianza y acercamiento con los niños, dado

que permitió a los niños tener un espacio para pensar en torno a la relación cotidiana con sus pares; de igual manera, esta estrategia ofrece una riqueza a nivel profesional, puesto que permite conocer la realidad de esta condición particular de riesgo social y reconocer los múltiples factores que desencadenan situaciones de abandono, indiferencia, autoritarismo, agresión verbal entre otras que ejerce la figura adulta sin considerar las consecuencias que estos factores pueden ejercer en los niños. De igual manera, se logra una satisfacción personal al poder lograr interactuar desde una postura humana y cálida, donde se reconoce la voz del niño, la oportunidad de contar sin ser censurado por sus palabras, así mismo se obtienen de ellos respuestas más cercanas a su realidad recordando situaciones que le han ocurrido de manera anecdótica, proponiendo este ejercicio de la evaluación de sus habilidades cognitivas también, como una posibilidad de encuentro y diálogo.

Referencias

Begoña, D., Contreras, A. (2008). Psicología del desarrollo: Desde la infancia a la vejez.

Recuperado de

http://www.novella.mhhe.com/sites/8448168712/information_center_view0/tabla_de_contenido.html

Bisquerra, R. (1989). Métodos de Investigación Educativa. Guía Práctica. Ediciones CEAC, S.A.

Barcelona, España.

Bisquerra, R., Ibarrola, B. (2004). Desarrollo Emocional de los 6 a los 12 años.

Recuperado de <http://www.rayuela.org/imagenes/.../desaemocional%206-12.doc>

Calero, JL. (2000). Investigación cualitativa y cuantitativa. Problemas no resueltos en los debates actuales. Rev. Cubana Endocrinol 2000; 11 (3): 192-8.

D’Zurilla, T. (1993). Terapia de Resolución de Conflictos. Competencia Social, Un Nuevo enfoque en la intervención clínica. Deesclée de Brouer S.A. Versión Española.

Flórez, J. (1994). *Análisis de datos cualitativos: Aplicaciones a la investigación educativa*.

Barcelona: Promociones y publicaciones universitarias.

Glasser, D (2002) El abuso emocional y el maltrato psicológico descuido, un marco conceptual
p 697-714

Grajales, T. (2000). Tipos de Investigación. Recuperado de
<http://www.tgrajales.net/investipos.pdf>

Greco, C., Morelato, G., Ison, M. (2006). Emociones positivas: una herramienta psicológica para
promocionar el proceso de resiliencia infantil.
Recuperado de
<http://www.palermo.edu/cienciassociales/publicaciones/pdf/Psico7/7Psico%2006.pdf>

Greco, C. (2010). Las emociones positivas: su importancia en el marco de la promoción de La
salud mental en la infancia. Recuperado de
<http://www.redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/686/68615511009.pdf>

Maddio, S., Morelato, G. (2009). Autoconcepto y Habilidades Cognitivas de Solución de
Problemas Interpersonales en Escolares Argentinos: Estudio Comparativo Interamerican
Journal of Psychology, Vol. 43, Núm. 2, 2009, pp. 213-221 Sociedad Interamericana de
Psicología Latinoamericanistas.
Recuperado de <http://www.redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/284/28412891002.pdf>

Martínez, P. (2006). El método de estudio de caso Estrategia metodológica de la investigación científica Publicación Pensamiento & Gestión, 20 Universidad del Norte, 165 – 193.

Mendoza, R. (2006). Investigación cualitativa y cuantitativa Diferencias y limitaciones Piura - Perú 2-3

Vera, P., Guerrero, A., (2003). Diferencias en habilidades de resolución de problemas Sociales en sujetos optimistas y pesimistas. Univ. Psychol. Bogotá (Colombia), 21-26, enero-junio de 2003.

Recuperado de

<http://www.sparta.javeriana.edu.co/psicologia/publicaciones/actualizarrevista/archivos/V2N103diferencias.pdf>

Vygotsky, Lev S. (2000). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.

Papalia, D., Wendkos, S. (1998). *Psicología del Desarrollo*. México: Mac Graw Hill.

Pérez, P. (2000). Habilidades Sociales: Educar hacia la autorregulación. Conceptualización, evaluación e intervención. México Grupo Editorial Auroch

Piaget J (1974). El criterio moral del niño. Traducido del Frances. Barcelona Fontanella.

Spivack, G., Shure, B. (1974). Social adjustment of young children: A cognitive approach to solving real- life problems. San Francisco: Jossey-Bass.

Trianes, M., Muñoz, A., De La Morena, L. (1999). Relaciones Sociales y Prevención de la Inadaptación Social y Escolar. Málaga: Editorial Aljibe.

Trianes, M., Muñoz, A., Jiménez, M. (1997). Competencia Social: Su educación y tratamiento. Madrid: Editorial Pirámide.

Trianes, M., Fernández, C. (2001). *Aprender a ser personas y a convivir*. Bilbao: Desclée de Brouwer.

ANEXOS

Caracterización de las Habilidades Cognitivas para la Solución de Problemas Interpersonales en niños de 10 años en y sin condición de maltrato Psicológico a través del Estudio de Caso



Pontificia Universidad Javeriana – Maestría en Educación
Línea de Investigación: Desarrollo cognitivo, creatividad y aprendizaje en Sistemas Educativos.
ANEXO # 2

PROTOCOLO DE APLICACIÓN EVHACOSPI
VERSIONES ORIGINAL Y MODIFICADA
(Greco & Ison, 2010)

Participante n° _____ Edad: _____
Fecha: _____ Sesión: _____

FASE I

Situación: _____

a) ¿Tiene algún problema? ¿Le pasa algo? Si _____ No _____

b) ¿Cuál es el problema?

c) ¿En qué notas que tiene un problema?/ ¿Cómo te das cuenta que tiene un problema?

d) ¿Qué puede hacer para solucionar su problema?

e.1) ¿Qué puede pasar si hace....?

e.2) ¿Qué puede pasar si hace....?

e.3) ¿Qué puede pasar si hace....?

e.4) ¿Qué puede pasar si hace....?

f) ¿Qué es lo mejor que puede hacer.....?

FASE II

j) ¿Crees que (nombre del personaje) tiene algún problema? Si _____ No _____

k) ¿Qué hizo (nombre del personaje) para resolver el problema?

l) ¿Cómo te das cuenta que solucionó su problema?

m.1) ¿Cómo se siente (nombre del personaje) ahora que se solucionó el problema? Cara N° _____ ¿Por qué?

m.2) ¿Cómo se sienten los niños /as ahora que se soluciono el problema? Cara N° _____ ¿Por qué?

n) ¿Cómo te sentiste/ sentirías si hiciste / hicieras lo mismo que (Nombre del personaje) para resolver ese problema? Cara N° _____
¿Por qué?

		<p align="right"><i>Caracterización de las Habilidades Cognitivas para la Solución de problemas interpersonales en niños de 10 años en y sin condición psicológica a través del Estudio de Caso Comparativo</i></p>				
<p align="center">Pontificia Universidad Javeriana – Maestría en Educación</p>						
<p align="center">Línea de Investigación: Desarrollo cognitivo, creatividad y aprendizaje en Sistemas Educativos.</p>						
<p align="center">ANEXO # 3 INSTRUMENTO: AUTOINFORME</p>						
<p align="center">Items tomados del área 5 - habilidades de solución de problemas interpersonales. Adaptados del CHIS (Cuestionario de Habilidades de Intervención Social, Monjas 1994)</p>						
No. Caso:		Fecha:		Sesión:		
hora inicio:			Hora finalización:			
<p>INDICIACIONES: Leer detenidamente al niño cada enunciado, explicando el apoyo con las tarjetas para cada respuesta (rojo-nunca, naranja- casi nunca, amarillo -muchas veces, azul -casi siempre, verde -siempre). Para mayor comprensión de la pregunta solicitar un ejemplo de su respuesta y registrarla en el espacio de "Ejemplo".</p>						
ITEMS	Nunca	Casi Nunca	Muchas Veces	Casi Siempre	Siempre	Ejemplo
1. Cuando resuelvo un problema evalúo los resultados obtenidos.						
2. Cuando tengo un problema con otros niños y niñas, elijo una solución adecuada.						
3. Cuando tengo un problema con otros niños y niñas elijo una solución justa para todos los involucrados en el problema.						
4. Cuando tengo un problema con otros niños y niñas, me pongo en su lugar y busco soluciones.						
5. Cuando tengo un problema con otros niños, pienso como poner en práctica la solución elegida						
6. Cuando tengo un problema con otros niños y niñas, pienso en las consecuencias de las soluciones que planteo.						
7. Cuando quiero solucionar un problema que tengo con otros niños y niñas, trato de elegir la mejor solución.						
8. Cuando tengo un problema con otros niños y niñas, trato de buscar las causas que generaron el problema.						
9. Cuando tengo un problema con otros niños y niñas, propongo soluciones.						
10. Me doy cuenta que problemas tengo cuando me relaciono con otros niños						
11. Cuando tengo un problema con otros niños, pienso en las consecuencias de lo que ellos hacen para solucionarlo.						

CARACTERIZACIÓN DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS PARA LA SOLUCION DE PROBLEMAS INTERPERSONALES, A PARTIR DEL ESTUDIO DE CASO COMPARATIVO



Caracterización de las Habilidades Cognitivas para la Solución de Problemas interpersonales en niños de 10 años en y sin condición de maltrato psicológico a través del Estudio de caso
Pontificia Universidad Javeriana – Maestría en Educación

Línea de Investigación: Desarrollo cognitivo, creatividad y aprendizaje en Sistemas Educativos.

INSTRUMENTO: AUTOINFORME

Nombre: _____ **Fecha:** 05 / 12 marzo **Sesión:** 172
Hora inicio: 4:15 / 4:20 **Hora finalización:** 4:40 / 4:35

INDICACIONES: Leer detenidamente al niño cada enunciado, explicando el apoyo con las tarjetas para cada respuesta (rojo-nunca, naranja- casi nunca, amarillo -muchas veces, azul -casi siempre, verde -siempre). Para mayor comprensión de la pregunta solicitar un ejemplo de su respuesta y registrarla en el espacio de "Ejemplo".

ITEMS	Nunca	Casi Nunca	Muchas Veces	Casi Siempre	Siempre	Ejemplo
1. Cuando tengo un problema con otros niños y niñas, propongo soluciones.			+			pues yo le digo por ejemplo a mis amigas que hacer
2. Cuando resuelvo un problema evalúo los resultados obtenidos.		+				me siento contento cuando ya no peleo más con mis amigas
3. Cuando tengo un problema con otros niños y niñas, elijo una solución adecuada.			+			yo creo que si porque después estamos contentos
4. Cuando tengo un problema con otros niños y niñas elijo una solución justa para todos los involucrados en el problema.			+			me gusta que con mis amigas estemos bien, y tratamos de no pelear.
5. Cuando tengo un problema con otros niños y niñas, me pongo en su lugar y busco soluciones.			+			a mi no me gusta pelear con plion y cristian y sé que ellos tampoco les gusta pelear tanto
6. Cuando tengo un problema con otros niños, pienso como poner en práctica la solución elegida			X			la vez pasada peleé con mi primo por un video juego y entonces acordamos tomarnos y eso nos gustó
7. Cuando tengo un problema con otros niños y niñas, pienso en las consecuencias de las soluciones que planteo.		+				no pienso tanto en eso lo que no me gusta es pelear con mis amigas y mis primos
8. Cuando quiero solucionar un problema que tengo con otros niños y niñas, trato de elegir la mejor solución.			+			me gusta que todos ya no estemos peleando.
9. Cuando tengo un problema con otros niños y niñas, trato de buscar las causas que generaron el problema.			X			pues yo le pregunto porque está bravo con mi go y que hice para que se pusiera así conmigo.
10. Me doy cuenta que problemas tengo cuando me relaciono con otros niños		+				yo creo que los problemas son porque a veces no presto los cosas a los otros
11. Cuando tengo un problema con otros niños, pienso en las consecuencias de lo que ellos hacen para solucionarlo.		+				pues me imagino si el se sentiria bien con lo que haga.



Caracterización de las Habilidades Cognitivas para la Solución de Problemas Interpersonales en niños de 10 años en y sin condición de maltrato Psicológico a través del Estudio de Caso

Pontificia Universidad Javeriana – Maestría en Educación
Línea de Investigación: Desarrollo cognitivo, creatividad y aprendizaje en Sistemas Educativos.

APLICACIÓN EVHACOSPI
VERSIONES ORIGINAL Y MODIFICADA
(Greco & Ison, 2010)

Participante n° 1 Edad: 10
Fecha: 05/marzo/2011 Sesión: 1 (domino) 9:00 a.m.
9:00 - 9:40 9:42 a.m.

FASE I

Situación: 2 (Manuel y Felipe - juego de fútbol)

a) ¿Tiene algún problema? ¿Le pasa algo? Si X No

b) ¿Cuál es el problema?

felipe ya no quiere jugar con él

c) ¿En qué notas que tiene un problema?/ ¿Cómo te das cuenta que tiene un problema?

que le dijo que no quería jugar y le dijo tanto

d) ¿Qué puede hacer para solucionar su problema?

quitarle el balón, decirle a la profe

e.1) ¿Qué puede pasar si hace....?

que ya nadie juega y no hay problema

e.2) ¿Qué puede pasar si hace....?

que la profe les ayuda a los dos para no pelear

e.3) ¿Qué puede pasar si hace....?

e.4) ¿Qué puede pasar si hace....?

f) ¿Qué es lo mejor que puede hacer....?

