

Universidad Católica de Santa María

Facultad de Ciencias y Tecnologías Sociales y Humanidades

Escuela Profesional de Psicología



**EFFECTOS DE LOS JUEGOS DE MESA EN EL DESARROLLO DE LAS
HABILIDADES SOCIALES DE ESTUDIANTES DE SECUNDARIA**

Tesis presentada por el Bachiller

Ponze Monroy, Paulo César

para optar el Título Profesional de

Licenciado en Psicología

Asesora de tesis

Ps. Zevallos Cornejo, Vilma

AREQUIPA-PERÚ

2018



(51 54) 382038 Fax:(51 54) 251213 ✉ ucsm@ucsm.edu.pe 🌐 http://www.ucsm.edu.pe Apartado: 1350

AREQUIPA - PERÚ

Universidad Católica de Santa María

FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS SOCIALES Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA
DECRETO N° 008-EPPisc-FCTSH-2018



Arequipa, 12 de ENERO de 2018

Visto el Expediente N° 2018-02203 presentado por la señorita Bachiller en Psicología: **PAULO CESAR PONZE MONROY** quien pretende optar el Título Profesional de: **LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**.

De conformidad con lo dispuesto por la Ley Universitaria N° 30220, Art. 45 – 45.2 del Estatuto de la Universidad Católica de Santa María, Art. 59,60,62,64,65 y 67; y el Reglamento de Grados de la Facultad de Ciencias y Tecnologías Sociales y Humanidades

SE DECRETA:

PRIMERO:

Autorizar la recepción de Previas Orales al señor Bachiller en Psicología: **PAULO CESAR PONZE MONROY** asignándose el JURADO EXAMINADOR, que estará integrado por los siguientes docentes de la Escuela Profesional de Psicología:

PRESIDENTE	:	Doctor	HECTOR MARTINEZ CARPIO
VOCAL	:	Doctor	RAUL GUZMAN GAMERO
SECRETARIO	:	Psicóloga	VILMA ZEVALLOS CORNEJO

SEGUNDO:

El Jurado Examinador, designado en el párrafo anterior se encargará de evaluar la sustentación de la Tesis Titulada: **"EFECTOS DE UN CLUB DE JUEGOS DE MESA EN LAS HABILIDADES SOCIALES DE ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA"**

TERCERO:

La recepción de Previas, motivo del presente, deberá realizarse en acto público en las instalaciones de la Facultad de Ciencias y Tecnologías Sociales y Humanidades (B-408) el día **MARTES 16 DE ENERO DEL 2018** a las 09:30 Horas.

CUARTO:

La Dirección y Secretaría de la Escuela Profesional de Psicología, se encargarán del cumplimiento del presente.

Comuníquese y cúmplase.


Mgter. Flor Aleida Vilches Velasquez
Directora de la Escuela Profesional de Psicología
Universidad Católica de Santa María

Índice

Dedicatoria.....	4
Resumen.....	5
Abstract.....	6
Capítulo I: Marco Teórico.....	7
Introducción.....	7
Problema o interrogante.....	9
Variables.....	9
Objetivos.....	10
Antecedentes teórico-investigativos.....	11
El juego.....	11
Juego de reglas.....	12
Juego cooperativo.....	13
Clasificación del juego.....	15
Juegos de contacto físico.....	15
Juegos de construcción/representación.....	16
Juegos socio-dramáticos.....	16
Juegos de mesa.....	16
Juegos de calle y patio.....	16
Juegos de mesa contemporáneos.....	17
Habilidades sociales.....	19
Importancia de las habilidades sociales.....	21
Características generales de las habilidades sociales.....	22
Descripción de conductas socialmente inadecuadas o deficitarias.....	25
Adquisición y desarrollo de las habilidades sociales.....	26
Hipótesis.....	29
Capítulo II: Diseño Metodológico.....	30
Tipo o diseño de investigación.....	30
Técnicas e instrumentos.....	30
Escala de habilidades sociales de Goldstein.....	30

Descripción del instrumento.....	31
Validez.....	31
Juegos de mesa.....	32
El desierto prohibido.....	32
Bang! El Juego de Dados.....	33
Código Secreto.....	33
King of Tokyo.....	33
Dixit.....	34
Cash ‘n Guns.....	34
Sheriff of Nottingham.....	34
Población.....	34
Procedimiento.....	35
Criterios de procesamiento de información.....	36
Capítulo III: Resultados.....	37
Descripción de los resultados en la I.E. San Juan Bautista De La Salle.....	37
Resultados anteriores al Club de juegos de mesa.....	37
Resultados posteriores al Club de juegos de mesa.....	38
Descripción de los resultados en el Colegio San Francisco de Asís.....	39
Resultados anteriores al Club de juegos de mesa.....	39
Resultados posteriores al Club de juegos de mesa.....	41
Discusión.....	43
Conclusiones.....	46
Limitaciones.....	47
Sugerencias.....	49
Referencias.....	51
Apéndice.....	54

Quiero dedicar este trabajo a mis padres,
por su excesivo apoyo, paciencia y comprensión.

A Carlos, cuya ayuda fue imprescindible e irremplazable.

A Karol, cuyos ánimos me mantuvieron siempre
avanzando y siempre esperanzado.

A mi asesora, Vilma Zevallos,
por su confianza y sus conocimientos.



Resumen

En esta investigación, se examinaron los efectos de los juegos de mesa en el desarrollo de las habilidades sociales de estudiantes de Primer grado de educación secundaria de dos colegios de Arequipa. Al finalizar el programa, se encuentra que el grupo experimental de la I.E. San Juan Bautista De La Salle presenta niveles más altos de habilidades sociales básicas y habilidades relacionadas con los sentimientos que el grupo control. En el Colegio San Francisco de Asís, el grupo experimental, conformado por un tercio de los estudiantes de la sección “B”, no presenta diferencias significativas en habilidades sociales respecto al resto de la sección; en cambio, comparado con la sección “A”, el grupo experimental presenta niveles más bajos de habilidades sociales avanzadas y habilidades alternativas a la agresión. La investigación realizada en el Colegio San Francisco de Asís presentó limitaciones debido a la composición de los grupos experimental y control, por lo que los resultados obtenidos en ese colegio no son concluyentes. Los hallazgos obtenidos en la I.E. San Juan Bautista De La Salle sugieren que los juegos de mesa tienen un efecto positivo en las habilidades sociales de los adolescentes varones de 12 y 13 años de edad.

Palabras clave: juegos de mesa, habilidades sociales, interacción social, programa de intervención

Abstract

This research examines the effects of a board games on the development of social skills in First year students on two Secondary schools in Arequipa. At the end of the experiment, the experimental group of San Juan Bautista De La Salle's school showed higher levels of basic social skills and feelings-related skills than the control group. At San Francisco de Asís' school, the experimental group, formed by a third of section "B", showed no significant differences when compared to the rest of the class; whereas, when compared to section "A", the experimental group showed lower levels of advanced social skills and skills alternative to aggression. The research done at San Francisco de Asís' presented limitations because of the composition of the experimental and control groups, for this reason, the results found at this school are non-conclusive. The findings obtained at San Juan Bautista De La Salle's suggest that board games have a positive effect on social skills of male teens of 12 and 13 years of age.

Keywords: board games, social skills, social interaction, intervention program

Capítulo I

Marco Teórico

Introducción

La capacidad de interactuar de forma efectiva con los otros es cada vez más necesaria, a diario podemos apreciar los efectos negativos del pobre desarrollo de las habilidades sociales para comunicarse, establecer relaciones positivas de interacción, expresar las emociones de forma adecuada, y solucionar problemas. Las competencias sociales son de suma importancia para el niño, niña y adolescentes en el presente y en el futuro. La competencia social pobre se relaciona con la baja aceptación, el rechazo, fracaso, abandono del sistema escolar, bajo rendimiento, desadaptación y problemas de salud mental en la adolescencia y en la edad adulta.

El proceso educativo en el que interactúan varios sujetos y confluyen muchas situaciones, acciones y lugares permite generar en los seres humanos conocimientos y relaciones que parten no solo de sí mismo sino también desde y hacia las personas con quienes interactúa. Para algunas instituciones y sistemas educativos, saber leer, escribir o realizar operaciones matemáticas básicas es el principal objetivo de la educación; sin embargo, la educación debe tener como uno de sus principales objetivos desarrollar habilidades sociales que permitan a las personas interactuar y socializar dentro de cada uno de los grupos a los que pertenece, fomentando la convivencia y la implementación de valores.

El juego es una de las actividades humanas que está presente en toda sociedad y cultura, y permite y facilita un armonioso crecimiento de la inteligencia, de la afectividad, de la creatividad y de la sociabilidad. Constituye una fuente de preparación para la vida adulta y posibilita ensayar situaciones divertidas o conflictivas que podrían experimentarse más

adelante en la vida. Gracias a la flexibilidad que presentan los juegos, estos pueden ser utilizados con diferentes objetivos y de diversas formas, pero sin duda, todos ellos transmiten algún valor.

Es muy importante favorecer tanto el aspecto creativo, como el afectivo, motriz, actitudinal y social, con el propósito de favorecer el desarrollo íntegro del niño o niña participante. La acción de jugar es por tanto un buen entrenamiento para las habilidades sociales y no sólo un elemento lúdico. El juego ayuda a desarrollar la expresión y la comunicación, tanto verbal como no verbal. Así pues, mientras se divierte, está trabajando indirectamente en aquellas facetas personales en las que presenta más dificultades. Y no olvidemos que la comunicación es un elemento imprescindible para la convivencia con los demás.

Finalizando la segunda década del Siglo XXI, son pocas las actividades que requieren una interacción familiar involucrada y que atraigan a múltiples generaciones a tener un contacto social directo. Esta situación se ve agravada cuando las múltiples formas de comunicación y entretenimiento, entiéndase la televisión, los videojuegos, las computadoras y los teléfonos inteligentes, solo aíslan a cada persona, sino en sí mismos, en sus propios grupos de edad. Entonces, encontrar una actividad que permite enseñar desde temprana edad habilidades como seguir instrucciones, expresar los sentimientos, negociar, trabajar en equipo, responder al fracaso, entre muchas otras, y a la vez poder compartirlo en conexión con la familia, es algo meritorio de investigación.

Cuando la mayoría de personas piensa en juegos de mesa, los primeros que vienen a la mente son clásicos como Monopoly, Life, UNO, Scrabble, y Risk. Estos juegos, sin embargo, que solo algunas personas encuentran interesantes, en la actualidad no son una representación certera del creciente mundo de juegos de mesa modernos. Este pasatiempo ha prosperado en

Europa y Norteamérica desde hace varias décadas, particularmente en Alemania, y por buenas razones. La industria de los juegos de mesa al día de hoy produce miles de juegos nuevos al año; juegos de mesa cautivadores, temáticos, que invitan al razonamiento y a la creatividad, y proveen una forma a múltiples generaciones para querer sentarse juntos e invertir horas interactuando directamente los unos con los otros regularmente.

Esta investigación se orienta en la determinación de los efectos del uso de los juegos de mesa en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de primer grado de educación secundaria de dos colegios de Arequipa, la I.E. San Juan Bautista De La Salle y el Colegio San Francisco De Asís, en el año 2017; pues es mi opinión que los juegos de mesa son una opción efectiva en la enseñanza y en la puesta en práctica de las habilidades sociales, tanto en un contexto con sus pares como en el ámbito familiar.

Problema o interrogante

¿Qué efectos tienen los juegos de mesa en las habilidades sociales de estudiantes de primer grado de educación secundaria?