Defendarse quitándole el balón

FASE II

j) ¿Crees que (nombre del personaje) tiene algún problema? Si No X

k) ¿Qué hizo (nombre del personaje) para resolver el problema?

jugar en el columpio

l) ¿Cómo te das cuenta que solucionó su problema?

están contentos sin pelear

m.1) ¿Cómo se siente (nombre del personaje) ahora que se solucionó el problema? Cara N° 1 ¿Por qué?

bien ya no está bravo, sonríe

m.2) ¿Cómo se sienten los niños /as ahora que se soluciono el problema? Cara N° 1 ¿Por qué?

bien, están jugando los dos

n) ¿Cómo te sentiste/ sentirías si hiciste / hicieras lo mismo que (Nombre del personaje) para resolver ese problema? Cara N° ¿Por qué?

yo no me dejo tratar mal, no me gusta, yo no dejo que me ganen y si la profe me dice algo le digo que el tiempo tratándose mal.

3.1 Análisis de caso 1 (CM)

A continuación se presentan los resultados de la aplicación del Test EVHACOSPI tanto de la versión original como la versión modificada.

Identificación y descripción del problema (Test Versión Original)

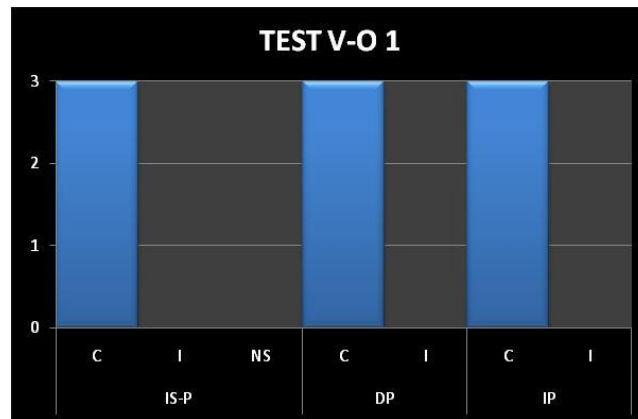


Figura 1. Test Versión original habilidades cognitivas ISP, DP, IP Caso 1.

A partir de la aplicación del instrumento en la versión original, se analizaron las respuestas en las tres primeras habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales. El niño en cuanto a la identificación de la situación problema (ISP) logró mediante sus respuestas indicar la existencia del problema entre los personajes de la historia. En cuanto a la descripción del problema (DP), lo realizó de manera concreta con los siguientes argumentos: “...que no le dio fichas de las que necesita José...”, “que Antonio le escondió el cuaderno a Guillermo...”. El niño reconoció la presencia de un problema entre los personajes involucrados en la situación problema dado que refiere al objeto o la acción por los cuales se generan las emociones negativas entre los personajes, infiriendo que el resultado de esto es un problema.

En la habilidad cognitiva relacionada con la identificación del componente emocional (IP) el niño planteó emociones como: “... *José está triste...*”, “...*Antonio está preocupado...*”, lo cual permite comprender que atribuyó estados emocionales a los protagonistas de la historia dependiendo del rol que asume cada uno, es decir, si es el personaje que genera la agresión u ofensa, o si por el contrario es el personaje quien recibe la agresión.

En estas tres primeras habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales se identifica que el niño obtuvo la puntuación máxima dentro de los criterios establecidos, tal como se representa en la gráfica, lo cual significa que logró comprender el problema desde sus unidades básicas (los personajes, la causa y las emociones generadas en medio de la situaciones), indicando que el desarrollo de estas habilidades se encuentran acordes con la edad.

Generación de Alternativas y Anticipación de Consecuencias

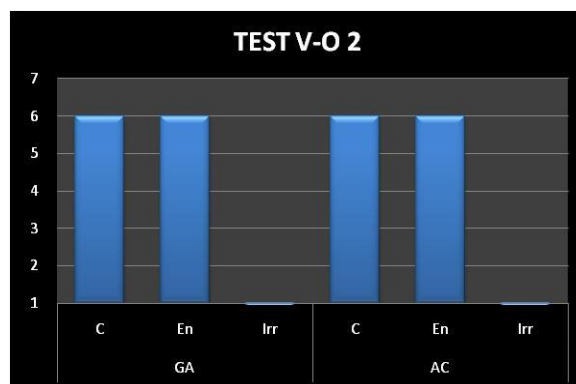


Figura 2. Test Versión original habilidades cognitivas GA, AC Caso 1.

En esta gráfica se evidencia que en la habilidad para generar alternativas (GA) el niño enunció un total de seis categorías y alternativas. Sin embargo éstas se caracterizan por un estilo impulsivo para proponer soluciones, es decir, que el niño busca un tipo de soluciones inmediatas en las cuales se tiene en cuenta solo el punto de vista de él (sus intereses y bienestar). En cuanto a la anticipación de consecuencias (AC) el niño generó un total de seis categorías y enumeraciones para resolver el problema, reflejando un número reducido de respuestas a posibles consecuencias a cada alternativa de solución en torno a las necesidades e intereses propios, sin tener en cuenta la posición del otro personaje involucrado.

Toma de Decisión.

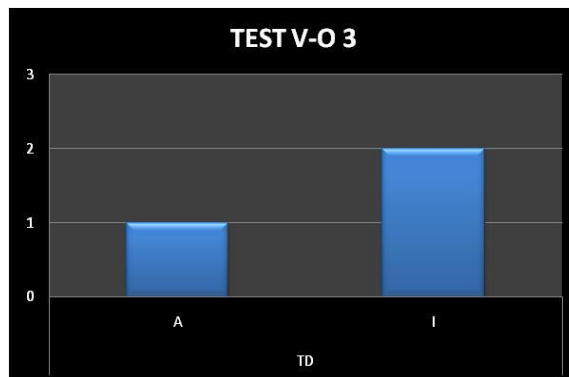


Figura 3. Test Versión original habilidades cognitivas TD caso 1.

En esta gráfica, tuvo mayor puntuación la toma de decisión “*inadecuada*”, dado que las opciones propuestas corresponden a soluciones en las que el niño no tomó en cuenta la postura del otro y, privilegió su estado emocional de tranquilidad y satisfacción, distanciándose de la solución de problemas interpersonales de manera consensuada teniendo presente los intereses de todas las personas involucradas en dicha situación.

A continuación se exponen algunos ejemplos de respuesta del niño en cuanto a generación de alternativas y anticipación de consecuencias, para llegar a la toma de la mejor decisión que permitía solucionar el problema interpersonal planteado en las situaciones hipotéticas:

Identificación y descripción de la Pauta de solución (Test – Versión modificada)

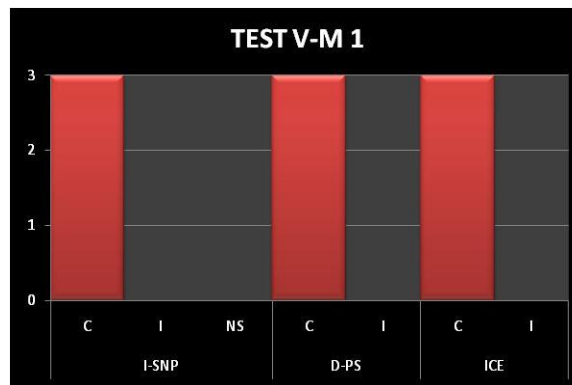


Figura 4. Test Versión modificada habilidades cognitivas I-SNP, D-PS, ICE Caso 1.

A partir de las respuestas del niño, una vez se presentó la solución del problema interpersonal, se logra reconocer que en las habilidades cognitivas relacionadas con la identificación de la situación no problemática, la descripción de la pauta de solución y la identificación de comportamientos emocionales, logró reconocer el comportamiento positivo frente a la solución planteada, describiendo la situación y emociones de tranquilidad o felicidad que presentaban los protagonistas de la historia.

Emociones Positivas y Negativas.

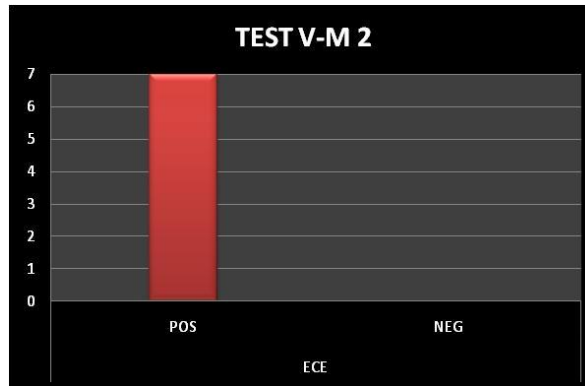


Figura 5. Test Versión modificada habilidades cognitivas ECE –POS – NEG Caso 1.

En esta gráfica se evidencia que el niño pudo identificar los cambios emocionales de los protagonistas de la situación realizando una descripción de emociones tales como: ...”*está contento y tranquilo...*”, “...*están felices y jugando juntos...*”. De esta manera el niño realizó una interpretación de la situación no problemática desde una valoración positiva, así mismo, consideró viable la forma de solucionar el problema y atribuyó siempre estados emocionales positivos a los personajes de acuerdo a lo descrito en la historia.

Interacción social en el ambiente natural.

Los datos más relevantes que se obtuvieron a través del código de observación se analizaron en torno al tipo de interacción, la modalidad y con quién interactuó frecuentemente el niño, así:

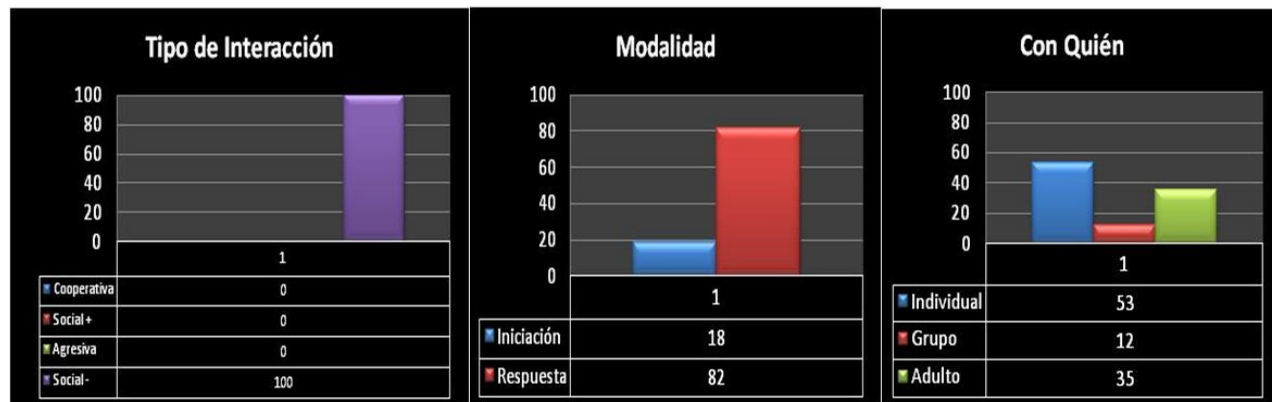


Figura 6. Comportamiento tipo de interacción Caso 1

De acuerdo a los datos obtenidos en el tipo de interacción se identifica que el niño se concentró la mayor parte del tiempo interrumpiendo el juego de los niños más pequeños, sin embargo su comportamiento frente a los niños mayores se mostró dependiente y subordinado (haciendo lo ordenado por ellos y mostrándose conforme con dichas órdenes).

En cuanto a los comportamientos interactivos manifestados por el niño, se ubicó principalmente en la pasividad por no iniciar la interacción, es decir que fueron pocas las acciones donde él pudo mostrar iniciativa para interactuar con otros, permitiendo que fueran otros los que tomaran decisiones por él y/o propusieran actividades lúdicas.

Así mismo, la interacción también estuvo marcada más hacia lo individual lo cual refleja que para el niño es mucho más cómoda una actividad en individual, mostrando rigidez para la interacción con sus pares en actividades dirigidas o libres.

A partir de estos resultados, se puede inferir el niño manifestó mayor tendencia en sus interacciones de tipo social negativo donde sus acciones son poco acertadas en el trato pertinente

y oportuno, siendo consientes de ello tanto sus pares como él mismo, prefiriendo de esta manera la relación uno a uno.

3.2 Análisis de caso 2 (CM)

A continuación se presentan los resultados de la aplicación del Test tanto de la versión original como la versión modificada.

Identificación y descripción del problema (Test Versión Original)

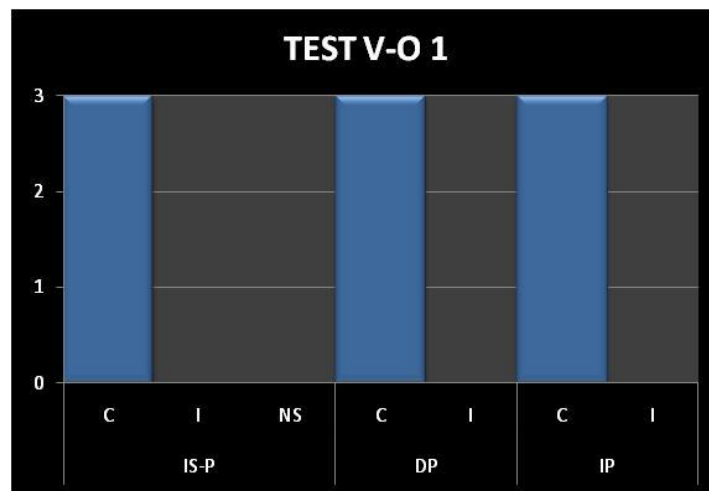


Figura 7. Test Versión original habilidades cognitivas IS-P, DP, IP Caso 2

De acuerdo a esta gráfica, se puede ver que en la aplicación del Test -versión original, el niño obtuvo el máximo puntaje para calificar “correcto”, dentro de las tres primeras habilidades cognitivas para la solución de problemas. En todas las situaciones propuestas el niño afirmó que sí existía un problema entre los personajes de la historia, dejando clara de esta manera la identificación de la situación problema (ISP). En cuanto a la Descripción del Problema (DP)

algunas de sus respuestas fueron: “...que necesita el libro y no se lo presta...”, “...que Tatiana trató mal a Fabián...”, “...Antonio le escondió el cuaderno a Guillermo...”. El niño identificó la situación problema, al reconocer que uno de los dos personajes de la historia fue rechazado o incomodado. En la identificación del problema (IP), argumentó “...Diego se puso nervioso y no sabe que hacer...”, “...”Que Antonio sabe que el profesor lo va a regañar y está asustado...”. De esta manera el niño identificó el componente emocional que acompañaba al problema generado entre los personajes de la historia.