Variables

Variable independiente: Juegos de mesa

Los juegos de mesa son aquellos juegos que involucran marcadores, piezas y/o cartas que se colocan sobre un tablero marcado de acuerdo a un conjunto de reglas, con un objetivo en particular que los jugadores intentarán alcanzar. En las instituciones educativas se hizo uso de una variedad de estos juegos de mesa en reuniones semanales de estudiantes denominadas “Club de juegos de mesa”.

Los juegos que se utilizaron incluyen: *El Desierto Prohibido*, *Bang!* *El Juego de Dados*, *Código Secreto*, *Dixit*, *King of Tokyo*, *Cash 'n Guns*, y *Sheriff of Nottingham*.

Variable dependiente: Habilidades sociales

La conducta socialmente habilidosa es el conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación (Caballo, 2007).

El instrumento utilizado para medir esta variable es la Escala de habilidades sociales de Goldstein, traducida y adaptada por Ambrosio Tomás en 1995.

Objetivos

Objetivo general

Determinar el efecto de los juegos de mesa en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de dos colegios de Arequipa, en el año 2017.

Objetivos específicos

1. Establecer el nivel de habilidades sociales antes de participar en el experimento, tanto en el grupo experimental como en el grupo control.
2. Establecer el nivel de habilidades sociales después de participar en el experimento, tanto en el grupo experimental como en el grupo control.
3. Determinar si existen diferencias significativas en el desarrollo de las habilidades sociales entre los grupos experimental y control.

Antecedentes Teórico-Investigativos

El juego

El juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Pero es indudable que cada cultura y cada sociedad formulan su propio concepto sobre el juego, es por eso que el concepto de “juego” ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología. Schiller (2005) nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega”. El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución. El juego, en su esencia, es una fuente de placer y un medio de expresión, experimentación y creatividad.

El juego ha sido utilizado como un recurso educativo desde la antigüedad, aunque la pedagogía tradicional lo ha mantenido alejado de la educación formal. Por lo general, se considera que el tiempo dedicado al juego es tiempo perdido para el estudio. Sin embargo, los grandes pedagogos siempre han afirmado que el juego, para el niño, es el método más eficaz de aprendizaje (Valdéz, 1993).

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño o niña necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad. Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños y niñas en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados (Picardo, Escobar y Pacheco, 2005).

Juego de reglas

Según Moreno (2002), el juego puede clasificarse en cuatro tipos, siendo el Juego de reglas el último tipo y el que es más relevante para la presente investigación. Se da a partir de los 7 años, y el niño inicia formas de juego eminentemente sociales en las que comparte la tarea con otro grupo de niños. Los niños comparten un mismo espacio de juego, mismos materiales e instrumentos y las reglas y normas aparecen con el fin de que cada participante conozca, asuma y respete los parámetros y limitaciones del juego.

En todos los tipos de juego mencionados en esta tesis, se exigen un entramado de normas, más o menos complejo, en donde los niños llegan a negociar las normas, acatan mutuamente las reglas que guiarán la actividad de juego del niño. Como señala Ortega (1991), los juegos de reglas pueden representar variaciones en cuanto a su componente físico o social.

Es importante mencionar que también el juego de reglas está sometido por reglas de convivencia insertadas por los tutores o los mismos alumnos, como códigos de respeto por el otro con el fin de convivir en un clima de aula óptimo.

Estas tienen muchas ventajas para el desarrollo del niño, pues le da una idea del concepto de clasificación y orden, además ayudan a que el niño se integre en el proceso de socialización, ya que muchos de estos juegos suelen ser colectivos y necesariamente deberá comunicarse y expresarse con sus compañeros. El niño ya está más enfocado con la realidad, es capaz de comunicar sus ideas y pensamientos con los miembros de su familia y pares, de manera que en el juego van involucrando estos factores haciéndolos más colectivos y con menos libertades. Entonces, es ahí donde surgen las reglas y ciertas obligaciones que deben cumplir.

Parte de su adaptación social es estar sujeto a ciertas reglas para así compartir el mundo con los demás, dejando los juegos de la infancia un poco atrás. Cambia el concepto del juego en sí, para comenzar a socializar con sus compañeros y de esta manera crecer jugando. Sus juegos se convierten en pequeñas organizaciones en conjunto, basadas en reglas para facilitar el orden y convivencia, como viene siendo desde la antigüedad. A su vez comprende un deseo de desarrollar un objetivo específico que el niño tiene que cumplir y hasta para sentir placer y alegría.

Según Piaget e Inhelder (2007), estos juegos dan inicio con las pautas que cada niño se propone, como hábitos o responsabilidades. Por lo general, estas en un comienzo son imitadas o aprendidas de los adultos, sin embargo, poco a poco irán surgiendo normas de convivencia del mismo grupo, que más adelante serán predisposiciones para la identidad. Por medio de estas reglas establecidas, el niño aprende a socializar y a respetar ciertas pautas para lograr un fin o interés.

Juego cooperativo

Se trata de los tipos de juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva.

Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Los juegos pueden tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano (Piaget, 2007). Una característica propia del juego cooperativo es que su juego es organizado en el cual el grupo de participantes se reparten funciones y roles para así lograr los objetivos a conseguir.

La tesis titulada “Los juegos cooperativos para el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. “Mis pequeños angelitos” presentada por Mero en el año 2015 en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, tuvo como objetivo establecer la importancia de los juegos cooperativos para el desarrollo de los valores en los niños y niñas de la muestra. La metodología estuvo basada en un enfoque de diseño descriptivo debido a que se aplican diversas actividades de juego cooperativo en los niños y niñas de 2 y 3 años de edad y que, mediante una ficha de control, se logró evaluar cómo ponen de manifiesto los valores que hayan aprendido. La población estuvo conformada por 75 niños y niñas. Los instrumentos fueron el registro anecdótico, lista de control/cotejo, observación en el juego, escala de apreciación y escalas de actitudes.

Se arribó a las siguientes conclusiones: Existe poco conocimiento por parte de los padres y madres de familia sobre lo que son los juegos cooperativos, además, si en los centros integrales se desarrollan los valores en los niños y niñas. Se conoce que muchos padres de familia consideran que los juegos cooperativos son los que ayudan a la socialización y a mantener confianza entre el grupo de infantes dentro del área donde se están formando como seres humanos, además, se cree que aportan al desarrollo de los valores. Se conoce que hay una serie de valores que se pueden formar a través del desarrollo de los juegos con fines cooperativos, pese a esto dentro del Centro Integral muy poco se los aplican. Se considera que hay diversos beneficios que se logran con el desarrollo de los juegos cooperativos, por lo que es necesaria la implementación de una guía educativa de juegos que permita formar en valores a los niños y niñas del Centro Integral.

Camacho (2012) en su estudio titulado “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”, presentado en la Pontificia Universidad Católica del Perú, tuvo como objetivo vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años, conocer qué habilidades sociales son necesarias en el juego cooperativo en niñas de 5 años, conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos orientados al desarrollo de habilidades sociales. A nivel metodológico, esta investigación organiza, propone y establece un programa de juegos de corte longitudinal. A nivel práctico, se aplicó a un grupo de niñas una selección de juegos cooperativos que se orienten al incremento de las habilidades sociales y se logró un mejor desarrollo de las habilidades sociales, las cuales repercuten en la relación con el grupo.

Clasificación del juego

El juego no es una actividad donde el adulto permite al niño hacer su voluntad sin ningún objetivo específico, muchas personas confunden el verdadero concepto y valor que tiene el juego y por ende no lo consideran como algo primordial en las primeras etapas de vida. Sin embargo existen tipos de juego en donde en cada uno de ellos se tiene una meta, unos recursos y unos fines establecidos que buscan siempre el desarrollo de las diferentes áreas del ser humano. Se considera entonces que el juego en primera medida puede darse de manera libre o dirigida y de manera grupal o individual. Para Ortega (1992) existen cinco tipos de juegos así:

Juegos de contacto físico

Es un juego de carreras, persecución, ataque y dominancia que realizan los niños desde muy pequeños. Tiene su origen en un juego sensoriomotor de los primeros años de vida y pronto incorpora la presencia de un compañero de juegos. Se han descrito gran variedad de juegos de este tipo: perseguir, agarrar, tirar, luchar, imitar peleas, etc.

Juegos de construcción/representación

Es una forma evolucionada de los juegos sensoriomotores en los que además de una manipulación de los objetos existe una simbolización sobre la acción que se realiza. Son juegos de carácter más individual e íntimo que suelen tener lugar en el ámbito familiar.

Juegos socio-dramáticos

Es una actividad simbólica compleja en la que los niños interpretan papeles dentro de experiencias y situaciones conocidas. Son juegos de carácter social cuya meta es el propio proceso de representación, siendo de gran importancia en el aprendizaje social.

Juegos de mesa

Son juegos con reglas preestablecidas que es preciso respetar. Contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico y a la interpretación ordenada de la realidad.

Juegos de calle y patio

Son juegos tradicionales que se transmiten de generación en generación, favoreciendo el intercambio cultural y el desarrollo social entre niños de distintas edades.

De esta manera el juego a través de la relación y de la comunicación que el niño logra consigo mismo y con los otros genera un proceso de socialización porque le permite estimular su desarrollo moral, conocer el mundo en el que interactúa, fomentar la cooperación y la solidaridad con los demás, favorecer la confianza en sí mismos y facilitar la aceptación del otro. Así mismo, contribuye a que las conductas agresivas que se pueden presentar disminuyan de manera positiva.

Es el juego entonces la mejor herramienta metodológica que contribuye al desarrollo de habilidades sociales en los niños y las niñas porque a través de la socialización y la

interacción con el otro se generan múltiples situaciones y acciones de comunicación y conflicto que permiten a los estudiantes buscar, encontrar y establecer los medios necesarios para que dicha comunicación sea asertiva y se logre una resolución de problemas.

Juegos de mesa contemporáneos

Los juegos de mesa han sido parte de la sociedad desde los principios de la historia. David Parlett (1999) expresa que los juegos “son una parte esencial de la actividad cultural, comparable en algunos aspectos a las artes escénicas. Todas las comunidades primitivas, con algunas raras excepciones, tienen juegos; aquellas con las civilizaciones más avanzadas, correspondientemente tienen los juegos más avanzados”. Los juegos de mesa han sido populares en las épocas antiguas de Grecia, Egipto, China e India. El juego más antiguo que se conoce es el Juego real de Ur, que fue popular en Mesopotamia hace más de 4600 años. En los tiempos modernos, Margaret Hofer (2003) llamó a la época entre finales del siglo XIX y principios del siglo XX como “la edad de oro de los juegos de tablero y de mesa” cuando las compañías americanas empezaron a imprimir los primeros juegos de mesa, estos estallaron en popularidad en Estados Unidos y emergieron las grandes compañías de juegos como Parker Brothers y Milton Bradley.