Los resultados obtenidos en estas primeras habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, permite establecer el logro acorde con la edad, cuando el niño describió de manera concreta la situación problema, atribuyendo estados emocionales negativos a ello.

Generación de Alternativas y Anticipación de Consecuencias

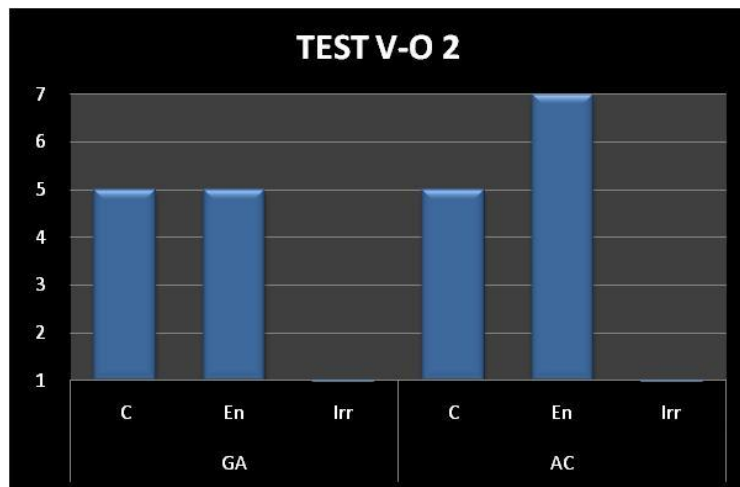


Figura 8. Test Versión original habilidades cognitivas GA, AC Caso 2

En esta gráfica se evidenció para la habilidad de Generación de Alternativas (GC) que el niño generó un total de cinco categorías alternativas y cinco enumeraciones derivadas de ello. Tanto las categorías como las enumeraciones estuvieron marcadas por la necesidad de proteger a la víctima de la historia, valiéndose de la conductas negativas y/o agresivas, por ejemplo: “...*Quitarle el libro...*”, “...*pedirle ayuda a los amigos para quitarle el libro...*”, “...*meter el cuaderno rápido en la maleta del otro y sin que se de cuenta la profe con eso no se gana el castigo...*”. En cuanto a la anticipación de consecuencias (AC), el niño logró plantear siete enumeraciones de las cinco categorías propuestas para solucionar el problema, sin embargo éstas se limitaron a respuestas de tono negativo, utilizando la figura del adulto o del par para ejercer la autoridad como mecanismo de protección ante quien maltrataba o incomodaba en la historia narrada.

Toma de Decisión.

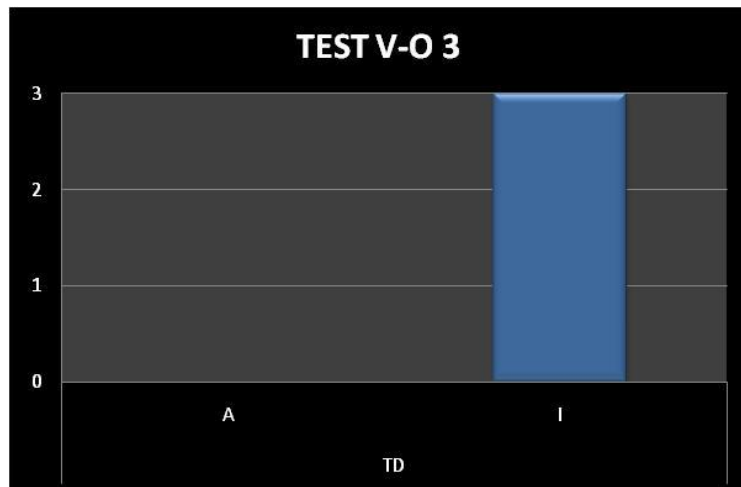


Figura 9. Test Versión original habilidad cognitiva TD Caso 2

En esta gráfica, se evidencia tuvo mayor puntuación la toma de decisión “*inadecuada*”, dado que en todas las opciones propuestas corresponden a soluciones en las que el niño tomó

como consideración buscar el bienestar de quien se exponía a un regaño, a una situación de rechazo o de incomodidad, dejando clara dentro de las alternativas de solución y la anticipación de consecuencias la necesidad de recurrir a la agresión para cuidar o defender al protagonista de la situación problema.

A continuación se exponen algunos ejemplos de respuesta de generación de alternativas y la anticipación de consecuencias, para llegar a la toma de decisión considerada por el niño como la mejor opción:

Identificación y descripción de la Pauta de solución (Test – Versión modificada).

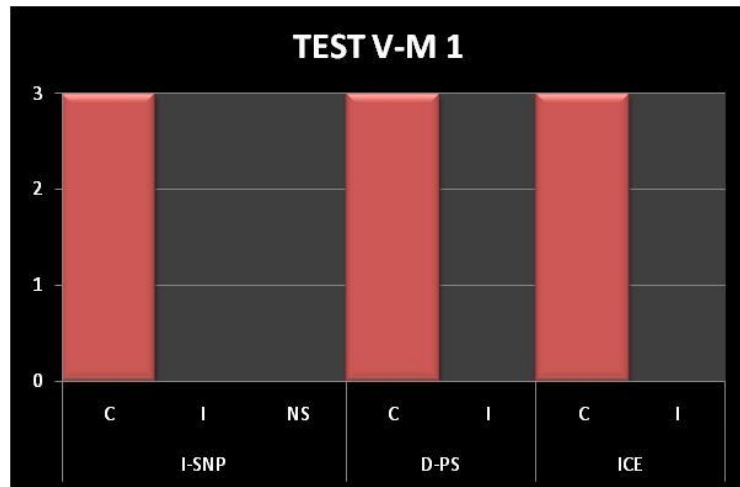


Figura 10. Test Versión modificada habilidades cognitivas I-SNP, D-PS, ICE Caso 2

Dentro de esta gráfica se puede evidenciar que el niño logró identificar la situación no problemática, la descripción clara y concreta de las acciones que llevaron a los protagonistas a resolver el problema e identificó las emociones positivas ligadas a ello. En ese sentido el niño

realizó procedimiento cognitivos de identificación y descripción de las situaciones planteadas reconociendo los elementos más relevantes que le permitieran responder de manera correcta a las preguntas planteadas en cada situación.

Emociones Positivas y Negativas.

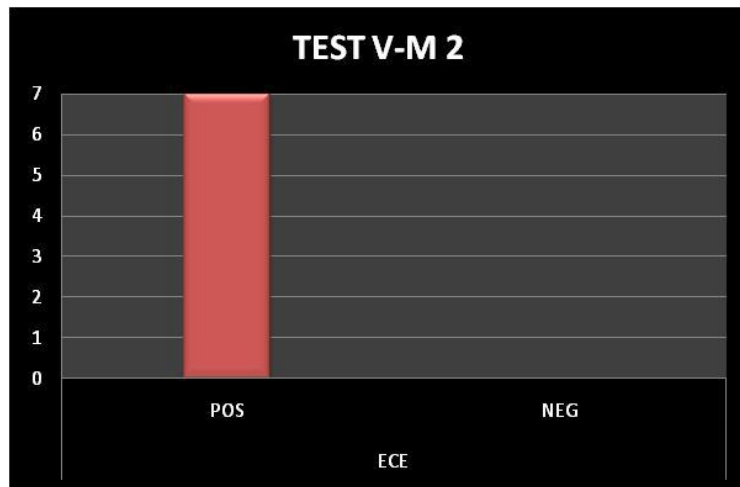


Figura 11. Test Versión modificada habilidades cognitivas ECE- POS-NEG Caso 2

En esta gráfica se puede ver que el niño logró atribuir a todos los personajes de las situaciones planteadas, las emociones acordes con la pauta de solución del problema, tales como: “...*está contento...*”, “...*se divierte jugando con Julián...*”, sin embargo, siempre se acompañó la descripción de esas emociones positivas con el reconocimiento o justificación de que el protagonista obtuviera con toda seguridad algún tipo de bienestar: “...*está feliz porque no lo van a regañar, porque tiene lo que necesitaba o, ya no es rechazado...*”. En ese sentido, el niño pudo atribuir bienestar y tranquilidad siempre y cuando viera que quien era sujeto de incomodidad había pasado a un estado de ganancia.

Interacción social en el ambiente natural.

Los principales datos que se obtuvieron a través del código de observación fueron:

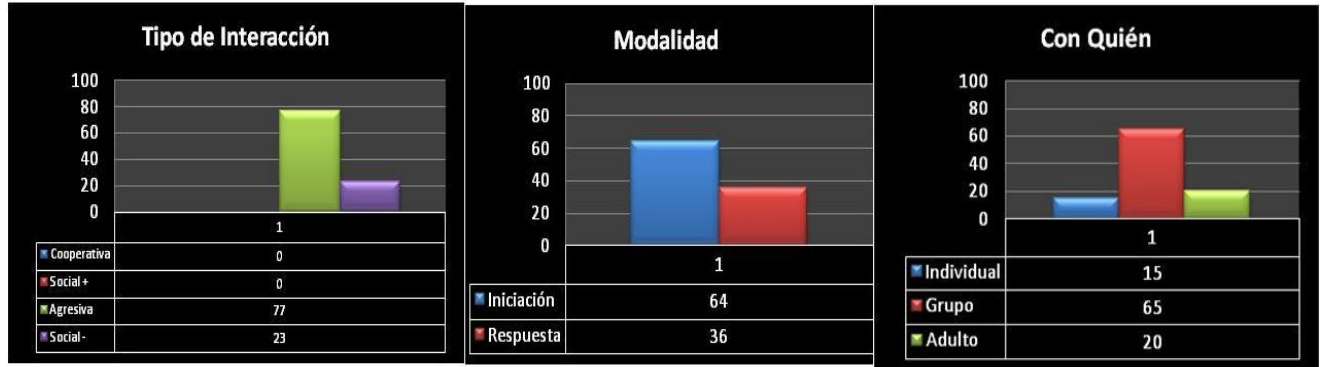


Figura 12. Comportamiento tipo de interacción Caso 2

De acuerdo a esta gráfica se evidencia que el tipo de interacción del niño se caracterizó por comportamientos de tipo agresivo y social negativo en la medida que sus intercambios tenían una carga de agresión verbal hacia sus pares o hacia el adulto como forma de defensa ante situaciones que le generaron algún tipo de conflicto y lo puso en evidencia. Así mismo, buscó generar dominancia y autoritarismo ante el grupo con el que compartía dando órdenes o imponer reglas en el juego propuesto.

Su interacción se marcó más por la iniciación, es decir que siempre se observó en situaciones donde proponía, decía, ordenaba a sus compañeros y, utilizaba la respuesta como mecanismo de protección ante cualquier acusación o puesta en evidencia de sus actos. Se relacionó la mayor parte del tiempo en grupo puesto que allí se podía identificar como líder ante sus pares o niños menores que él.

De acuerdo a esta observación se puede comprender que el niño manifestó un tipo de interacción marcada por la conductas agresivas y social negativa, donde buscó posicionarse como líder negativo, siendo además protagonista de regaños y llamadas de atención constantemente por el adulto, bien fuera por las acusaciones que otros niños hicieron de él o por evidencia frente al adulto, ante lo cual demuestra conductas evasivas de relación con las personas mayores que rodean su ambiente.

3.3 Análisis de caso 3 (CM)

Identificación y descripción del problema (Test Versión Original).

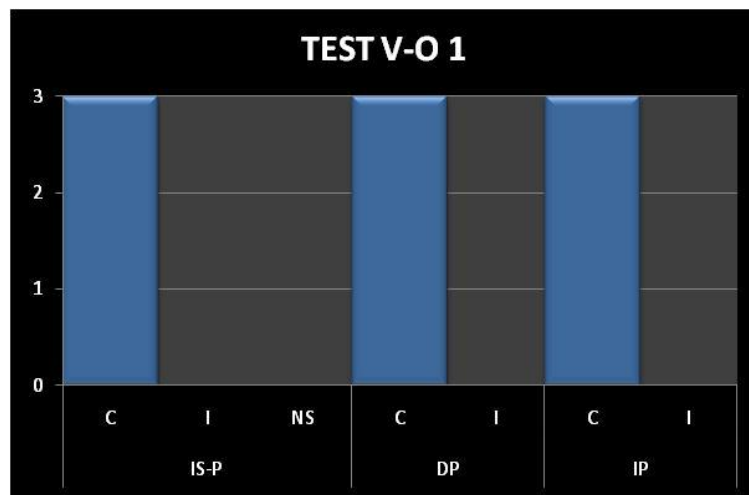


Figura 13. Test Versión original habilidades cognitivas IS-P, DP, IP Caso 3

En esta primera gráfica se analizaron las respuestas de las tres primeras habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales consideradas en la versión original del Test. De acuerdo con esta primera habilidad -Identificación de la situación problema (ISP) - en las situaciones propuestas el niño respondió de manera afirmativa luego de la lectura de cada

problema en el cual reconoció los personajes, situaciones y escenario donde se desarrollaba la historia.

En la segunda habilidad cognitiva relacionada con la descripción del problema (DP) el niño manifestó lo siguiente: “... *Camilo no le prestó el balón a Julian...*”, “... *Que Luis le quitó las canicas a Fernando...*”. Desde estos planteamientos, se reconoce que él logró comprender la presencia de un problema entre los personajes propuestos en la situación, dado que reconoció el elemento desencadenante de la acción y las emociones negativas.