En la actualidad, sin embargo, la perspectiva de la mayoría de personas respecto a los juegos de mesa probablemente se sigue centrando en el juego Monopoly de Parker Brothers, que data de los años 30. Y jugar Monopoly, damas, ajedrez, entre otros juegos, se ha convertido en parte de las tradiciones familiares. Aunque a la segunda mitad del siglo XX e inicios del siglo XXI no se le podría llamar “la edad de oro” de los juegos de mesa, de hecho sí ha habido un resurgimiento de estos, cuyo epicentro ha sido Alemania. Los juegos de mesa forman una parte importante de la cultura alemana (Curry, 2009). Se venden más per cápita en Alemania que en cualquier otra parte del mundo, los periódicos principales hacen reseñas

de juegos de mesa, además de películas y libros, y la convención anual de juegos más grande del mundo se lleva a cabo en Essen que, en el año 2017, tuvo una asistencia de 182 000 personas. La popularidad de los juegos de mesa en Alemania erupcionó hace décadas cuando en 1978 se instauró el premio *Spiel des Jahres*—el juego de mesa del año, cuyo propósito es “promover los juegos como una herramienta cultural para fomentar el juego en la familia y en los amigos, y servir de ayuda para seleccionar los mejores juegos de una amplia variedad de productos”; sin embargo, el renacimiento de los juegos de mesa contemporáneos a nivel mundial se le atribuye a la publicación de *Die Siedler von Catan* (“Los colonos de Catán” en español) en 1995, que ganó el *Spiel des Jahres* de ese año y ha sido llamado “el pináculo del estilo de juego alemán”. Este estilo—también llamado “Eurogame”, difiere del americano por enfatizar las elecciones de los jugadores en lugar del azar. Cualquier descripción, especialmente una muy breve, de un Eurogame, incluso de uno tan popular como Catán, fallará en hacerle justicia y ciertamente no será indicativo de cómo un fenómeno pudo resultar de ello. Definitivamente, los juegos deben ser experimentados, y esa experiencia es el centro de la magia de jugar. Es una experiencia alegre que apela a la naturaleza del hombre. Aún más importante, es una experiencia tanto alegre como social, las cuales son partes esenciales de una vida saludable (Edwards, 2014).

Uno de los más admirados reseñadores de juegos de mesa en Estados Unidos, Tom Vasel, identifica al día no hoy no menos de 33 categorías distintas de juegos de mesa, desde juegos abstractos a juegos de palabras, desde juegos de control de áreas a juegos de bazas. Para los propósitos de esta investigación, no es importante conocer las 33 categorías, sino que es significativo entender la inmensa variedad de juegos de mesa que existen hoy. Jugar juegos ya no es un simple ejercicio tedioso de “lanzar los dados y moverse”. En su lugar, esta actividad ha crecido de manera tal que se pueden encontrar juegos que acogen casi cualquier temática o interés. Y, lo que es aún más importante, es que los juegos de mesa tienen una

inmensa variedad de mecanismos que son a la vez interesantes y divertidos de explorar y de jugar.

Habilidades Sociales

Las habilidades sociales constituyen una herramienta de gran utilidad a lo largo de la vida, gracias a éstas las personas mejoran su capacidad de interrelacionar entre si y lograr cubrir sus necesidades. Existen diversos componentes que ayuden a que todo esto sea posible entre los que se puede mencionar: la empatía y la habilidad de poder comportarse de manera apropiada en distintas situaciones y contextos. Por este motivo, es importante iniciar cuanto antes la enseñanza en habilidades sociales; ya que estas, al poseer componentes cognitivos y de aprendizaje, no mejoran espontáneamente con el paso del tiempo; si no, que incluso puede llegar a disminuir con el rechazo y la indiferencia de las personas del entorno.

A lo largo de los años, las habilidades sociales han sufrido distintas conceptualizaciones, sin embargo, se debe tener en cuenta en cualquier definición de habilidades sociales tanto el contenido como las consecuencias de las conductas interpersonales (Arkowitz, 1981). Aquí mencionamos las siguientes:

“La capacidad compleja de emitir conductas que son reforzadas positiva o negativamente, y de no emitir conductas que son castigadas o extinguidas por los demás” (Libet & Lewinsohn, 1973).

“Un conjunto de conductas aprendidas que emplean los reforzamientos de su ambiente” (Kelly, 1982).

Linehan (1984) señala que la capacidad compleja para emitir conductas o patrones de respuesta que maximicen la influencia interpersonal y la asistencia a la influencia social no deseada (efectividad en los objetivos) mientras que al mismo tiempo maximizan las

ganancias y minimizan las pérdidas en la relación con otras personas (efectividad en la relación) y mantiene la propia integridad y sentido de dominio (efectividad en el respeto a uno mismo).

Argyris (1965, citado por Fernández-Ballesteros y Carrobbles, 1988), señala que se habla de habilidad social como sinónimo de algo que contribuye a la efectividad del comportamiento interpersonal y ese algo sería la capacidad de percepción, aceptación, comprensión y respuesta a las expectativas asociadas al propio rol del sujeto.

Caballo (2007) dice que la conducta socialmente habilidosa es ese conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones, o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas.

García y Magaz (2011) definen a las habilidades sociales operacionalmente de la siguiente manera:

1. Las habilidades sociales incluyen respuestas verbales y no verbales, instrumentales, cognitivas y emocionales.
2. Estas respuestas constituyen habilidades en tanto a cuanto su emisión hace probable la obtención de una consecuencia deseable o la evitación o retirada de otra indeseable.
3. El calificativo de sociales hace referencia a que la obtención de reforzadores o castigos dependerá estrictamente de que tales respuestas sean emitidas ante uno o más individuos del grupo social.

4. Las respuestas que constituyen una habilidad social están específicamente relacionadas con variables del sujeto emisor, del receptor, así como con variables del medio de contacto de la interacción.

Así pues, después de conocer las distintas definiciones de habilidades sociales, diremos que éstas son conductas concretas de la relación interpersonal, aprendidas y autocontroladas, con el objetivo de poder relacionarse con los adultos y los iguales de manera gratificante y mutuamente satisfactoria, en la cual la empatía y el poder adecuarse a distintos contextos juegan un papel importante.

Importancia de las habilidades sociales

Las habilidades sociales son importantes tanto en lo que se refiere a las relaciones interpersonales así como en el momento de aislar papeles y normas sociales, por lo que tienen una importancia crítica tanto en el funcionamiento presente como el desarrollo futuro del niño o niña. El estudio de las habilidades de interacción social ha experimentado un notable auge en los últimos años. Ha aumentado sensiblemente el número de publicaciones científicas sobre el tema y se han desarrollado gran variedad de programas y procedimientos de tratamiento para aumentar las competencias sociales.

Hops (1983) señala que la habilidad para iniciar y mantener una interacción social positiva con los demás se consideraba por muchos como una consecución esencial del desarrollo. Las interacciones sociales proporcionan a los niños y niñas la oportunidad de aprender y efectuar habilidades sociales que pueden influir de forma crítica en su posterior adaptación social, emocional y académica.

La experiencia cotidiana nos indica que pasamos un alto porcentaje de nuestro tiempo en alguna forma de integración social y tenemos experiencia de que las relaciones sociales

positivas son una de las mayores fuentes de autoestima y bienestar personal. En este momento está claro y es unánimemente aceptado por distintos profesionales del campo educativo, clínico, pediátrico y de la salud, que la habilidad de interactuar adecuadamente con los iguales y con los adultos es un aspecto muy importante en el desarrollo infantil.

Una adecuada competencia social en la infancia, según Michelson, Sugai, Wood y Kazdin (1987), está asociada con logros escolares y con ajuste personal y social tanto en la infancia como en la vida adulta. Por el contrario la incompetencia social se relaciona con baja aceptación, rechazo, ignorancia o aislamiento social por parte de los iguales; problemas escolares como bajo rendimiento, fracaso, ausentismo, abandono del sistema escolar, expulsiones de la escuela, inadaptación escolar; problemas personales como baja autoestima, desajustes psicológicos, psicopatología infantil como depresión, inadaptación y delincuencia juvenil. Además problemas en la adolescencia y en la adulta, como el alcoholismo, el suicidio y las toxicomanías.

Se considera que el ser humano vive en un proceso continuo de desarrollo y aprendizaje en el cual interactúa su programación genética y su medio social, entonces, siendo este, un ser social por naturaleza y necesitando de su entorno para desarrollarse integralmente, resulta fundamentalmente la adquisición y desarrollo de las habilidades que le permiten adecuadas relaciones interpersonales.

Características generales de las habilidades sociales

Las habilidades sociales son comportamientos donde se dan cita dos componentes principales: los componentes “verbales” y los “no verbales”. Estos dos componentes contribuyen al proceso de interacción social, y al ser ambos elementos aprendidos son susceptibles de presentar déficit.

El lenguaje no verbal es continuo y difícil de controlar, ya que se produce de forma inconsciente; su aprendizaje tiene lugar de en forma indirecta e informal. Por otro lado, el lenguaje verbal se realiza de manera consciente, directa y puede controlarse fácilmente; los errores en él se interpretan como una falta de educación y se aprende de forma directa y formal (Fernández-Ballesteros y Gil, 2002).

a) Comunicación no verbal:

Este componente presenta dificultad en su control, ya que se puede estar sin hablar, pero se seguirá emitiendo mensajes, y de este modo aportando información de sí mismo.

La comunicación no verbal se emplea para enfatizar un aspecto del discurso; así también, permite reemplazar una palabra (por ejemplo, una mirada puede indicar si un comportamiento es correcto o incorrecto) y finalmente, puede llegar a contradecir lo que se está diciendo. Dentro de la comunicación no verbal están los siguientes elementos: expresión facial, mirada, sonrisa, postura corporal, gestos, proximidad y apariencia personal,

b) Componentes verbales:

La conversación es la herramienta por excelencia que se utiliza para poder interactuar con los demás. Fernández-Ballesteros y Gil (2002) postulan, que la persona competente es aquella que habla aproximadamente el 50% en una conversación; que da retroalimentación y que realiza preguntas como muestra de interés.

Las principales características de las habilidades sociales son:

- Capacidad para percibir, entender, descifrar y responder a los estímulos que están presentes en situaciones de interacción social.

- Exige la captación y aceptación del otro, y la comprensión de los elementos simbólicos asociados a sus reacciones tanto verbales como no verbales.
- Capacidad de jugar un rol, de cumplir fielmente con las expectativas que otro(s) tiene(n) respecto a alguien como ocupante de un estatus en una situación dada.
- Es el factor primordial en la ejecución del rol, un factor que nace de las características de la personalidad.
- Contribuye a la efectividad del comportamiento interpersonal y depende de la capacidad de percepción, aceptación, comprensión y respuesta a las expectativas asociadas del propio rol.
- Contribuye al mutuo entendimiento y comprensión entre dos interlocutores.

Fernández-Ballesteros y Carrobles (1981) con respecto a la clasificación de las habilidades sociales, dicen que estas se organizan de acuerdo a:

- Habilidades de percibir. Percepción de expectativas dirigidas al sujeto como portador de un rol en un contexto dado.
- Autoafirmación, como habilidades complementarias de la primera. Poder llevar a cabo las funciones que implica percibir las exigencias de interacción.
- Aceptación del rol del otro, anticipar sus reacciones e interpretar y comprender los elementos físicos y simbólicos asociados a su rol (reciprocidad de perspectivas).
- Habilidad de respuestas congruentes y adecuadas a las expectativas y a los interlocutores lo que definitivamente facilita el feedback y da paso a nuevas secuencias interactivas en las que volvería a repetirse al proceso.

Descripción de conductas socialmente inadecuadas o deficitarias

Estas conductas socialmente inadecuadas aparecen frecuentemente en la infancia tales como:

- No inicia interacciones con otros, porque tiene miedo a ser el excluido del grupo.
- Se muestra agresivo y hostil con los demás débiles
- No conversa con los demás
- Se inhibe en situaciones de grupo
- Cuando un problema con algún o alguna compañero o compañera recurre al adulto.
- Evita relacionarse con personas de otro sexo
- No tiene amigos o amigas
- Soluciona los problemas con los iguales de forma agresiva
- Enrojece y tiembla cuando tiene que hablar en público
- No respeta las críticas
- Se muestra excesivamente tímido y tímida fuera de contextos conocidos
- Permanece solo o sola por largos ratos

Con todo esto se denotan graves y serios problemas de competencia social en la infancia. Estos niños y niñas prefieren estar frente a la computadora o con video juegos y no con la compañía de otros niños y niñas.

Lo anterior nos permite afirmar que estamos ante un tema de gran importancia y relevancia para los niños y niñas ya que el desarrollo adecuado de las habilidades sociales en la infancia está asociado con los logros escolares y sociales en la infancia y posteriormente en la vida adulta. La incompetencia en las habilidades sociales se relaciona con baja aceptación, rechazo, ignorancia o aislamiento social por parte de los iguales, problemas emocionales y

escolares, desajustes psicológicos, delincuencia juvenil y diversos problemas de salud mental en la vida adulta.

En la actualidad se aprecia un incremento de problemas de relación interpersonal en la infancia. Se aprecia también una falta de enseñanza directa de las habilidades para interactuar con otras personas, de modo que actualmente estas conductas se aprenden de forma espontánea y fortuita en la familia y la sociedad; y forman parte del curriculum oculto en la escuela.

Adquisición y desarrollo de las habilidades sociales

Actualmente hay interés por conocer el proceso por el que los niños y las niñas, adquieren naturalmente y desarrollan las habilidades sociales durante la infancia. Estas habilidades sociales se adquieren mediante una combinación del proceso de desarrollo y del aprendizaje. Ningún niño y niña nace simpático, tímido o socialmente hábil; a lo largo de la vida se va aprendiendo a ser de un modo determinado, de forma que las respuestas que emite el niño o la niña en una situación interpersonal dependen de lo aprendido en sus interacciones anteriores con el medio social.

La tesis titulada “Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego” de Cotrina, presentada en la Pontificia Universidad Católica del Perú en el año 2015, tuvo como objetivo identificar las habilidades sociales que muestran los niños de cuatro años durante sus actividades de juego en una institución educativa particular del distrito de San Isidro. El estudio se ubica en el nivel exploratorio, descriptivo. La población estuvo constituida por la totalidad de 16 niños y niñas de cuatro años de edad; para el estudio se tomó en muestra el 50% de varones y mujeres escogidos al azar, es decir 4 niños y 4 niñas. Se utilizó la técnica de observación, que permitió recolectar datos e información de hechos y realidades sociales en situaciones cotidianas. Se concluyó que el juego ayuda a los niños y a

las niñas a desarrollarse y a conocerse, ya que optimiza el proceso de socialización cuya finalidad es que una persona se integre adecuadamente a la sociedad, y pueda tener la capacidad de manejar sus sentimientos, situaciones de agresión y estrés. Las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en los niños de 4 años aún se encuentran en proceso, porque a esta edad recién están reconociendo sus sentimientos y el de los demás niños, por lo tanto tienen dificultad en expresar sus sentimientos en palabras, de modo que es mínima la posibilidad de representarlos y nombrarlos en las diversas situaciones con los demás.

Según Caballo (1993), Kelly (1982), las habilidades sociales de interacción social son conductas que se aprenden. Las habilidades sociales se aprenden a través de los siguientes mecanismos:

a) Aprendizaje por experiencia directa

Las conductas interpersonales están en función de las consecuencias (reforzadores) aplicadas por el entorno después de cada comportamiento social. Si cuando un niño o niña sonríe a su padre, este le gratifica, esta conducta tenderá a repetirse y entrará con el tiempo a formar parte del repertorio de conductas del niño y la niña. Si el padre ignora la conducta, esta se extinguirá, y si por el contrario el padre le castiga (por ejemplo, le grita) la conducta tenderá a extinguirse, y no solo esto, sino que además aparecerán respuestas de ansiedad condicionada que probablemente interferirán con el aprendizaje de otras conductas.

b) Aprendizaje por observación

El niño aprende conductas de relación como resultado de la exposición ante modelos significativos. Por ejemplo: un niño o niña observa que su hermano es castigado

cuando utiliza un tono de voz desagradable para hacer peticiones; aprenderá a no emitir esa conducta.

Los modelos a los que le niño o la niña se ven expuestos a lo largo del desarrollo son muy variados y entre ellos están hermanos, hermanas, padres, primos, vecinos, amigos, profesores y adultos en general.

También son muy importantes y de notable impacto los modelos simbólicos, entre los que destacan los de la Televisión.

c) Aprendizaje verbal instruccional

Según este mecanismo, el niño y niña aprende a través de lo que se le dice, a través del lenguaje hablado por medio de preguntas, instrucciones, incitaciones, explicaciones o sugerencias verbales. Es una forma indirecta de aprendizaje.

En el ámbito familiar, ésta instrucción es informal. Por ejemplo: cuando los padres incitan al niño o niña a bajar el tono de voz, a pedir las cosas por favor o cuando le explican y dan instrucciones directas de cómo afrontar la solución de un conflicto que tiene con un amigo o amiga.

En el ámbito escolar esta instrucción suele ser sistemática y directa.

d) Aprendizaje por feedback interpersonal

El feedback o retroalimentación es la explicitación por parte de observadores de cómo ha sido nuestro comportamiento lo que ayuda a la corrección del mismo sin necesidad de ensayos.

El feedback puede entenderse como un reforzador social.

Hipótesis

La participación en juegos de mesa influye significativamente en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de primer grado de educación secundaria de dos colegios de Arequipa.



Capítulo II

Diseño Metodológico

Tipo o diseño de investigación

Se enmarca en una línea de investigación con diseño cuasi experimental antes y después con grupo de control, llamado así porque se determinan cambios generados a partir de la comparación entre el estado actual y el estado previsto después de la participación en un club de juegos de mesa, se busca conocer en qué medida la participación en esta actividad ha logrado optimizar el desarrollo de habilidades sociales (Hernández, Fernández y Baptista, 1999).

Técnicas e instrumentos

Los instrumentos utilizados fueron la Escala de habilidades sociales de Goldstein, y los juegos de mesa del Club.

Escala de habilidades sociales de Goldstein

Ficha técnica.

NOMBRE: Escala de habilidades sociales

AUTOR: Arnold Goldstein et al.

AÑO: 1978

APLICACIÓN: Individual y colectivo

TIEMPO: 15 a 20 minutos aproximadamente

EDAD: 12 años en adelante

SIGNIFICACION: Indica habilidades sociales en déficit en niños del primer ciclo educativo, pudiéndose ampliar a grupos de mayor edad.

TRADUCCIÓN: Rosa Vásquez (1983)

TRADUCCIÓN Y ADAPTACIÓN: Ambrosio Tomás (1994-95)

Descripción del instrumento

Esta escala fue diseñada por Arnold Goldstein y su equipo de colaboradores todos ellos especialistas en ciencias de la conducta, los cuales seleccionaron 50 ítems, a partir de una relación de habilidades básicas que comprendía la descripción de seis tipos de habilidades: Habilidades sociales básicas, Habilidades sociales avanzadas, Habilidades relacionadas con los sentimientos, Habilidades alternativas a la agresión, Habilidades para hacer frente al estrés y Habilidades de planificación.

La escala de habilidades sociales de Goldstein, es una prueba ipsativa que puede ser aplicada tanto en forma individual como grupal, pudiendo incluso en algunos casos ser autoadministrada. Está conformada por 50 frases que están asociadas a la valoración que se tiene de cada habilidad basándose en la conducta personal frente a distintas situaciones.

Validez

Tomás (1995), al realizar el análisis de ítems de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales halló correlaciones significativas ($p < .05$, $.01$ y $.001$), quedando el instrumento intacto, es decir, con todos sus ítems completos ya que no hubo necesidad de eliminar alguno. Asimismo, cada una de las Escalas componentes obtuvieron una correlación positiva y altamente significativa a un nivel de $p < .001$ con la Escala Total de Habilidades sociales, es decir, todas contribuyen de una manera altamente significativa a la medición de las Habilidades sociales.

Por su parte, la prueba test-retest fue calculada mediante el coeficiente de correlación Producto-momento de Pearson, obteniéndose una “ r ” = 0.6137 y una “ t ” = 3.011, la cual es muy significativa al $p < 0.01$. El tiempo entre el test y el re-test fue de 4 meses. Con propósitos de aumentar la precisión de la confiabilidad se calculó el Coeficiente Alpha de Cronbach, de consistencia interna, obteniéndose Alpha Total “ rtt ” = 0.9244. Finalmente, todos estos valores demostraron la precisión y estabilidad de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein.

La validez de constructo de la escala está determinada por el criterio de jueces, basado en la experiencia de Goldstein y sus colaboradores en sus estudios de niños en edad preescolar y escolar. Su criterio se basa en el factor X de aprendizaje social esperado para la etapa escolar para el primer Nivel (5 a 8 años de edad).

Juegos de mesa

Todos los juegos aquí listados tienen mecánicas de juego distintas y variadas formas de ganar, por lo que no se puede describir a todos de una forma global. El principal criterio para la elección de estos títulos fue un nivel alto de interacción entre los participantes, ya sea porque las mecánicas del juego fuerzan a los jugadores a “atacar” o a negociar directamente con sus contrincantes, o porque la planeación conjunta y el trabajo en equipo son requeridos para cumplir los objetivos del juego.

El desierto prohibido

Este es un juego colaborativo, en donde el objetivo conjunto de todos los jugadores es obtener cinco objetos que se encuentran en distintos puntos de un mapa formado por losetas. Los jugadores asumen los roles de aventureros en un desierto, y deberán tomar distintas

acciones cada turno, trabajando en equipo, para alcanzar la meta. Y evitar perder al quedar enterrados bajo la arena o perecer por deshidratación.

Bang! El Juego de Dados

Este es un juego de roles ocultos de temática del Viejo Oeste, en donde un jugador asume el rol de un Sheriff cuyo objetivo, junto a sus aliados, es eliminar a los jugadores que son los Forajidos y Renegados, mientras que estos intentan eliminar al Sheriff. El juego se desarrolla mediante el lanzamiento de dados y la deducción social entre los jugadores para descubrir quién es de su equipo o del equipo contrario.

Código Secreto

Este es un juego de palabras que enfrenta dos equipos. Se dispone una cuadrícula de tarjetas con palabras, y en cada equipo hay un líder que conoce la ubicación exacta de las palabras de su equipo respectivo. El líder debe dar una pista de una sola palabra y el resto de su equipo debe debatir e intentar encontrar la o las palabras que están relacionadas con la pista dada antes que el equipo contrario haga lo mismo con todas sus palabras.

King of Tokyo

La temática del juego es de monstruos fantásticos intentando conquistar Japón. El objetivo del juego es eliminar a los monstruos de los demás jugadores mediante el lanzamiento de dados personalizados con caras especiales que indican las acciones que puedes realizar en tu turno, incluyendo atacar a los demás monstruos, sanar puntos de vida, adquirir nuevas habilidades o simplemente ganar puntos.

Dixit

Este juego emplea cartas de grandes dimensiones con arte surreal. Cada jugador tendrá una mano de cartas, de las cuales deberá elegir en secreto una de ellas y dar una pista acerca del arte de la carta, intentando que algunos de los demás jugadores adivinen qué carta eligió, pero no una pista tan fácil que todos los jugadores la adivinen, lo cual exige que los jugadores piensen creativamente.