En la habilidad cognitiva referida a la identificación del componente emocional (IP) el niño respondió así: “... *Camilo está con miedo...*”, “... *Que Luis sabe que robó a Fernando y está con miedo...*”. De acuerdo con la descripción que el niño hizo de la situación, se considera importante resaltar el estado emocional negativo como una consecuencia del conflicto generado entre los protagonistas.

Generación de Alternativas y Anticipación de Consecuencias.

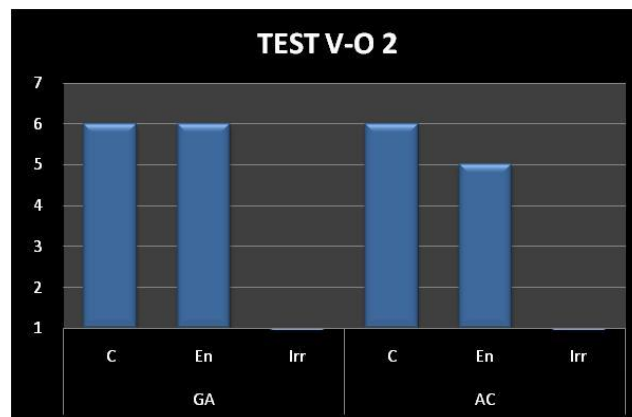


Figura 14. Test Versión original habilidades cognitivas GA, AC Caso 3

En esta gráfica se representan los resultados en cuanto a las habilidades cognitivas: Generación de alternativas (GA) y Anticipación de consecuencias (AC). Frente a la generación de alternativas el niño planteó un total de 6 categorías y enumeraciones caracterizándose por ser alternativas de carácter agresivo en las cuales se impuso su necesidad de satisfacer sus propias necesidades y tomar en cuenta solo su punto de vista. En cuanto a la habilidad cognitiva de anticipación de consecuencias (AC), generó un total de 6 categorías y 5 enumeraciones. Estas categorías y enumeraciones representaron poca flexibilidad para considerar posibles consecuencias no solo para él mismo sino también para ponerse en el lugar del otro. Sobre esta anticipación se destaca el interés del niño por generar formas de autoprotección y defensa ante posibles respuestas por parte de la otra persona que está en el conflicto.

Toma de Decisión.

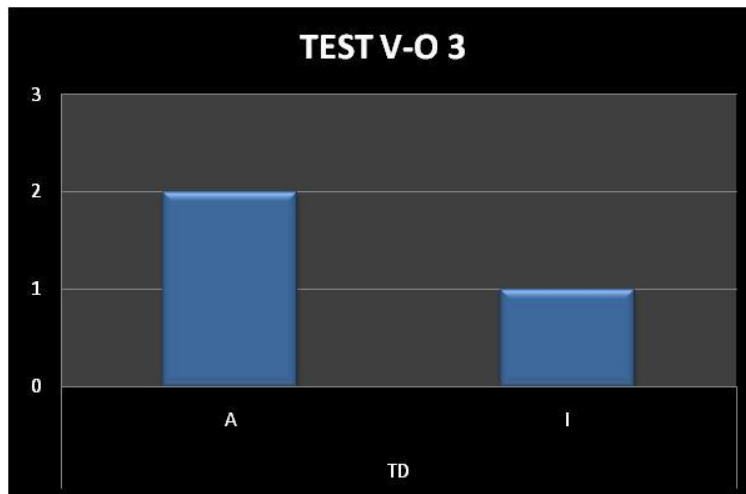


Figura 15. Test Versión original habilidad cognitiva TD Caso 3

Frente a la habilidad cognitiva toma de decisiones (TD) se identifica que el tipo de decisiones tomadas reflejan un carácter impulsivo por parte del niño, en la medida que para él

estuvo solo la posibilidad de obtener beneficios, mostrándose superior ante el otro e infringiendo de cierta manera, miedo en el otro. El niño realizó intentos para proponer soluciones, sin embargo la tendencia negativa de su comportamiento, es un factor que reduce la posibilidad de pensar en otro tipo de soluciones y/o posibilidades que le permitieran aumentar el número de categorías y enumeraciones.

A continuación se presentan algunos ejemplos de respuesta dadas en las habilidades relacionadas con la generación de alternativas y anticipación de consecuencias, de las cuales optó para tomar la mejor decisión para solucionar el problema interpersonal.

Identificación y descripción de la pauta de solución (Test Versión Modificada)

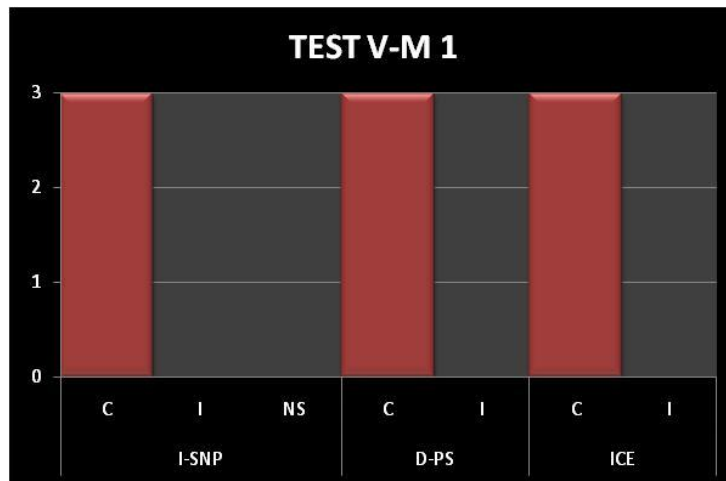


Figura 16. Test Versión modificada habilidades cognitivas I-SNP, D-PS, ICE Caso 3

A partir del análisis de las habilidades cognitivas relacionadas con la pauta de solución: identificación de la situación no problema (I-SNP), descripción de la pauta de solución (D-PS), e identificación de comportamientos emocionales (ICE), el niño logró obtener el máximo puntaje,

realizando la descripción de las acciones propias de la pauta de solución, el cambio de emociones hacia una tendencia positiva y de bienestar de los protagonistas describiendo el estado emocional a partir de los diálogos donde se describieron los estados de felicidad o tranquilidad generados en la situación.

Emociones Positivas y Negativas

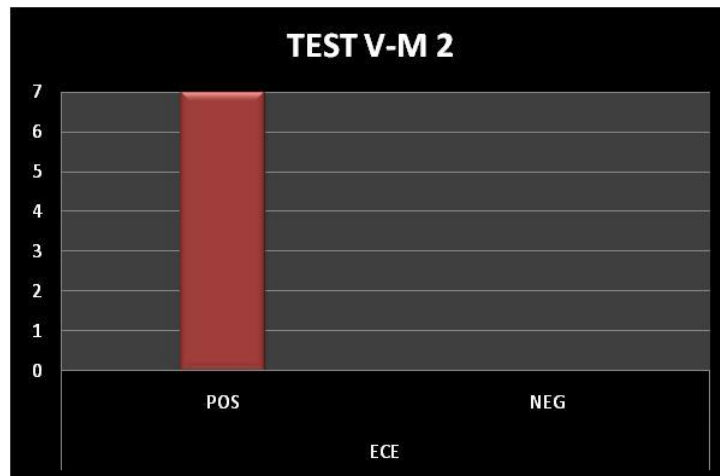


Figura 17. Test Versión modificada habilidad cognitiva ECE-POS-NEG Caso 3

En esta gráfica se puede ver que el niño identificó en todos los personajes de las historias estados emocionales positivos las cuales estuvieron acorde con la pauta de solución del problema. Algunas de sus respuestas fueron: “...se siente feliz...”, “...Está feliz...”, sin embargo, los estados emocionales fueron acompañados de justificaciones a cada situación, es decir la felicidad se debía para el niño por obtener el objeto deseado, por no ser rechazado, porque ya no lo iban a regañar. De esta manera, el niño pudo reconocer estados emocionales positivos siempre y cuando fueran garantes de tranquilidad y/o seguridad.

Interacción social en el ambiente natural.



Figura 18. Comportamiento tipo de interacción Caso 3

De acuerdo con los resultados obtenidos durante el tiempo de observación, se evidencia con mayor frecuencia en el niño un tipo de interacción de tendencia agresiva, caracterizada por mantener relaciones de poder donde él ejercía control y dominio sobre sus compañeros de juego haciendo uso de expresiones verbales y físicas ofensivas. Así mismo, manifestó preferencia por la búsqueda de alternativas de solución de problemas interpersonales de tipo negativa y agresiva donde demostraba comportamientos desafiantes, impulsivos e impositivos de manera evidente.

De esta manera, existe correspondencia entre los comportamientos observados y las respuestas dadas a partir del análisis de las habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales, puesto que se identificó la dificultad del niño para proponer formas de relación de tono positivo, reflejando por el contrario como forma de interacción continua la tendencia hacia el conflicto, evitando el diálogo para la confrontación y conciliación de problemas interpersonales.

3.4 Análisis de caso 4 (CM)

Identificación y descripción del problema (Test versión original)

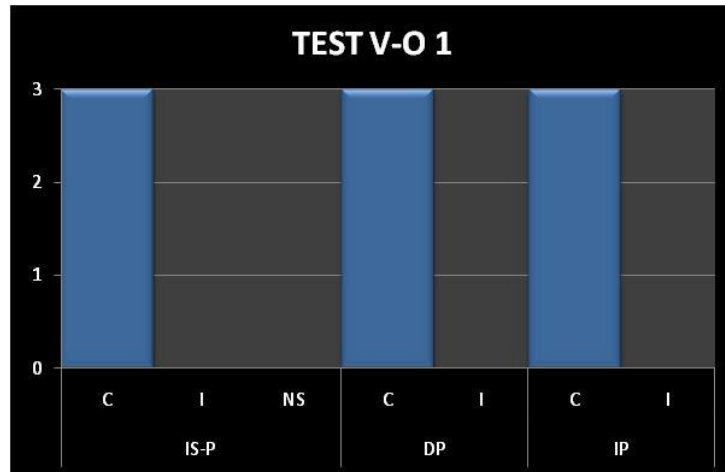


Figura 19. Test Versión original habilidades cognitivas ISP, DP, IP Caso 4

De acuerdo en esta gráfica se analizaron las respuestas de las tres primeras habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales consideradas en la versión original del Test. Frente a la habilidad relacionada con la identificación de la situación problema (ISP) en las historias propuestas, el niño respondió de manera afirmativa la existencia de un problema.

En la segunda habilidad cognitiva para la descripción del problema (DP) el niño manifestó lo siguiente: “...*Tatiana es una envidiosa porque no deja jugar a Fabián...*”, “...*Antonio le quitó el cuaderno a Guillermo...*”, lo cual deja en evidencia la correspondencia para identificar claramente cual es la situación que genera el problema entre los personajes. Finalmente, la habilidad cognitiva referida a la identificación del componente emocional (IP) el niño propuso algunas respuestas tales como: “...*Fabián esta aburrido porque no lo dejan*”

jugar...”, “... Antonio esta asustado porque lo pueden regañar por lo que hizo...”, esto permite ver que el niño atribuyó el estado emocional negativo que acompañaba al personaje de la historia.

Generación de Alternativas y Anticipación de Consecuencias.

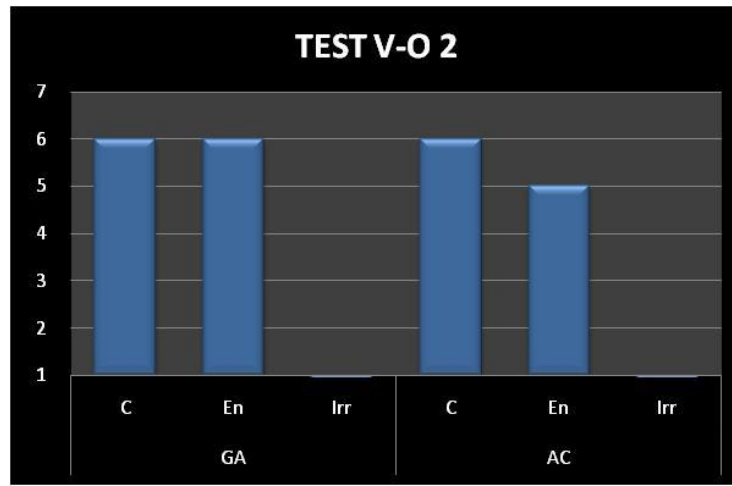


Figura 20. Test Versión original habilidades cognitivas GA, AC Caso 4

En esta gráfica se presentan los resultados de las habilidades cognitivas: Generación de alternativas (GA) y Anticipación de consecuencias (AC). En la generación de alternativas el niño propuso un total de 6 categorías y enumeraciones, considerando estas alternativas dependientes del adulto, es decir, que para el niño fue fundamental en la solución de problemas interpersonales contar con la mediación y aprobación del profesor al momento de enfrentar un problema con otro compañero.

Frente a la habilidad cognitiva para la anticipación de consecuencias (AC), el niño planteó un total de 6 categorías y 5 enumeraciones. Este resultado, el niño mostró limitaciones para establecer tanto las posibles acciones frente al problema, como las consecuencias que él pueda

controlar sin la necesidad de contar con la opinión de personas externas al problema. De esta manera, la solución de problemas interpersonales estuvo orientada por la figura de autoridad, dejando así evidente que el niño prefirió evitar la confrontación de la situación considerando al adulto como figura de mediación el cual tiene la mayor capacidad para solucionar sus problemas interpersonales.

Toma de Decisión.