Cash 'n Guns

En este juego, los jugadores asumen los roles de una pandilla que está a punto de repartirse un botín de dinero, y el objetivo es tener la mayor cantidad de dinero después de ocho rondas. Negociarán entre ellos para intentar quedarse con la mejor parte del botín, y para esto harán alianzas temporales o acuerdos mutuos con otros jugadores para intentar eliminar a aquellos que crean que están ganando.

Sheriff of Nottingham

El objetivo de este juego es tener la mayor cantidad de punto, los cuales se consiguen jugando cartas en tu propio tablero. Los jugadores intentarán jugar cartas de su mano, pero deberán hacerlo ocultándolas en una bolsa y entregando la bolsa al “Sheriff”, quien deberá decidir si quiere abrir la bolsa y eliminar las cartas que sean distintas, pero pagando una penalidad si todas las cartas son iguales.

Población

En esta investigación se trabajó con dos poblaciones. Una está constituida por los 117 estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa pública San Juan Bautista De La Salle y la otra por los 72 estudiantes del primer grado de educación secundaria del Colegio privado San Francisco De Asís, en la ciudad de Arequipa en el año

2017. Los colegios fueron elegidos por ser instituciones educativas de prestigio y por la conveniencia de su ubicación para facilitar el trabajo de investigación.

El grupo experimental en la I.E. San Juan Bautista De La Salle estuvo constituido por los 39 estudiantes de la sección “B”, y el grupo control por los 39 estudiantes de la sección “A” y los 39 estudiantes de la sección “C”.

El grupo experimental en el Colegio San Francisco De Asís estuvo constituido por 11 estudiantes de la sección “B”, los cuales consiguieron permiso explícito de sus padres para quedarse después de la hora de salida de clases. El grupo control estuvo constituido por los 24 estudiantes restantes de la sección "B" y los 37 estudiantes de la sección “A”.

Procedimiento

1. Se solicitó la autorización a las instituciones educativas para tener acceso a los estudiantes y realizar el estudio. En el Colegio San Francisco de Asís, a pedido del Director, se realizó una presentación de la actividad a los padres de familia de la sección “B” para que puedan autorizar la participación de sus hijos.
2. Se acordó con la institución educativa las fechas y horarios para la aplicación del instrumento y el funcionamiento de un club de juegos de mesa.
3. Se aplicó la escala de habilidades sociales a los grupos control y experimental antes de la ejecución del club de juegos de mesa.
4. Se realizó el club de juegos de mesa con frecuencia semanal y con una duración de 18 semanas en la I.E. San Juan Bautista entre los meses de Mayo y Octubre, y de 14 semanas en el Colegio San Francisco entre los meses de Junio y Octubre.
5. El club consistió en sesiones monitoreadas de 45 minutos, en las cuales los estudiantes formaron grupos de 5 a 8 personas, dependiendo del juego, y jugaban una partida del juego asignado a su grupo, a veces dos partidas, si el juego lo permitía.

6. En la I.E. San Juan Bautista De La Salle, el club de juegos de mesa tomó el lugar de una de las clases regulares de educación física cada semana. En el Colegio San Francisco de Asís, el club se llevó a cabo al finalizar la jornada escolar.
7. Se aplicó la escala de habilidades sociales a los grupo control y experimental después de la ejecución del club de juegos de mesa.
8. Se analizaron los resultados obtenidos.

Criterios de procesamiento de información

Para el análisis estadístico de los resultados, se empleó el programa estadístico SPSS, versión 24.

Se realiza un análisis descriptivo de la variable “Habilidades sociales” con el fin de conocer la media de cada tipo de habilidad social de la Escala, tanto para el grupo experimental como el grupo control, antes y después de la aplicación del programa.

Se utiliza la prueba estadística U de Mann-Whitney para comparar los resultados del grupo experimental y del grupo control antes y después de la aplicación del programa.

Capítulo III

Resultados

Descripción de los resultados en la I.E. San Juan Bautista De La Salle

Resultados anteriores al Club de juegos de mesa

Tabla 1

Medias de los puntajes en habilidades sociales de los estudiantes de la I.E. SJBDLS antes del Club de juegos de mesa

Tipos de habilidades	Sección “A” (N = 39)	Sección “B” (N = 39)	Sección “C” (N = 39)
Habilidades sociales básicas	28.64	29.44	29.15
Habilidades sociales avanzadas	22.56	23.26	23.10
Habilidades relacionadas con los sentimientos	24.46	26.00	25.31
Habilidades alternativas a la agresión	31.85	34.33	35.10
Habilidades para hacer frente al estrés	42.97	45.28	46.13
Habilidades de planificación	29.51	30.90	32.56
Puntaje total	180.00	189.21	191.36

Las habilidades sociales de los estudiantes fueron medidas con la Escala de habilidades sociales de Goldstein, traducida y adaptada por Tomás, A. (1995). En la Tabla 1 se pueden apreciar las medias de los puntajes por tipos de habilidades y el puntaje total, de cada sección.

Se realizó la Prueba U de Mann-Whitney para determinar si existen diferencias significativas en las habilidades sociales entre el grupo experimental (Sección “B”) y el grupo control (Secciones “A” y “C”) antes de la ejecución del Club de juegos de mesa.

Primero comparamos la sección “B” con la sección “A”, y los resultados muestran que no existen diferencias significativas en el puntaje total de la escala, y en ninguno de los

tipos de habilidades, a excepción de las habilidades alternativas a la agresión ($p < 0.05$), donde se observa que los estudiantes de la Sección “B” obtuvieron puntuaciones significativamente mayores que los estudiantes de la Sección “A”.

Luego, comparamos la sección “B” con la sección “C”, y los resultados muestran que no existen diferencias significativas entre ambos grupos, tanto en el puntaje total de la escala como en ninguno de los tipos de habilidades.

Resultados posteriores al Club de juegos de mesa

Tabla 2

Medias de los puntajes en habilidades sociales de los estudiantes de la I.E. SJBDLS después del Club de juegos de mesa

Tipos de habilidades	Sección “A” (N = 38)	Sección “B” (N = 35)	Sección “C” (N = 38)
Habilidades sociales básicas	28.39	30.17	28.16
Habilidades sociales avanzadas	21.76	22.83	22.34
Habilidades relacionadas con los sentimientos	23.05	25.69	23.47
Habilidades alternativas a la agresión	33.03	35.03	33.50
Habilidades para hacer frente al estrés	43.11	45.14	43.45
Habilidades de planificación	30.18	32.00	30.29
Puntaje total	179.53	190.86	181.21

Las habilidades sociales de los estudiantes fueron medidas con la Escala de habilidades sociales de Goldstein, traducida y adaptada por Tomás, A. (1995). En la Tabla 2 se pueden apreciar las medias de los puntajes por tipos de habilidades y el puntaje total, de cada sección.

Se realizó la Prueba U de Mann-Whitney para determinar si existen diferencias significativas en las habilidades sociales entre el grupo experimental (Sección “B”) y el grupo control (Secciones “A” y “C”) después de la ejecución del Club de juegos de mesa.

Primero comparamos la sección “B” con la sección “A”, y los resultados muestran que existen diferencias significativas en los puntajes de las habilidades sociales básicas ($p < 0.05$) y las habilidades relacionadas con los sentimientos ($p < 0.01$), en las que los estudiantes de la sección “B” obtuvieron puntuaciones mayores que los estudiantes de la sección “A”. Sin embargo, no existen diferencias significativas en el resto de tipos de habilidades, ni en el puntaje total de la escala.

Luego, comparamos la sección “B” con la sección “C”, y los resultados muestran que existen diferencias significativas en los puntajes de las habilidades relacionadas con los sentimientos ($p \leq 0.05$) y el valor p de las habilidades sociales básicas presenta una tendencia a la significancia estadística ($p \leq 0.055$). En ambos tipos de habilidades, los estudiantes de la sección “B” obtuvieron puntuaciones mayores que los estudiantes de la sección “C”. No existen diferencias significativas en el resto de tipos de habilidades, ni en el puntaje total de la escala.

Descripción de los resultados en el Colegio San Francisco de Asís

Resultados anteriores al Club de juegos de mesa

Las habilidades sociales de los estudiantes fueron medidas con la Escala de habilidades sociales de Goldstein, traducida y adaptada por Tomás, A. (1995). En la Tabla 3 se pueden apreciar las medias de los puntajes por tipos de habilidades y el puntaje total, del grupo control (todos los estudiantes de la sección “A”, y los estudiantes de la sección “B” que

no participaron del Club de juegos de mesa), y del grupo experimental (el resto de estudiantes de la sección “B”).

Tabla 3

Medias de los puntajes en habilidades sociales de los estudiantes del Colegio San Francisco antes del Club de juegos de mesa

Tipos de habilidades	Sección “A” (N = 36)	Sección “B”	
		Control (N = 24)	Experimental (N = 11)
Habilidades sociales básicas	26.58	29.96	27.91
Habilidades sociales avanzadas	23.33	22.88	21.91
Habilidades relacionadas con los sentimientos	22.64	25.25	24.36
Habilidades alternativas a la agresión	32.92	35.38	31.91
Habilidades para hacer frente al estrés	43.19	45.38	41.73
Habilidades de planificación	31.19	31.96	30.27
Puntaje total	179.86	190.79	178.09

Se realizó la Prueba U de Mann-Whitney para determinar si existen diferencias significativas en las habilidades sociales entre el grupo experimental y el grupo control antes de la ejecución del Club de juegos de mesa.

Primero comparamos el grupo experimental con la sección “A”, y los resultados muestran que no existen diferencias significativas entre ambos grupos, tanto en el puntaje total de la escala como en ninguno de los tipos de habilidades.

Luego, comparamos a los estudiantes de la sección “B” que participaron en el Club de juegos de mesa con aquellos estudiantes de la misma sección que no participaron, y los resultados muestran que no existen diferencias significativas entre ambos grupos, tanto en el puntaje total de la escala como en ninguno de los tipos de habilidades.

Resultados posteriores al Club de juegos de mesa

Tabla 4

Medias de los puntajes en habilidades sociales de los estudiantes del Colegio San Francisco después del Club de juegos de mesa

Tipos de habilidades	Sección “A” (N = 37)	Sección “B”	
		Control (N = 23)	Experimental (N = 11)
Habilidades sociales básicas	29.22	26.70	27.45
Habilidades sociales avanzadas	22.59	20.43	19.73
Habilidades relacionadas con los sentimientos	23.68	22.70	22.55
Habilidades alternativas a la agresión	33.70	33.57	30.55
Habilidades para hacer frente al estrés	43.43	41.39	40.82
Habilidades de planificación	30.57	29.48	29.55
Puntaje total	183.19	174.26	170.64

Las habilidades sociales de los estudiantes fueron medidas con la Escala de habilidades sociales de Goldstein, traducida y adaptada por Tomás, A. (1995). En la Tabla 4 se pueden apreciar las medias de los puntajes por tipos de habilidades y el puntaje total, del grupo control (todos los estudiantes de la sección “A”, y los estudiantes de la sección “B” que no participaron del Club de juegos de mesa), y del grupo experimental (el resto de estudiantes de la sección “B”).

Se realizó la Prueba U de Mann-Whitney para determinar si existen diferencias significativas en las habilidades sociales entre el grupo experimental y el grupo control después de la ejecución del Club de juegos de mesa.

Primero comparamos el grupo experimental con la sección “A”, y los resultados muestran que existen diferencias significativas en los puntajes de las habilidades sociales avanzadas ($p < 0.01$), las habilidades alternativas a la agresión ($p < 0.05$), y el valor p del

puntaje total presenta una tendencia a la significancia estadística ($p \leq 0.054$). En los tres casos, los estudiantes del grupo experimental obtuvieron puntuaciones menores que los estudiantes de la sección “A”. No existen diferencias significativas en el resto de tipos de habilidades.