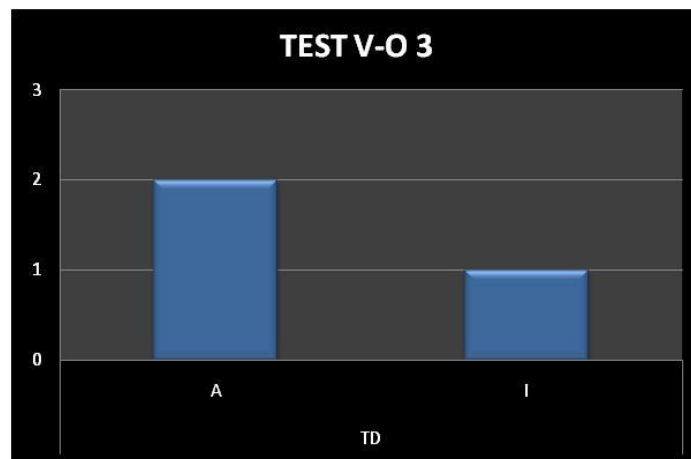


Figura 21. Test Versión original habilidad cognitiva TD Caso 4

Respecto a la habilidad cognitiva para la toma de decisiones, la gráfica muestra que estas son del tipo adecuada en su mayoría, dado que el niño intentó buscar la mejor solución del problema, sin embargo, el planteamiento de las alternativas de solución reflejó en el niño una relación de dependencia con el adulto. Así mismo, se evidencia que el niño manifestó dificultades para generar alternativas y predecir algunas consecuencias, puesto que la participación que tiene el niño frente al problema es mínima y la transfiere al adulto como única autoridad competente para plantear soluciones.

Identificación y descripción de la pauta de solución (Test versión modificada)

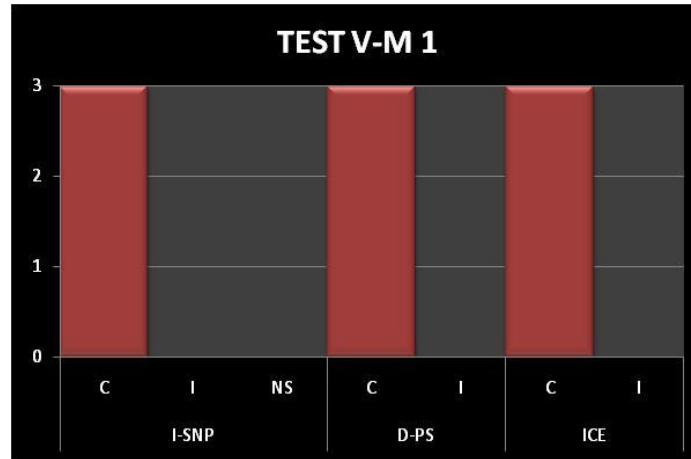


Figura 22. Test Versión modificada habilidades cognitivas I-SNP, D-PS, ICE Caso 4

A partir del análisis de estas habilidades cognitivas relacionadas con la pauta de solución: identificación de la situación no problema (I-SNP), descripción de la pauta de solución (D-PS) y la identificación de comportamientos emocionales (ICE), se reconoce que el niño logró identificar en la valoración positiva del problema la no persistencia del problema, obteniendo el puntaje máximo frente al reconocimiento de una situación problema solucionada. De igual manera, logró hacer la descripción de la situación en función de los estados emocionales de los personajes no solo desde la ilustración sino también del tipo de emociones positivas que se describió en la historia.

Emociones Positivas y Negativas.

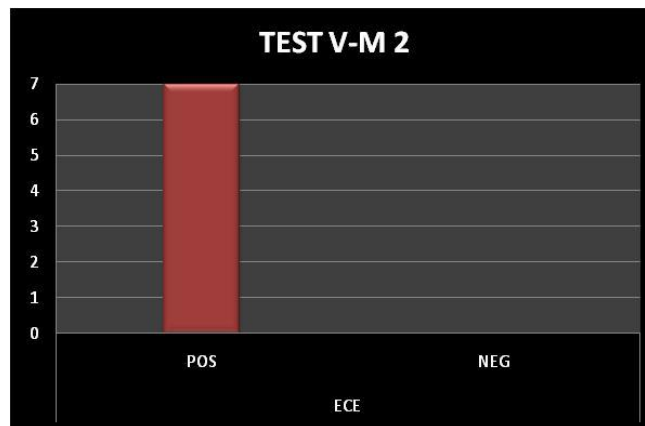


Figura 23. Test Versión modificada habilidad cognitiva ECE-POS-NEG Caso 4

En esta gráfica, se evidencia que el niño logró identificar los cambios emocionales de todos los personajes atribuyéndoles emociones positivas tales como: “...ahora esta contento...”, “...están felices jugando...”, de esta manera el niño reconoció la pauta de solución asociada a emociones de tono positivo lo cual hace que los personajes se sientan mejor luego de experimentar una situación problema.

Interacción social en el ambiente natural.

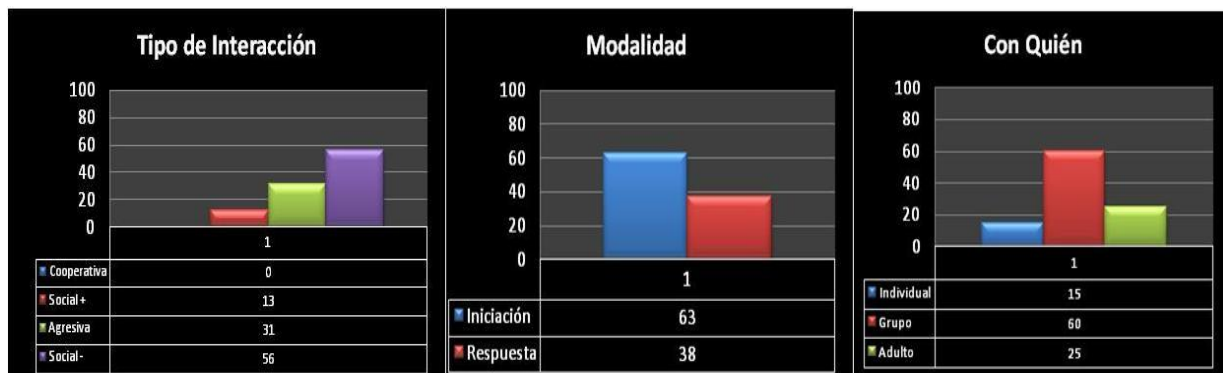


Figura 24. Comportamiento tipo de interacción Caso 4

De acuerdo con los resultados obtenidos durante el proceso de observación natural del niño, se identificó que el tipo de interacción más frecuente es de tono social negativo, puesto que el niño la mayor parte del tiempo evitó la confrontación del problema de manera directa, buscando el vínculo con el adulto para evitar la confrontación directa con la persona con quien sostenía el problema, dado que expresó estados emocionales como miedo ante las respuestas agresivas por parte de los niños con quien compartía los espacios de juego.

El niño presentó un comportamiento orientado más a la respuesta que al iniciar una situación de juego o conversación, caracterizándose por ser un niño pasivo y manteniendo vínculos siempre con las mismas personas, dejando claro que prefiere estar cerca del adulto, puesto que él puede brinda mayor protección al momento de enfrentar una situación problema con otros niños.

3.5 Análisis de caso 5 (SM)

Identificación y descripción del problema (Test versión original)

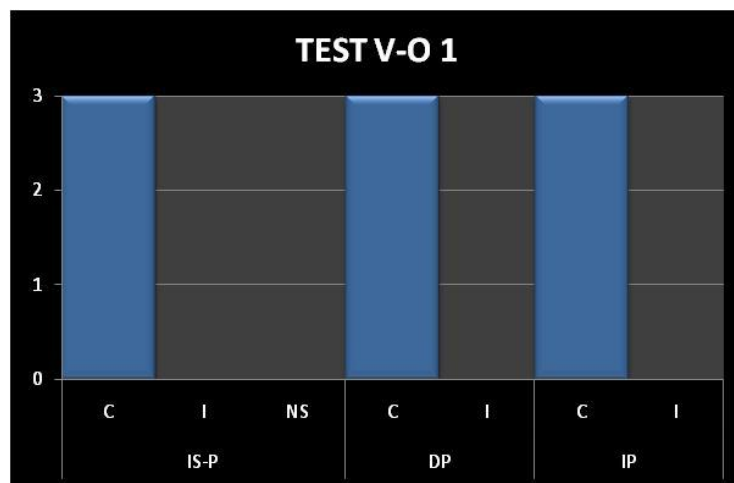


Figura 25. Test Versión original habilidades cognitivas IS-P, DP, IP Caso 5

Desde la aplicación del instrumento en la versión original, se analizaron las respuestas en las tres primeras habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales. Como se muestra en la gráfica el niño frente a la habilidad identificación de la situación problema (ISP) logró identificar la existencia del problema entre los personajes de la historia. En la habilidad cognitiva, descripción del problema (DP), estableció de manera concreta el problema desde respuestas tales como: “...*Camilo no le prestó el balón a Julian..*”, “... *Carlos le dice a José que no le presta las láminas...*”, “...*Que Rubén amenaza a Hernando si no les da los naipes...*”. El niño estableció la existencia de un problema entre los personajes involucrados en la situación problema puesto que identifica el objeto o la acción por los cuales se generan las emociones negativas entre los personajes.

En la habilidad cognitiva relacionada con la identificación del componente emocional (IP) el niño consideró algunas emociones tales como: “... *Camilo está asustado...*”, “...*José se siente triste...*”, estas respuestas del niño corresponden con los estados emocionales de los protagonistas de la historia dependiendo del rol que asume cada uno, es decir, aquel que ejerce acciones de agresión física o verbal y el personaje que actúa como la víctima.

A partir de estas tres primeras habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales se identificó que el niño obtuvo la puntuación máxima dentro de los criterios establecidos, lo cual significa que logró comprender el problema desde los aspectos generales (los personajes, la causa y las emociones generadas en medio de la situaciones), indicando que el desarrollo de estas habilidades se encuentran acordes con la etapa de desarrollo en la cual se encuentra.

Generación de Alternativas y Anticipación de Consecuencias.

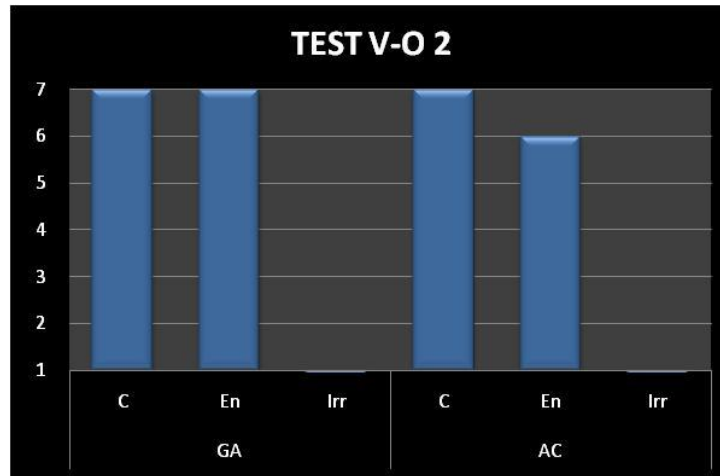


Figura 26. Test Versión original habilidades cognitivas GA, Caso 5

En esta gráfica se evidencia para la habilidad de Generación de Alternativas (GA) que el niño generó un total de siete categorías alternativas y siete enumeraciones derivadas del problema. Tanto las categorías como las enumeraciones se caracterizan por la mediación, por establecer la relación con el otro siempre y cuando no pierda en medio de la solución, de alguna manera busca obtener beneficios. Estos son algunos ejemplos de su comportamiento frente al problema: “...Prestarle el balón...”, “...Proponerle que intercambien fichas...”, “...Pedirle ayuda a un amigo...”. En cuanto a la anticipación de consecuencias (AC), el niño logró plantear siete enumeraciones de las siete categorías para solucionar el problema, estas mantienen un tono social positivo, ya que cuenta con la posición del otro para generar una posible solución al problema, sin embargo el niño considera importante obtener beneficios propios en medio de la solución, como la obtención de objetos de su interés, o ganar buenos conceptos de sus amigos o del adulto.

Toma de decisión.

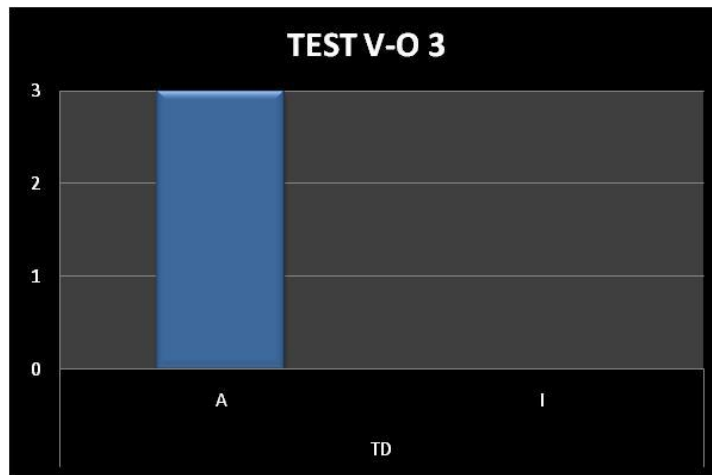


Figura 27. Test Versión original habilidad cognitiva TD Caso 5

De acuerdo con la habilidad de toma de decisiones, el niño obtuvo una mayor puntuación en las decisiones de tipo Adecuadas, dado que el niño logró reconocer la participación del otro para la solución, privilegió su estado emocional positivo, lo cual hizo que propusiera soluciones que le generaran ese tipo de emociones como felicidad, satisfacción y tranquilidad. Prefiere distanciarse de los problemas interpersonales de manera consensuada teniendo presente los intereses de todas las personas involucradas.

A continuación se exponen algunos ejemplos de respuesta del niño en cuanto a generación de alternativas y anticipación de consecuencias, para llegar a la toma de la mejor decisión que permitía solucionar el problema interpersonal en las situaciones hipotéticas:

Identificación y descripción de la pauta de solución (Test versión modificada)

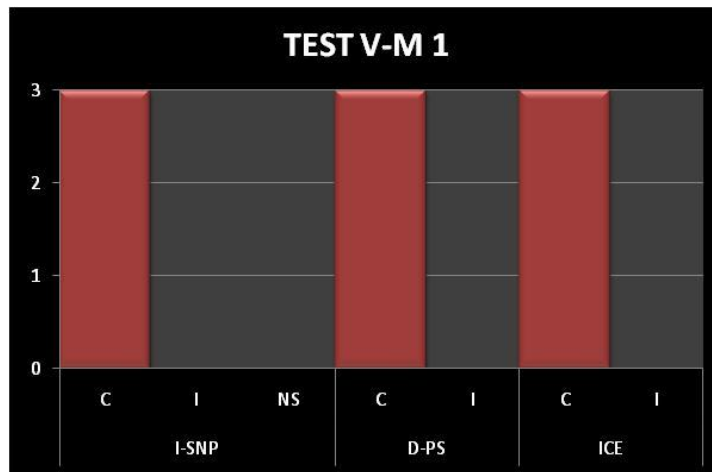


Figura 28. Test Versión modificada habilidades cognitivas I-SNP, D-PS, ICE Caso 5

Desde esta gráfica se evidencia que le niño logró identificar la situación no problemática, la descripción que realiza es clara y concreta, establece las acciones que llevaron a los protagonistas a resolver el problema e identificó las emociones positivas generadas. El niño realizó un proceso cognitivo de identificación y descripción de las situaciones comprendiendo los elementos más relevantes de la solución que le ayudaron a responder de manera correcta a las preguntas planteadas.

Emociones Positivas y Negativas.

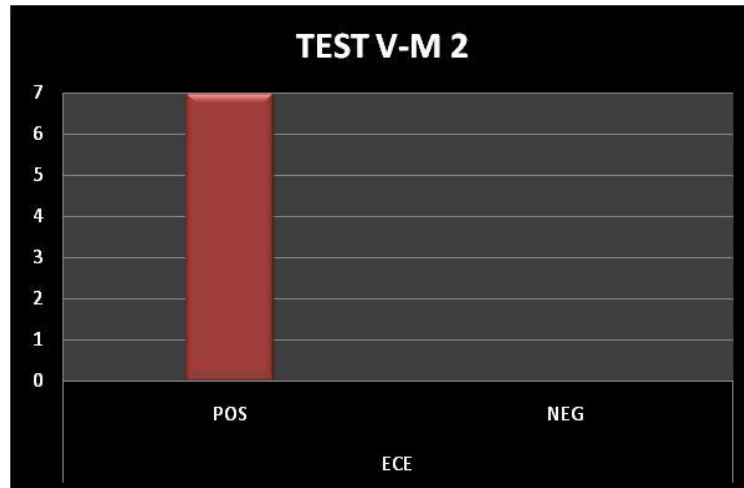


Figura 29. Test Versión modificada habilidad cognitiva ECE-POS-NEG Caso 5

En la esta anterior se puede reconocer que el niño logró atribuir a todos los personajes, emociones acordes con la pauta de solución del problema, tales como: “...*se siente alegre...*”, “...*se siente tranquilo con la propuesta...*”, todas sus respuestas corresponden a un tono positivo, considera importante el bienestar y satisfacción por las soluciones generadas; mantiene la oportunidad de obtener beneficios en medio de la solución, por ejemplo el sentirse tranquilo, sin la presión del adulto por el regaño o el castigo.

Interacción social en el ambiente natural

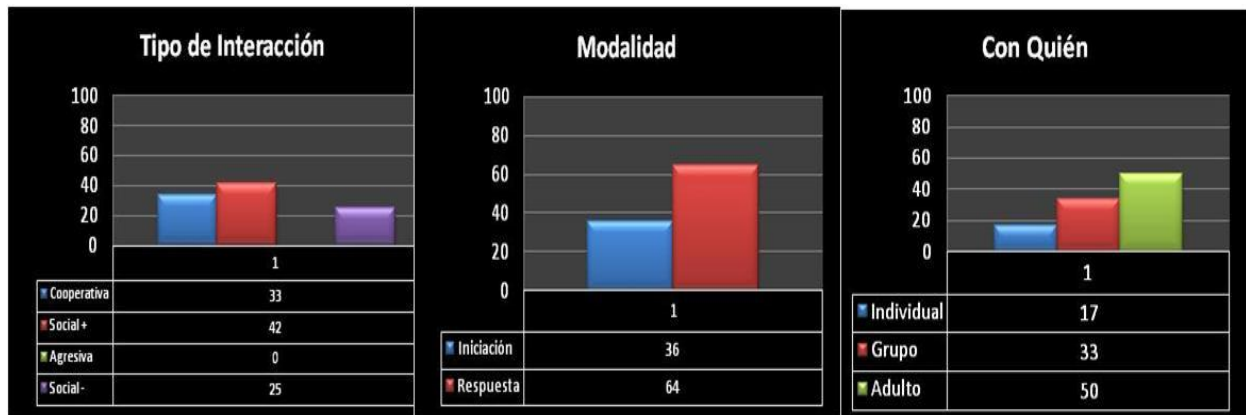


Figura 30. Comportamiento tipo de interacción Caso 5

Los principales datos que se obtuvieron a través del código de observación fueron los siguientes:

De acuerdo con la gráfica anterior, se evidenció que el tipo de interacción del niño es de tipo social positivo, de igual manera mantiene comportamientos de respuesta también positivos, se interesa por mantener buenas relaciones con el adulto, la aprobación de acciones correctas que tenga con sus pares. Al caracterizarse por manifestar comportamientos social positivo hace que pueda mantener interacciones sociales con sus compañeros de manera tranquila, generar intercambios en el juego, sin embargo mantiene condiciones claras como obtener ganancias en medio de la solución y evitar la presencia del adulto el cual puede intervenir con el castigo o regaño.

3.6 Análisis de caso 6 (SM)

Identificación y descripción del problema (Test versión original)

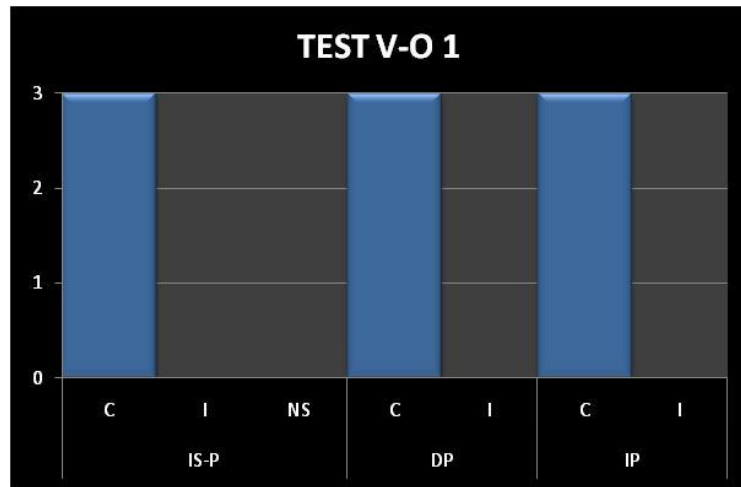


Figura 31. Test Versión original habilidades cognitivas IS-P, DP, IP Caso 6

Desde la aplicación del instrumento en la versión original, se analizaron las respuestas en las tres primeras habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales. Como se muestra en la gráfica el niño frente a la habilidad identificación de la situación problema (ISP) logró reconocer el problema interpersonal entre los personajes de la historia. Respecto a la habilidad cognitiva, descripción del problema (DP), estableció de manera concreta el problema desde respuestas tales como: “...que Felipe le cambio los planes a Manuel...”, “...que Luis le escondió las canicas a Fernando...”, “...Fernando esta siendo amenazado por Rubén...”. El niño estableció la existencia de un problema entre los personajes involucrados en la situación problema puesto que identifica el objeto o la acción por los cuales se generan las emociones negativas entre los personajes.

En la habilidad cognitiva relacionada con la identificación del componente emocional (IP) el niño consideró algunas emociones tales como: “...*Felipe se asusto porque Manuel está enojado...*”, “...*Luis está asustado...*”, estas respuestas del niño corresponden con los estados emocionales de los protagonistas de la historia, es decir, aquel que ejerce acciones de agresión física o verbal y el personaje que actúa como la víctima.

En estas tres habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales se identificó que el niño obtuvo la puntuación máxima dentro de los criterios establecidos, lo cual significa que logró comprender el problema desde los aspectos generales (los personajes, la causa y las emociones generadas en medio de la situaciones), indicando que el desarrollo de estas habilidades se corresponden a lo esperado en la etapa de desarrollo madurativo en la se encuentra.

Generación de Alternativas y Anticipación de Consecuencias.

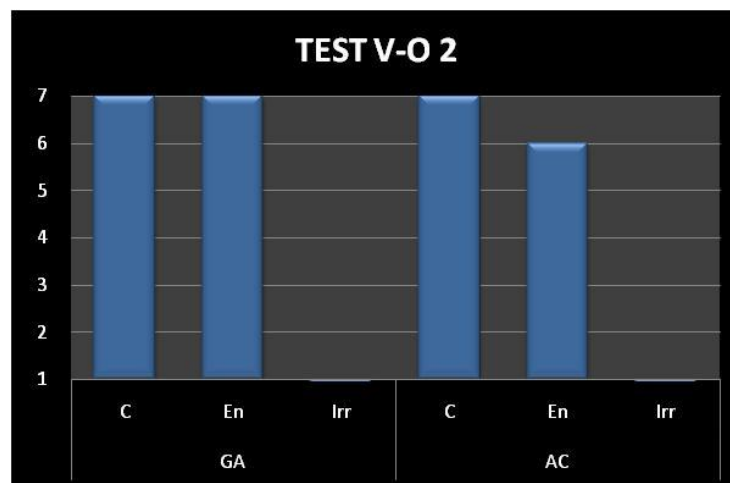


Figura 33. Test Versión original habilidades cognitivas GA, Caso 6

En el análisis de esta gráfica se reconoce que esta habilidad referida a la Generación de Alternativas (GA) el niño generó un total de siete categorías alternativas y siete enumeraciones derivadas del problema. Tanto las categorías como las enumeraciones se caracterizan por la mediación, por establecer la relación con el otro siempre y cuando no pierda en medio de la solución, de alguna manera busca obtener beneficios. A continuación se presentan algunos ejemplos de respuesta frente al problema: “...Proponerle otro juego...”, “...Entregarle las canicas para evitarse problemas...”, “...Decirle que no lo amenace...”. Frente a la anticipación de consecuencias (AC), el niño logró plantear siete enumeraciones de las siete categorías para solucionar el problema, estas mantienen un tono social positivo, sin embargo se reconoce en el niño una dependencia con el adulto para solucionar problemas interpersonales dado que manifiesta inseguridad en la interacción con sus pares, por esta razón, la anticipación de consecuencias que hace es limitada, puesto que endosa la solución de los problemas interpersonales en el adulto y no logra tener control y/o comprensión de las respuestas de sus pares, limitando la oportunidad del niño para plantear nuevas posibilidades de solución ante los problemas interpersonales que afronta.

Toma de decisión.

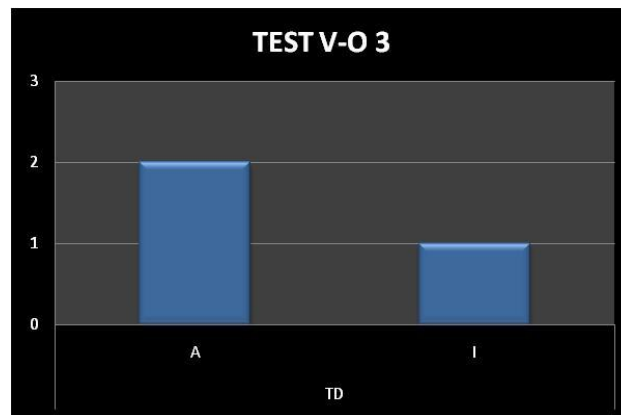


Figura 34. Test Versión original habilidad cognitiva TD Caso 6

Desde el análisis de esta habilidad de toma de decisiones, el niño obtuvo una mayor puntuación en las decisiones de tipo Adecuadas, dado que el niño logró reconocer la participación del otro para la solución, sin embargo, se identifican algunas decisiones inadecuadas relacionadas con la limitación que manifiesta por confrontar el problema interpersonal de manera directa, recurre al adulto con el propósito de que sea él quien establezca la solución; el niño manifiesta interés por mantener un tipo de interacción positiva con sus pares y generar vínculos de amistad. Prefiere distanciarse de los problemas interpersonales evitando situaciones que las puedan desencadenar como los juegos en grupos grandes, puesto que se caracteriza por ser un niño con rasgos de timidez y pasividad evidentes en sus formas de interacción.

Identificación y descripción de la pauta de solución (Test versión modificada).