Luego, comparamos a los estudiantes de la sección “B” que participaron en el Club de juegos de mesa con aquellos estudiantes de la misma sección que no participaron, y los resultados muestran que no existen diferencias significativas en ninguno de los puntajes de las habilidades sociales.



Discusión

Los juegos de mesa presentaron a los estudiantes situaciones en las que debieron aprender a manejar la interacción con sus compañeros, sea interacción negativa (cuando eran atacados directamente, u obtenían peores resultados que los demás en una ronda específica) o positiva (cuando jugaban en uno o más equipos).

Sentarse a jugar un juego de mesa supone acatar un sistema de reglas que aplica a todos los jugadores por igual. Es decir, aprender a seguir instrucciones y a manejarse dentro de un marco de reglas que pone a todos en igual de condiciones. Durante el período de tiempo que dura el juego, no existen diferencias físicas, de edad, o de habilidades. Cada jugador pasa a representar un rol o un personaje ficticio, y con las herramientas que tiene a mano debe llegar a un objetivo para ganar, sea individualmente, o colaborando con los demás.

Al ganar o perder un juego de mesa también se aprende a enfrentar el fracaso y a ser un buen ganador. Al final de la sesión, hayas sido derrotado o victorioso, todos se levantan y se retiran con una sonrisa, esperando la siguiente partida. Hay ganadores y perdedores, pero incluso aquellos más competitivos que el resto saben que la meta del juego es divertirse, y el proceso fue lo más disfrutable, no la resolución.

Algunos juegos enfrentan a los jugadores directamente, pues los obligan a decidir a quién quieren atacar o perjudicar este turno, entonces deben aprender a manejar sus sentimientos, darse cuenta que están en igualdad de posición de responder, ya que nadie tiene un rol pasivo en este tipo de juegos, y los “ataques” no son personales, sino para beneficio último de cada uno.

Todos estos aspectos parecen haber tenido un efecto positivo en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes del 1°B de secundaria de la I.E. San Juan Bautista De La Salle. No siendo así con el grupo experimental del Colegio San Francisco de Asís. Esto se puede atribuir a que el grupo experimental de este segundo colegio tuvo un número demasiado reducido de participantes, y pudo haberse visto afectado por resultados anormalmente bajos, lo cual se despejaría si el grupo experimental constara de toda la sección entera. El grupo experimental del primer colegio es lo más cercano a una muestra aleatoria, pues consta de una sección entera de estudiantes, mientras que el grupo experimental del segundo colegio estuvo constituido por estudiantes cuyos padres aprobaron su participación de la actividad. Esta aprobación o deseo por participar del estudio puede ser una variable no explorada que pudo haber intervenido en los resultados obtenidos en el Colegio San Francisco de Asís.

Por otra parte, al ser tan pocos los participantes del grupo experimental en el Colegio San Francisco, los estudiantes tenían una tendencia a agruparse con sus amigos o conocidos rutinarios, dejando de lado el enfrentar las situaciones sociales de los juegos de mesa con otras personas. Otro aspecto observado al juntarse entre amigos fue que, en partidas de jugadores numerosos (más de cuatro), aquellos que son amigos tienden a no atacarse, y más bien aliarse en contra de aquel jugador que se encuentra solo, creando un ambiente anormalmente negativo respecto al juego.

En mi opinión, los resultados obtenidos en la I.E. San Juan Bautista De La Salle apoyan la hipótesis del investigador, ya que los estudiantes que participaron en el club de juegos de mesa presentan niveles significativamente mayores de habilidades sociales que los estudiantes que no participaron de la actividad. Los resultados obtenidos en el Colegio San Francisco de Asís no son concluyentes para rechazar esta hipótesis.

La tesis de Cotrina, en el año 2015, concluyó que el juego ayuda a los niños y niñas a desarrollarse y conocerse, ya que optimiza el proceso de socialización. Los juegos de mesa empleados en la presente investigación proporcionaron a los estudiantes más oportunidades para socializar y conocerse entre sí, especialmente con aquellos compañeros con los que, de otra manera, no hubieran interactuado a un nivel tan cercano.

A diferencia de un trabajo grupal u otro tipo de actividad menos placenteras, en las que los niños podrían verse obligados a interactuar con desconocidos, un juego de mesa es una actividad inherentemente placentera y motivadora, lo que crea un ambiente positivo desde el inicio para socializar con sus compañeros.



Conclusiones

Primera. La participación en juegos de mesa influyó significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas y las habilidades relacionadas con los sentimientos de los estudiantes de la sección “B” del primer grado de educación secundaria de la I.E. San Juan Bautista De La Salle.

Segunda. Los grupos experimental y control de la I.E. San Juan Bautista De La Salle presentaron buen nivel de habilidades sociales antes de participar en el experimento.

Tercera. Los grupos experimental y control de la I.E. San Juan Bautista De La Salle presentaron buen nivel de habilidades sociales después de participar en el experimento.

Cuarta. El grupo experimental de la I.E. San Juan Bautista De La Salle presentó puntajes significativamente más altos en habilidades sociales básicas y habilidades relacionadas con los sentimientos que el grupo control, después de participar en el experimento.

Limitaciones

Un club de juegos de mesa demanda por lo menos 30 minutos por sesión para jugar satisfactoriamente a término una partida, sin considerar el tiempo de armado y desarmado del juego. Es por esta razón que es difícil incluir este espacio dentro de la jornada escolar a menos que forma parte del currículo del colegio.

En la I.E. San Juan Bautista De La Salle, una solución satisfactoria a este problema fue reemplazar la clase de Educación física de los días miércoles por el Club de juegos de mesa. Sin embargo, la limitación que se encontró fue que, así como sucede en cualquier otra clase, algunos estudiantes no siempre tenían ganas de jugar, incluso expresando verbalmente que no deseaban participar de la actividad ese día.

El lugar en el que se desarrolló el club fue un área al aire libre cubierta por toldos, que normalmente se utiliza en el recreo como comedor. La única limitación con respecto al ambiente era que la altura de las sillas no era la adecuada para la altura de las mesas, por lo que algunos estudiantes preferían jugar de pie. Debido a que fueron 39 los estudiantes que participaban del Club, se necesitó la ayuda de un colaborador para el monitoreo y la enseñanza de reglas de los juegos. Aun así, al ser solo dos personas para seis mesas distintas, algunos estudiantes debían esperar entre cuatro y seis minutos antes de poder explicarles las reglas del juego.

En el Colegio San Francisco de Asís, el club de juegos de mesa se realizó los días martes al finalizar la jornada escolar, esto gracias a que los días martes los alumnos terminaban sus clases más temprano de lo usual por una capacitación que estaban recibiendo los docentes. Ya que los estudiantes se estarían quedando más tiempo de lo normal en el colegio, se necesitó permiso por escrito de los padres de familia para que sus hijos participen de la actividad. Esto no solo limitó el número de participantes del Club, lo que tuvo como

consecuencia un grupo experimental pequeño comparado con el grupo control; sino que introdujo una variable extraña al experimento: el deseo de los padres de familia de que sus hijos participen del club de juegos de mesa. Otra limitación encontrada fue que, al ser una actividad que no era parte del horario normal de clases de los días martes, la asistencia no era completa. En promedio, los estudiantes asistieron al 72.08% de todas las sesiones.

El lugar en el que se desarrolló el club fue el mismo salón de clases de los estudiantes. La limitación que esto presentó fue que las carpetas no son una superficie óptima para juegos de mesa debido a sus dimensiones reducidas. Además, cada sesión perdía 10 minutos de tiempo útil acomodando las carpetas y armando los juegos.

La ludoteca empleada por el Club en ambos colegios consistió en siete juegos de mesa modernos. El precio de estos juegos de mesa es superior a los juegos producidos en masa que se suelen encontrar en los centros comerciales, por lo que el costo de adquirir una ludoteca más variada fue prohibitivo. Los juegos utilizados bastaron para los 39 estudiantes del 1°B de la I.E. San Juan Bautista, pero una variedad más grande de juegos, sobre todo más juegos de tipo cooperativo hubiera sido ideal.

Sugerencias

Un club de juegos de mesa de este tipo debería llevarse a cabo como una clase o taller electivo, de esta forma, solo aquellos estudiantes que desean participar se verán involucrados en la actividad, y no se sentirán presionados a hacer algo que no desean.

El mejor ambiente para llevar a cabo este tipo de club debería ser en interiores, espacioso y con mesas grandes de capacidad para hasta 6 personas. Las sillas deben ser cómodas, pero no anchas o que permitan reclinarse a la persona que la ocupe. Y lo más importante, tanto mesa como sillas deben ser una altura adecuada para sus usuarios.

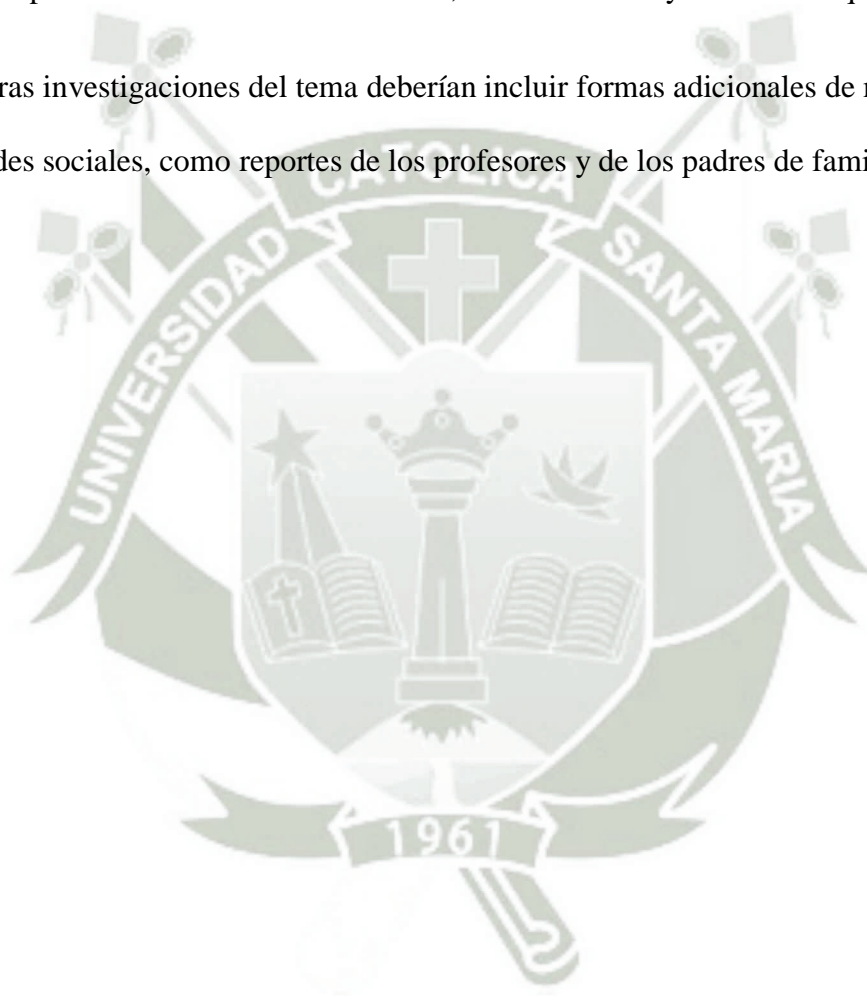
Se recomienda, en promedio, un colaborador por cada doce estudiantes que jueguen o un colaborador por cada dos mesas, para poder abastecer la enseñanza de reglas, resolución de dudas, y control de los estudiantes, de ser necesario. También se recomienda tener los juegos armados en las mesas antes de la llegada de los estudiantes, de manera que no se pierde tiempo en la organización de los componentes de los juegos.