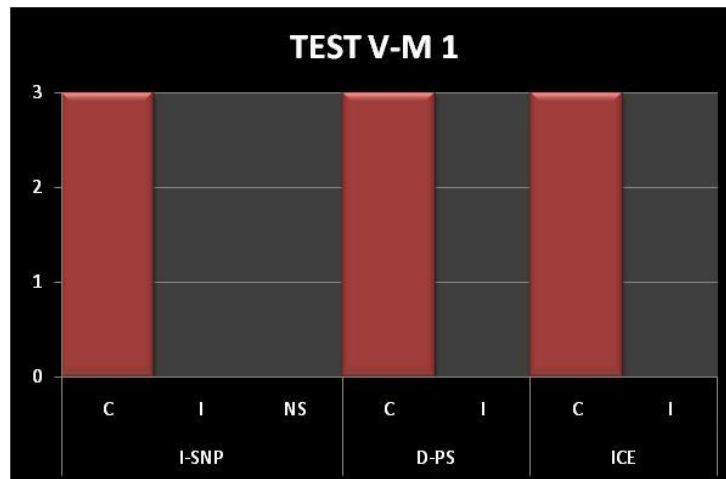


Figura 35. Test Versión modificada habilidades cognitivas I-SNP, D-PS, ICE Caso 6

Desde esta gráfica se evidencia que le niño logró identificar la situación no problémica, realiza una descripción clara y concreta de las acciones que llevaron a los protagonistas a

resolver el problema e identificó las emociones positivas ligadas a ello. En ese sentido el niño realizó procedimiento cognitivo de identificación y descripción de las situaciones planteadas reconociendo los elementos más relevantes que le permitieran responder de manera correcta a las preguntas planteadas en cada situación.

Emociones Positivas y Negativas.

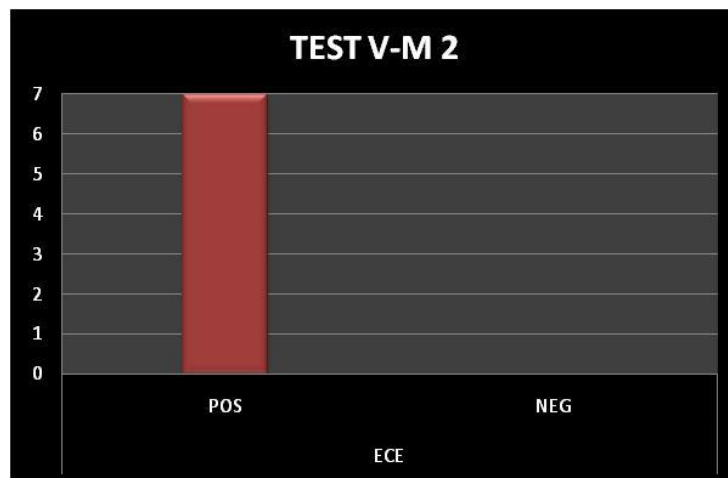


Figura 36 Test Versión modificada habilidad cognitiva ECE-POS-NEG Caso 6

En la gráfica se reconoce que el niño logró atribuir a todos los personajes de las situaciones planteadas, las emociones acordes con la pauta de solución del problema, tales como: “...está feliz jugando en el columpio...”, “...Luis está feliz con su amigo...”, sin embargo, algunas de sus respuestas estuvieron acompañadas de argumentos a favor de la aprobación del adulto, en ese sentido, el niño, dado sus características particulares de timidez, inseguridad y dependencia no logra reconocer y comprender estas emociones en él dado que necesita la aprobación del adulto por esta razón restringe su capacidad de expresar lo que siente en medio de la solución del problema.

Interacción social en el ambiente natural.



Figura 37. Comportamiento tipo de interacción Caso 6

De acuerdo con la gráfica anterior, se evidencia que el tipo de interacción del niño se caracterizó por ser un comportamiento social positivo/pasivo, dado que los momentos de interacción del niño son reducidos, manifestó inseguridad al relacionarse con otros niños por esta razón se evidencia también una tendencia negativa, dado que la interacción con sus pares debe estar supervisada haciendo que el niño requiera apoyo para solucionar sus problemas interpersonales, reduciendo las posibilidades de generar alternativas desde su propio criterio.

Su interacción se marcó más por la respuesta es decir que siempre se observó en situaciones de juego con grupos grandes donde el niño respondía ante la invitación de sus compañeros, en pocas oportunidades el niño lograba iniciar una actividad y convocar a sus amigos. Se relacionó la mayor parte del tiempo en grupo puesto que allí podía permanecer observando con interés pero no se motiva a participar desde su iniciativa propia.

3.7 Análisis de caso 7 (SM)

Identificación y descripción del problema (Test versión original)

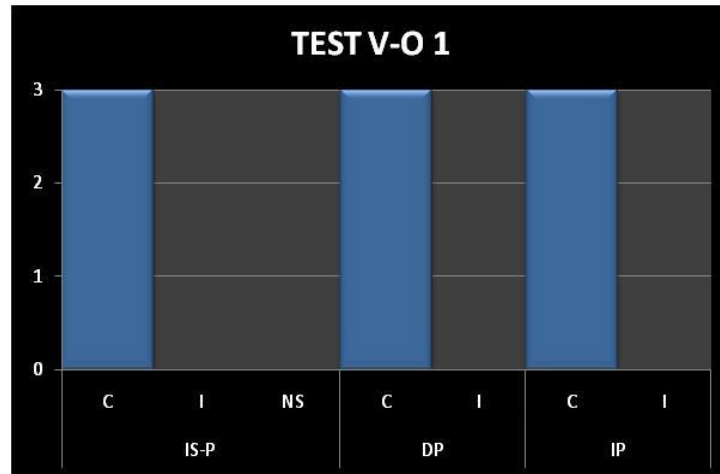


Figura 38. Test Versión original habilidades cognitivas IS-P, DP, IP Caso 7

A partir de la aplicación del instrumento en la versión original, se analizaron las respuestas de las tres primeras habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales. Respecto a la habilidad identificación de la situación problema (ISP) el niño logró identificar la existencia del problema entre los personajes de la historia. En la habilidad cognitiva, descripción del problema (DP), estableció de manera concreta el problema desde respuestas tales como: “...Miguel no le presta el libro a Diego...”, “...Carlos no comparte sus láminas...”, “...Antonio le quitó el cuaderno a Guillermo...”. El niño estableció el problema entre los personajes involucrados en la situación problema puesto que identifica el objeto o la acción por los cuales se generan las emociones negativas entre los personajes.

En la habilidad cognitiva relacionada con la identificación del componente emocional (IP) el niño consideró algunas emociones tales como: “... *Diego está asustado...*”, “...*José se siente triste porque Carlos no lo ayuda...*”, estas respuestas del niño corresponden a los estados emocionales de los protagonistas de acuerdo con el rol que asume cada uno, es decir, aquel que ejerce acciones de agresión física o verbal y el personaje que actúa como la víctima.

A partir de estas tres primeras habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales se identificó que el niño obtuvo la puntuación máxima dentro de los criterios establecidos, lo cual significa que logró comprender el problema desde los aspectos generales (los personajes, la causa y las emociones generadas en medio de la situaciones), indicando que el desarrollo de estas habilidades se encuentran acordes con la etapa de desarrollo en la cual se encuentra.

Generación de Alternativas y Anticipación de Consecuencias.

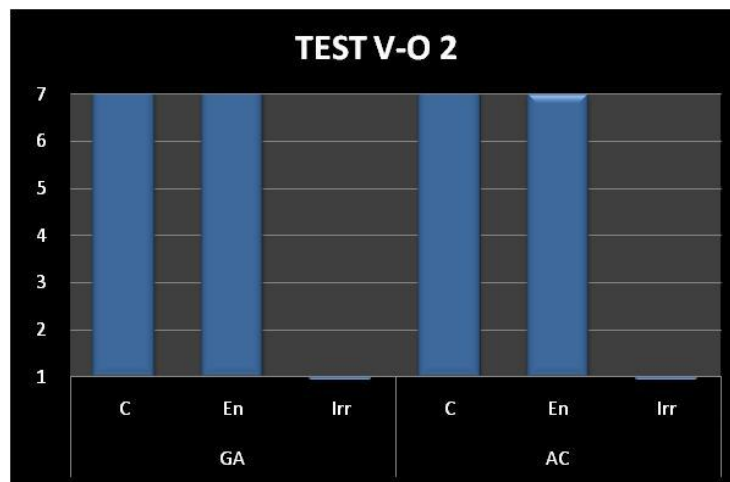


Figura 39. Test Versión original habilidades cognitivas GA, Caso 7

En esta gráfica se evidencia para la habilidad de Generación de Alternativas (GA) que el niño generó un total de siete categorías alternativas y siete enumeraciones derivadas del problema. Tanto las categorías como las enumeraciones se caracterizan por la mediación, por establecer la relación con el otro prefiriendo evitar los problemas interpersonales con sus pares, puesto que estas situaciones lo hacen sentir mal consigo mismo e inseguro para volver a iniciar un tipo de interacción con sus amigos. Estos son algunos ejemplos de su comportamiento frente al problema: “...que Diego le pida el favor de buena manera a Miguel de prestarle el libro...”, “...que José le muestre que el también tiene láminas para compartir...”, “... Guillermo le debe decir a Antonio que se dio cuenta que fue él...”. Para la habilidad de anticipación de consecuencias (AC), el niño logró plantear siete enumeraciones de las siete categorías para solucionar el problema, estas mantienen un tono social positivo, ya que cuenta con la posición del otro para generar una posible solución al problema, sin embargo el niño se muestra con una tendencia a la sumisión buscando que la víctima se movilizara hacia el victimario para tratar de cambiar su comportamiento no ejerciendo ni la fuerza o la ofensa.

Toma de decisión.

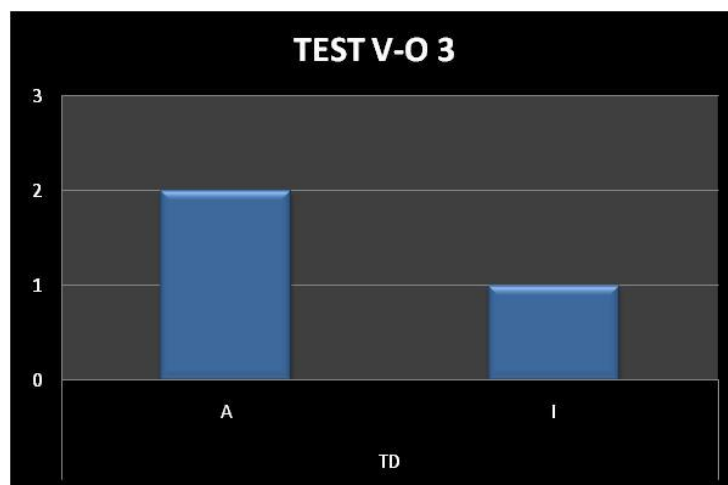


Figura 40. Test Versión original habilidad cognitiva TD Caso 7

Desde la habilidad de toma de decisiones, el niño obtuvo una mayor puntuación en las decisiones de tipo Adecuadas, dado que el niño logró reconocer la participación del otro para la solución, privilegió su estado emocional positivo, sin embargo, la toma de decisiones inadecuadas, se relaciona con la tendencia de sumisión del niño frente a los problemas interpersonales con otros niños, puesto que la reacción del niño frente al problema es evitar emociones como enojo por parte del victimario, al considerar que puede ser agredido, por esa razón evita la confrontación.

Identificación y descripción de la pauta de solución (Test versión modificada).

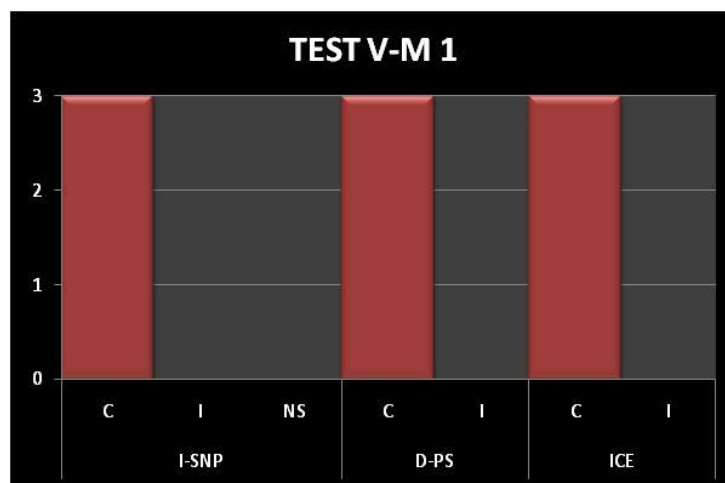


Figura 41. Test Versión modificada habilidades cognitivas I-SNP, D-PS, ICE Caso 7

De acuerdo con la habilidad de toma de decisiones, el niño obtuvo una mayor puntuación en las decisiones de tipo Adecuadas, dado que el niño logró reconocer la participación del otro para la solución, privilegió su estado emocional positivo, lo cual hizo que propusiera soluciones que le generaran ese tipo de emociones como felicidad, satisfacción y tranquilidad. Prefiere alejarse de los problemas interpersonales de manera consensuada teniendo presente los intereses de todas las personas involucradas.

Emociones Positivas y Negativas.

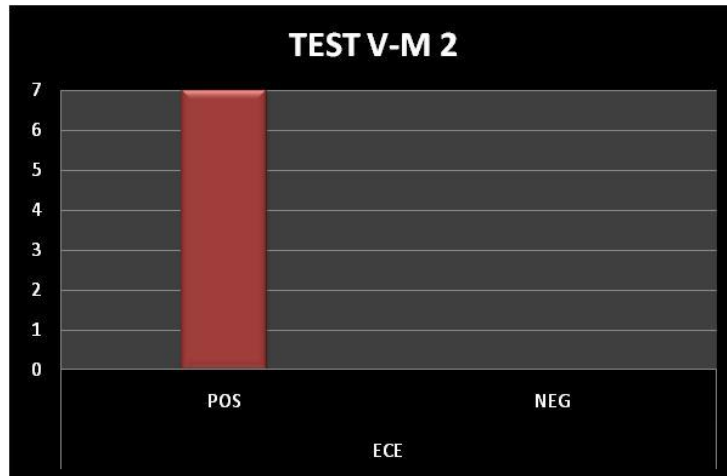


Figura 42. Test Versión modificada habilidad cognitiva ECE-POS-NEG Caso 7

En la gráfica anterior se reconoce en el niño que logró atribuir a todos los personajes, emociones acordes con la pauta de solución del problema, tales como: “...se siente feliz porque juegan juntos...”, “...se siente feliz porque comparten cosas juntos...”, todas sus respuestas corresponden a un tono positivo, considera importante el bienestar y satisfacción por las soluciones generadas; mantiene la oportunidad de obtener beneficios en medio de la solución, por ejemplo el sentirse tranquilo, sin la presión del adulto por el regaño o el castigo.

Interacción social en el ambiente natural.



Figura 43. Comportamiento tipo de interacción Caso 7

Los principales datos que se obtuvieron a través del código de observación fueron los siguientes:

De acuerdo con la gráfica anterior, se evidencia que el tipo de interacción del niño es de tipo social positivo, de igual manera mantiene comportamientos de respuesta también positivos, se interesa por mantener buenas relaciones con el adulto, quien le proporciona seguridad y tranquilidad para relacionarse ya que le ofrece comprensión y atención, de igual manera se caracteriza por iniciar la interacción, mostrándose dispuesto, de igual manera los resultados de esta observación guarda relación con los datos proporcionados por el Test, puesto que se manifiesta como un niño con capacidad para hablar y mediar, sin embargo depende del adulto para generar opciones de solución ente los problemas interpersonales.

3.8 Análisis de caso 8 (SM)

Identificación y descripción del problema (Test versión original)

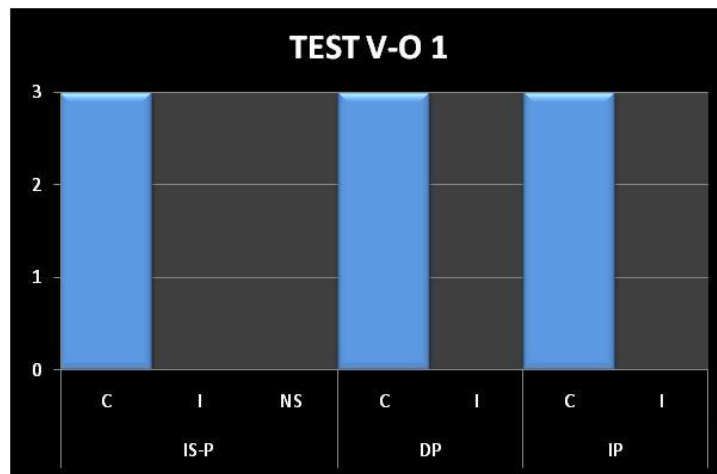


Figura 44. Test Versión original habilidades cognitivas ISP, DP, IP Caso 8

A partir de la aplicación del instrumento en la versión original, se analizaron las respuestas en las tres primeras habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales. Como se muestra en la gráfica el niño frente a la habilidad identificación de la situación problema (ISP) logró identificar la existencia del problema entre los personajes de la historia. En la habilidad cognitiva, descripción del problema (DP), estableció de manera concreta el problema desde respuestas tales como: “...Camilo no le presta el balón a Julian...”, “...Tatiana es envidiosa y no deja jugar a Fabián...”, “...Hernando le quiere quitar los naipes a Rubén...”. De acuerdo con estas respuestas el niño consideró la existencia de un problema entre los personajes involucrados en la situación problema puesto que identifica el objeto o la acción por los cuales se generan las emociones negativas entre los personajes.

En la habilidad cognitiva relacionada con la identificación del componente emocional (IP) el niño consideró algunas emociones tales como: “...*Carlos está triste por que no lo deja jugar...*”, “...*Fabián se siente triste porque no puede jugar...*”, estas respuestas del niño permiten interpretar la relación que existe entre la tendencia sumisa del niño con la forma de comprender el problema interpersonal, donde se reconoce que el niño es inseguro aun cuando busca el bienestar para todas las personas que intervienen en el problema, evita la confrontación directa del problema, por lo que busca la conciliación y la mediación en el problema interpersonal con sus pares.

A partir de estas tres primeras habilidades cognitivas para la solución de problemas interpersonales se identificó que el niño obtuvo la puntuación máxima dentro de los criterios establecidos, lo cual significa que logró comprender el problema desde los aspectos generales (los personajes, la causa y las emociones generadas en medio de la situaciones), indicando que el desarrollo de estas habilidades se encuentran acordes con la etapa de desarrollo en la cual se encuentra.

Generación de Alternativas y Anticipación de Consecuencias.

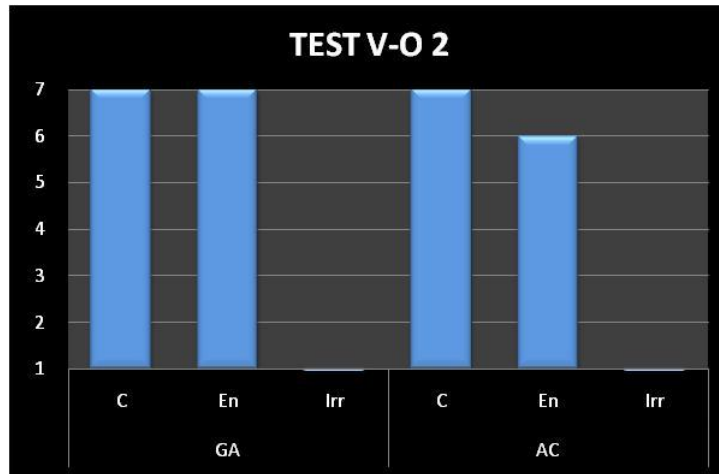


Figura 45. Test Versión original habilidades cognitivas GA, Caso 8

En esta gráfica se evidencia para la habilidad de Generación de Alternativas (GA) que el niño generó un total de siete categorías alternativas y seis enumeraciones derivadas del problema. Tanto las categorías como las enumeraciones se caracterizan por la mediación, por establecer la relación con el otro siempre, manteniendo el vínculo y relación con el otro. Estos son algunos ejemplos de su comportamiento frente al problema: “...*Que Julian le vuelva a pedir el favor a Camilo que le preste el balón...*”, “...*Fabián le explique a Tatiana como armar el rompecabezas...*”, “...*Rubén le pida el favor a Hernando de devolverle los naipes...*”. En cuanto a la anticipación de consecuencias (AC), el niño logró plantear siete enumeraciones de las siete categorías para solucionar el problema, estas mantienen un tono social positivo, ya que cuenta con la posición del otro para generar una posible solución al problema, sin embargo el niño considera importante mantener el vínculo con sus pares, y ser aceptado socialmente.

Toma de decisión.

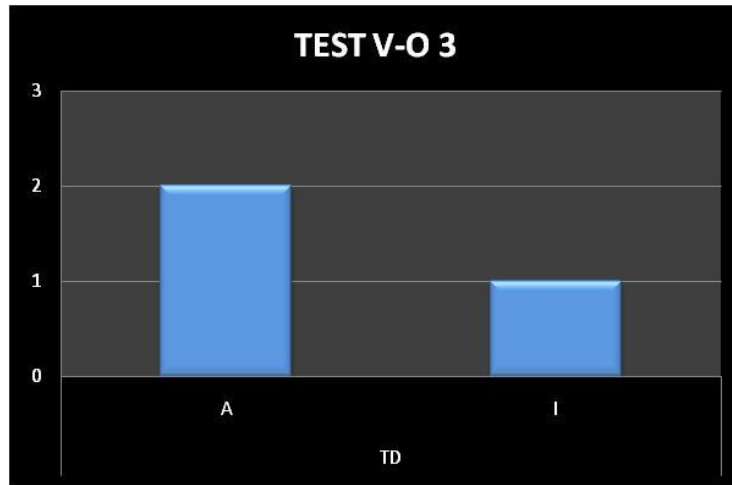


Figura 46. Test Versión original habilidad cognitiva TD Caso 8

De acuerdo con la habilidad de toma de decisiones, el niño obtuvo una mayor puntuación en las decisiones de tipo Adecuadas, dado que el niño logró reconocer la participación del otro para la solución, privilegió su estado emocional positivo, lo cual hizo que propusiera soluciones que le generaran ese tipo de emociones como felicidad, satisfacción y tranquilidad. Prefiere distanciarse de los problemas interpersonales de manera consensuada teniendo presente los intereses de todas las personas involucradas.

Identificación y descripción de la pauta de solución (Test versión original)

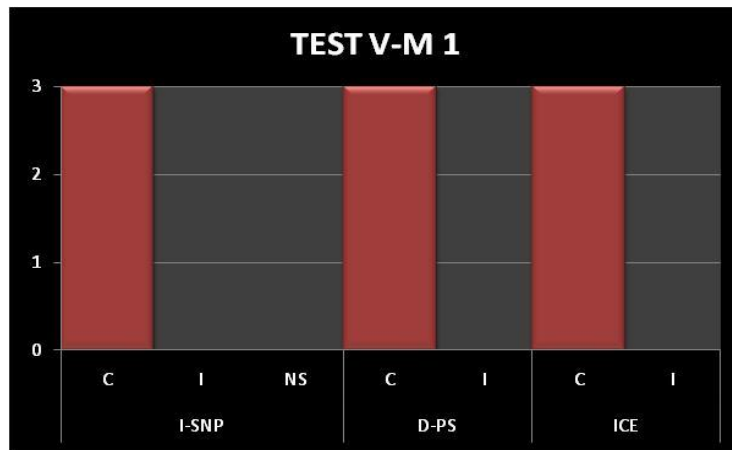


Figura 47. Test Versión modificada habilidades cognitivas I-SNP, D-PS, ICE Caso 8

Desde esta gráfica se evidencia que le niño logró identificar la situación no problémica, la descripción que realiza es clara y concreta, establece las acciones que llevaron a los protagonistas a resolver el problema e identificó las emociones positivas generadas. El niño realizó un proceso cognitivo de identificación y descripción de las situaciones comprendiendo los elementos más relevantes de la solución que le ayudaron a responder de manera correcta a las preguntas planteadas.

Emociones Positivas y Negativas.

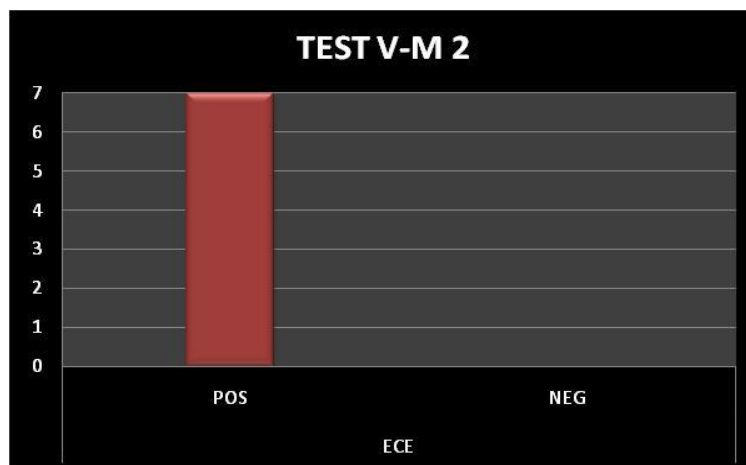


Figura 48. Test Versión modificada habilidad cognitiva ECE-POS-NEG Caso 8

A partir de esta gráfica se reconoce que el niño logró atribuir a todos los personajes, emociones acordes con la pauta de solución del problema, tales como: “...se siente tranquilo porque ya comparte con su amigo...”, “...se siente feliz porque no tiene que pelear con su amigo...”, todas sus respuestas corresponden a un tono positivo, considera importante el bienestar y satisfacción por las soluciones generadas; considera importante confrontar el problema interpersonal, privilegia emociones como sentirse tranquilo con sus amigos.

Interacción social en el ambiente natural.

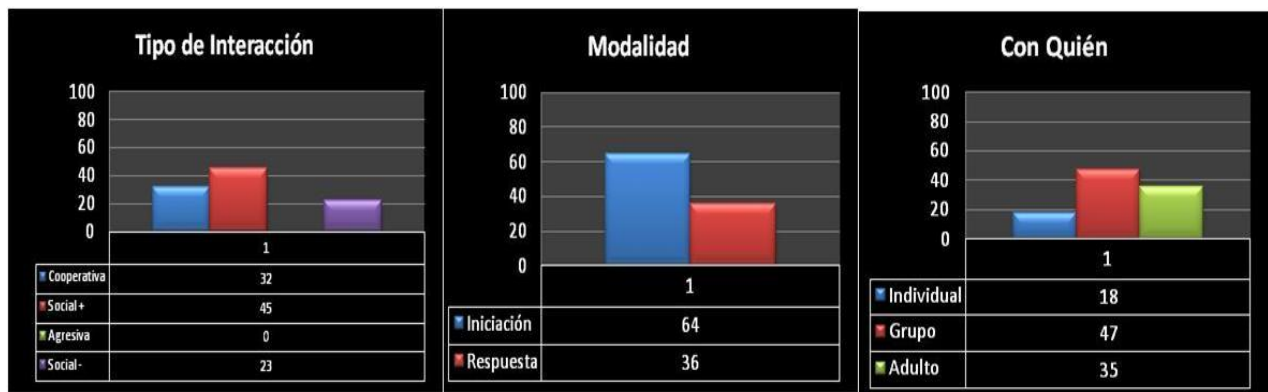


Figura 49. Comportamiento tipo de interacción Caso 8

De acuerdo con los resultados obtenidos de la observación, se identifica que el niño presenta un tipo de interacción de carácter social positiva, se reconoce la capacidad del niño por iniciar la interacción con sus pares y logró mantener de igual manera comportamientos de respuesta también positivos, se interesa por mantener buenas relaciones con el adulto, la aprobación de acciones correctas que tenga con sus pares. Se caracterizó por manifestar comportamientos social positivo hace que pueda mantener interacciones sociales con sus

compañeros de manera tranquila, generar intercambios en el juego, sin embargo mantiene condiciones claras como obtener ganancias en medio de la solución.