La ludoteca de un club de juegos de mesa en un colegio debe constar de tipos variados de juegos, y un número proporcional a la duración del club y al número de participantes. Por ejemplo, para un grupo de veinticuatro estudiantes que jueguen a lo largo de nueve meses, se recomienda por lo menos doce juegos de mesa, cuatro de los cuales deberían ser cooperativos, ya que estos son los juegos que mejor estimulan el desarrollo de habilidades sociales.

Una investigación más exhaustiva puede dar más y mejores explicaciones al tema tratado. Deberían considerarse más variables para comparación, como el sexo, la edad y el tipo de juego de mesa empleado, y eliminando variables extrañas al conformar un grupo experimental completamente aleatorio.

Debido a la variedad grande de juegos de mesa contemporáneos en objetivos y niveles de interacción, los tipos de juegos de mesa elegidos deben tomarse en cuenta para el análisis de los resultados obtenidos. De esta manera, comparar los efectos de juegos de mesa con interacción leve con juegos de mesa de alta interacción, así como juegos competitivos y juegos cooperativos. Prestar especial atención a los juegos de mesa cooperativos, pues es este tipo de juego el más complicados socialmente y aquel que tiene más antecedentes investigativos por las actitudes de colaboración, sensibilización y solidaridad que facilita.

Futuras investigaciones del tema deberían incluir formas adicionales de medición de las habilidades sociales, como reportes de los profesores y de los padres de familia.



Referencias

- Arkowitz, H. (1981). Assessment of social skills. En M. Hersen y A.S. Bellack (Eds.), *Behavioral assessment: A practical handbook*. Nueva York: Pergamon.
- Caballo, V. (1993). Relaciones entre diversas medidas conductuales y de autoinforme de las habilidades sociales. *Psicología Conductual*, 1, 73-99.
- Caballo, V. (2007). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid: Siglo XXI.
- Curry, A. (2009, Marzo). Monopoly Killer: Perfect German Board Game Redefines Genre. *Wired Magazine*. Recuperado de <https://www.wired.com/2009/03/mf-settlers/>
- Edwards, J. (2014). *Saving Families, One Game at a Time*. Recuperado del sitio de internet The Center for Vision & Values at Grove City College: https://visionandvalues.org/docs/familymatters/Edwards_Jason.pdf
- Fernández-Ballesteros, R. y Carrobbles, J. (1981). *Evaluación conductual: metodología y aplicaciones*. Madrid: Pirámide.
- Fernández-Ballesteros, R. y Gil, M. (2002). *Habilidades sociales*. Madrid: Síntesis.
- García, E. y Magaz, A. (2011). *Autoinformes de Conducta Asertiva: Actitudes y Valores en las Interacciones Sociales: ADCAs*. Madrid: Grupo ALBOR-COHS
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: McGraw Hill.
- Hofer, M. (2003). *The Games We Played: The Golden Age of Board & Table Games*. New York: Princeton Architectural Press.

- Hops, H. (1983). Children's Social Competence and Skill: Current research practices and future directions. *Behavior Therapy*, 14, 3-18.
- Kelly, J. (1982). *Social-Skills Training. A Practical Guide for Interventions*. Nueva York: Springer.
- Libet, J., y Lewinsohn, P. (1973). Concept of social skill with special reference to the behavior of depressed persons. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 40(2), 304-312.
- Linehan, M. (1984). Interpersonal effectiveness in assertive situations. En E.A. Blechman (Ed.), *Behavior modification with women*. Nueva York: Guilford Press.
- Michelson, I., Sugai, D., Wood, R. y Kazdin (1987). *Las Habilidades Sociales en la Infancia*. Barcelona: Martínez Roca.
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Madrid: Editorial Aljibes.
- Ortega, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y Aprendizaje*, 14(55), 87-102.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. España: Ediciones Alfar.
- Parlett, D. (1999). *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press.
- Piaget, J., e Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Madrid: Ediciones Morata.
- Picardo, O., Escobar, J. y Pacheco, R. (2005). *Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación*. San Salvador: Edición El Salvador.

Schiller, F. (2005). *Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*. Barcelona:

Valdéz, J. (1993). *Educación Psicomotriz en la infancia inadaptada*. México: Editorial

Larousse.





Apéndice

ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES ARNOLD GOLDSTEIN & Col.

FICHA TECNICA

NOMBRE	:	Escala de Habilidades sociales
AUTOR	:	Arnold GOLDSTEIN et al.
AÑO	:	1978
APLICACIÓN	:	Individual y colectivo
TIEMPO	:	15 a 20 minutos aproximadamente
EDAD	:	12 años en adelante
SIGNIFICACION	:	Indica habilidades sociales en déficit en niños del primer ciclo educativo, pudiéndose ampliar a grupos de mayor edad.
Traducción	:	Rosa Vásquez (1983)
Traducción y adaptación	:	Ambrosio Tomás (1994-95)

DESCRIPCION DEL INSTRUMENTO

Esta escala fue diseñada por Arnold Goldstein y su equipo de colaboradores todos ellos especialistas en ciencias de la conducta, los cuales seleccionaron 50 ítems, a partir de una relación de habilidades básicas que comprendía la descripción de seis tipos de habilidades:

Habilidades Sociales Básicas, Habilidades sociales avanzadas, Habilidades relacionadas con los sentimientos, Habilidades alternativas a la agresión, Habilidades para hacer frente al estrés y Habilidades de planificación.

La escala de habilidades sociales de Goldstein, es una prueba ipsativa, que puede ser aplicado tanto en forma individual como grupal, pudiendo incluso en algunos casos ser autoadministrada. Está conformada por 50 frases que están asociadas a la valoración que se tiene de cada habilidad basándose en la conducta personal frente a distintas situaciones.

MATERIAL DE APLICACIÓN

La escala de evaluación de habilidades sociales (EEHS) está formado por un cuadernillo, en formato A-4, en el que se incluye datos de identificación, las instrucciones para complementarla y los elementos que constituyen la escala.

Se procede a la administración de la prueba cuando el/los sujeto/s se encuentren descansados y en disposición favorable para su cumplimiento.

Si la administración forma parte de una evaluación individual, se sugiere elegir el momento en que esté asegurada la ausencia del estrés emocional y fatiga física del sujeto. En los casos en que la persona se encuentre en una situación de estrés o fatiga, o no se encuentre dispuesto a colaborar, se aconseja posponer su administración hasta lograr una mayor disposición, ya que, en caso contrario, las respuestas no serán indicativas del estilo habitual del niño(a), sino que se encontraran sesgadas a causa de este trastorno.

Los menores permanecerán sentadas, de manera que se encuentren cómodas. Además, en el caso de aplicación colectiva, se procurará evitar que la excesiva proximidad entre ellas puede influir en sus respuestas. Para evitarlo se las dispondrá con suficiente distancia unas y otras.

INSTRUCCIONES

Las instrucciones que se imparten al evaluado son:

“El presente cuestionario tiene por finalidad conocer cómo te desenvuelves en distintas situaciones, y que tipo de conducta desarrollas para enfrentar dichas situaciones. En este cuestionario además de sus datos personales, encontrará una lista de habilidades que pueden poseerse en mayor o menor grado.

En cada uno de ello existen 5 posibilidades de responder Nunca, Muy pocas veces, Alguna vez, a menudo, y siempre o casi siempre; dependiendo de su elección si la afirmación del ítem se presenta, nunca o en raras ocasiones, esporádicamente, con ciertas frecuencias o de manera frecuente”.

Para que puedas valorar el empleo (o utilización) de cada habilidad utiliza el siguiente código.

1. = Cuando es nunca. (Nunca usa esa habilidad)
2. = Cuando es Muy Pocas veces (Rara vez)
3. = Cuando es Alguna vez
4. = Cuando es A menudo
5. = Cuando es Siempre o casi siempre

El/la evaluador/a leerá en voz alta las instrucciones que aparece en el cuadernillo y ofrecerá a los /as evaluados/as las explicaciones que soliciten, respecto a las instrucciones, no así en cuanto a los contenidos de cada elemento.

“A continuación encontrará un total de 50 ítems enumerados en el orden correlativo”.

Se enfatiza en cuanto a la necesidad que contesten **todos** los apartados poniendo especial cuidado en el puntaje que le brinde a cada situación.

Se les insistirá en que deben leer determinadamente cada frase y procurar contestar al significado estricto de la misma.

“Tenga cuidado de responder a cada situación propuesta, considerando que en cada ítem no puede tener más que en un solo puntaje”.

“Trabaje con cuidado, procurando que las puntuaciones que asigne a cada situación sea un fiel reflejo de su comportamiento”.

PUNTUACION

La calificación es un procedimiento simple y directo que se ve facilitado por la estimación que hace el sujeto de su grado competente o deficiente en que usa las habilidades sociales comprendidas en la lista de Chequeo, el cual está indicando un valor cuantitativo.

La puntuación máxima a obtener en un ítem es 5 y el valor mínimo es 1. Es posible obtener los siguientes puntajes de medidas del uso competente o deficiente de las habilidades sociales al usar la escala:

- 1) El puntaje obtenido en el ítem, el cual va de 1 a 5 nos permite identificar en qué medida el sujeto es competente o deficiente en el empleo de una habilidad social, así como el tipo de situación en la que lo es. Las puntuaciones 1 y 2 indican, en general, un déficit en la habilidad.
- 2) El puntaje por áreas, el cual indica las deficiencias o logros del sujeto en un área específica se obtiene sumando los puntajes obtenidos en los ítems comprendidos en cada área del instrumento y comparándolo con los baremos correspondientes.
- 3) El puntaje total, que varía en función al número de ítems que responde el sujeto en cada valor de 1 a 5, es como mínimo 50 y como máximo de 250 puntos. Este tipo de puntaje nos sirve como indicador objetivo del éxito o progreso del programa de tratamiento conductual, al aplicarse la prueba a manera de re-test luego del tratamiento.

Tabla N° 01

Tabla de especificaciones de la lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein

AREAS	N° ITEMS
Grupo I: Primeras habilidades sociales	1-8
Grupo II: Habilidades sociales avanzadas	9-14
Grupo III: Habilidades relacionadas con los sentimientos	15-21
Grupo IV: Habilidades alternativas a la agresión.	22-30
Grupo V: Habilidades para hacer frente al estrés.	31-42
Grupo VI: Habilidades de planificación	43-50

NORMAS INTERPRETATIVAS

Los resultados individuales y su interpretación serán fácilmente apreciados mediante la hoja de perfil de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales. Se trata de un informe gráfico, que se obtiene al convertir los puntajes directos en eneatis, señalarlos en el recuadro del perfil y luego unirlos por medio de líneas rectas.

De modo quedará así conformado un perfil de cómoda interpretación. La significación de los niveles bajos (eneatis 1, 2 y 3), así como de los niveles medios (eneatis 4, 5 y 6) y de los niveles altos (eneatis 7, 8 y 9), para cada escala o área de la Lista de Chequeo y para el puntaje total, está consignada de manera clara en la línea superior de la tabla del perfil. Así tendremos:

Eneatis 1	:	Deficiente nivel de Habilidades Sociales
Eneatis 2 y 3	:	Bajo nivel de Habilidades Sociales.
Eneatis 4, 5 y 6	:	Normal nivel de habilidades Sociales
Eneatis 7 y 8	:	Buen nivel de Habilidades Sociales
Eneatis 9	:	Excelente nivel de Habilidades Sociales

Tabla N° 02

Categoría por Puntajes, Eneatipos y percentiles

CATEGORIA	Puntaje Directo	Eneatipo	Percentil
Excelente Nivel	205 a+	9	75 a +
Buen Nivel	157 a 204	7 y 8	58 a 74
Normal Nivel	78 a 156	4, 5, 6	43 a 57
Bajo Nivel	26 a 77	2 y 3	26 a 42
Deficiente Nivel	0 a 25	1	0 a 25

DISTRIBUCION DE LAS HABILIDADES SOCIALES POR TIPOS:

1. **Habilidades Sociales Básicas:** 8 ítems (del 1 al 8). Puntaje Máximo 32 pts.
2. **Habilidades Sociales Avanzadas:** 6 ítems. (del 9 a 14). Puntaje Máximo 24 pts.
3. **Habilidades Relacionadas con los sentimientos:** 7 ítems. (del 15 al 21). Puntaje Máximo 28 pts.
4. **Habilidades Alternativas a la Agresión:** 9 ítems. (del 22 al 30). Puntaje Máximo 36 pts.
5. **Habilidades para hacer frente al Estrés:** 12 ítems. (del 31 al 42). Puntaje Máximo 48 pts.
6. **Habilidades de Planificación:** 8 ítems. (del 43 al 50). Puntaje Máximo 32 pts.

VALIDEZ

Tomás, A. (1995), al realizar el análisis de ítems de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales halló correlaciones significativas ($p < .05$, $.01$ y $.001$), quedando el instrumento intacto, es decir, con todos sus ítems completos ya que no hubo necesidad de eliminar alguno. Asimismo, cada una de las Escalas componentes obtuvieron una correlación positiva y altamente significativa a un nivel de $p < .001$ con la Escala Total de Habilidades sociales, es decir, todas contribuyen de una manera altamente significativa a la medición de las Habilidades sociales.

Por su parte, la prueba test-retest fue calculada mediante el coeficiente de correlación Producto-momento de Pearson, obteniéndose una " r " = 0.6137 y una " t " = 3.011, la cual es muy significativa al $p < .01$. El tiempo entre el test y el re-test fue de 4 meses. Con propósitos de aumentar la precisión de la confiabilidad se calculó el Coeficiente Alpha de Cronbach, de consistencia interna, obteniéndose Alpha Total " r_{tt} " = 0.9244. Finalmente, todos estos valores demostraron la precisión y estabilidad de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein.

La validez de constructo de la escala está determinada por el criterio de jueces, basado en la experiencia de Goldstein y sus colaboradores en sus estudios de niños en edad preescolar y escolar. Su criterio se basa en el factor x de aprendizaje social esperado para la etapa escolar para el primer Nivel (5 a 8 años de edad).

RELACION DE HABILIDADES SOCIALES GOLDSTEIN, et al. 1980

Teóricos como Goldstein (1987) definen las habilidades sociales como un “conjunto de comportamiento eficaces en las relaciones interpersonales”. Según este autor, estas conductas son aprendidas, facilitan la relación con los otros, la reivindicación de los propios derechos, sin negar de los derechos de los demás, evita la ansiedad en situaciones difíciles o novedosas, facilitan la comunicación y la resolución de problemas.

Existen unas habilidades sociales básicas y otras más complejas: primeras, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, alternativos a la agresión, hacer frente al estrés y habilidades de planificación. Se puede advertir la presencia de alguno de ellas en las relaciones diarias de los niños de la calle. Independientemente de nuestras creencias, ellos tienen jerarquías y reglas establecidas que tienen que respetar. Si se le piden que relaten algunas experiencias diarias, podremos saber cuántas de estas habilidades utilizan.

Descripción detallada de todas las posibles conductas que comprenden la calificación de las habilidades sociales:

1. Habilidades Sociales Básicas.

- ✓ Escuchar.
- ✓ Iniciar una conversación.
- ✓ Mantener una conversación.
- ✓ Formular una pregunta.
- ✓ Dar las gracias.
- ✓ Presentarse.
- ✓ Presentarse a otras personas.
- ✓ Hacer un elogio.

2. Habilidades Sociales Avanzadas.

- ✓ Pedir ayuda.
- ✓ Participar.
- ✓ Dar instrucciones.
- ✓ Seguir instrucciones.
- ✓ Disculparse.
- ✓ Convencer a los demás.

3. Habilidades Relacionadas con los sentimientos

- ✓ Conocer los propios sentimientos.
- ✓ Expresar los sentimientos.
- ✓ Comprender los sentimientos de los demás.
- ✓ Enfrentarse con el enfado de otro.
- ✓ Expresar afecto.
- ✓ Resolver el miedo.
- ✓ Auto-recompensarse.

4. Habilidades Alternativas a la Agresión.

- ✓ Pedir permiso.
- ✓ Compartir algo.
- ✓ Ayudar a los demás.
- ✓ Negociar.
- ✓ Empezar el auto-control.
- ✓ Defender los propios derechos.
- ✓ Responder a las bromas.
- ✓ Evitar los problemas con los demás.
- ✓ No entrar en peleas.

5. Habilidades para hacer Frente al Estrés.

- ✓ Formular una queja.
- ✓ Responder a una queja.
- ✓ Demostrar deportividad después de un juego.
- ✓ Resolver la vergüenza.
- ✓ Arreglárselas cuando le dejan de lado.
- ✓ Defender a un amigo.
- ✓ Responder a la persuasión.
- ✓ Responder al fracaso.
- ✓ Enfrentarse a los mensajes contradictorios.
- ✓ Responder a una acusación.
- ✓ Prepararse para una conversación difícil.
- ✓ Hacer frente a las presiones del grupo.

6. Habilidades de Planificación.

- ✓ Tomar decisiones realistas.
- ✓ Discernir la causa de un problema.
- ✓ Establecer un objetivo.
- ✓ Determinar las propias habilidades.
- ✓ Recoger información.
- ✓ Resolver los problemas según su importancia.
- ✓ Tomar una decisión eficaz.
- ✓ Concentrarse en una tarea.

LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES

Nombre:.....Edad:.....

Año de estudio:.....Centro Educativo:.....

INSTRUCCIONES

Las proposiciones de la presente lista se refieren a experiencias de la vida diaria, de tal modo que describan como Ud. se comporta, siente, piensa y actúa. No es un test clásico, dado que no hay respuestas correctas ni incorrectas, todas las respuestas son validas.

Encierra en un circulo la respuesta que más crea conveniente:

Marque 1 si su respuesta es NUNCA.

Marque 2 si su respuesta es MUY POCAS VECES.

Marque 3 si su respuesta es ALGUNA VEZ.

Marque 4 si su respuesta es A MENUDO.

Marque 5 si su respuesta es SIEMPRE.

Responda rápidamente y recuerde de contestar todas las preguntas.

Items	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
1. ¿Presta atención a la persona que le está hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le están diciendo?	1	2	3	4	5
2. ¿Habla con los demás de temas poco importantes para pasar luego a los más importantes?	1	2	3	4	5
3. ¿Habla con otras personas sobre cosas que le interesan a los demás?	1	2	3	4	5
4. ¿Determina la información que necesita y se la pide a la persona adecuada?	1	2	3	4	5
5. ¿Permite que los demás sepan que agradece los favores, etc.?	1	2	3	4	5
6. ¿Se da a conocer a los demás por propia iniciativa?	1	2	3	4	5
7. ¿Ayuda a que los demás se conozcan entre si?	1	2	3	4	5
8. ¿Le gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza?	1	2	3	4	5
9. ¿Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad?	1	2	3	4	5
10. ¿Elige la mejor forma para integrarse en un grupo o para participar en una determinada actividad?	1	2	3	4	5
11. ¿Explica con claridad a los demás como hacer una tarea específica?	1	2	3	4	5

12. ¿Presta atención a las instrucciones, pide explicaciones, lleva adelante las instrucciones correctamente?	1	2	3	4	5
13. ¿Pide disculpas a los demás por haber hecho algo mal?	1	2	3	4	5
14. ¿Intenta persuadir a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de la otra persona?	1	2	3	4	5
15. ¿Intenta reconocer las emociones que experimenta?	1	2	3	4	5
16. ¿Permite que los demás conozcan lo que siente?	1	2	3	4	5
17. ¿Intenta comprender lo que sienten los demás?	1	2	3	4	5
18. ¿Intenta comprender el enfado de la otra persona?	1	2	3	4	5
19. ¿Permite que los demás sepan que se interesa o se preocupa por ellos?	1	2	3	4	5
20. ¿Piensa por qué está asustado y hace algo para disminuir su miedo?	1	2	3	4	5
21. ¿Se dice a si mismo o hace cosas agradables cuando se merece una recompensa?	1	2	3	4	5
22. ¿Reconoce cuando es necesario pedir permiso para hacer algo y luego lo pide a la persona indicada?	1	2	3	4	5
23. ¿Se ofrece para compartir algo que es apreciado por los demás?	1	2	3	4	5
24. ¿Ayuda a quien lo necesita?	1	2	3	4	5
25. ¿Llega a establecer un sistema que le satisfaga tanto como a quienes sostienen posturas diferentes?	1	2	3	4	5
26. ¿Controla su carácter de modo que no se le "escapan las cosas de la mano"?	1	2	3	4	5
27. ¿Defiende sus derechos dando a conocer a los demás cual es su postura?	1	2	3	4	5
28. ¿Se las arregla sin perder el control cuando los demás le hacen bromas?	1	2	3	4	5
29. ¿Se mantiene al margen de situaciones que le puedan ocasionar problemas?	1	2	3	4	5
30. ¿Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse?	1	2	3	4	5
31. ¿Les dice a los demás cuando han sido ellos los responsables de originar un determinado problema e intenta encontrar solución?	1	2	3	4	5
32. ¿Intenta llegar a una solución justa ante la queja justificada de alguien?	1	2	3	4	5
33. ¿Expresa un cumplido sincero a los demás por la forma en que han jugado?	1	2	3	4	5
34. ¿Hace algo que le ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido?	1	2	3	4	5
35. ¿Determina si lo han dejado de lado en alguna actividad y, luego, hace algo para sentirse mejor en esa situación?	1	2	3	4	5
36. ¿Manifiesta a los demás que han tratado injustamente a un amigo?	1	2	3	4	5

37. ¿Considera con cuidado la posición de la otra persona, comparándola con la propia, antes de decidir lo que hará?	1	2	3	4	5
38. ¿Comprende la razón por la cual ha fracasado en una determinada situación y que puede hacer para tener más éxito en el futuro?	1	2	3	4	5
39. ¿Reconoce y resuelve la confusión que se produce cuando los demás le explican una cosa pero dicen o hacen otras que se contradicen?	1	2	3	4	5
40. ¿Comprende lo que significa una acusación y por qué se la han hecho y, luego piensa en la mejor forma de relacionarse con la persona que le ha hecho la acusación?	1	2	3	4	5
41. ¿Planifica la mejor forma para exponer su punto de vista antes de una conversación problemática?	1	2	3	4	5
42. ¿Decide lo que quiere hacer cuando los demás quieren que haga otra cosa distinta?	1	2	3	4	5
43. ¿Resuelve la sensación de aburrimiento iniciando una nueva actividad interesante?	1	2	3	4	5
44. ¿Reconoce si la causa de algún acontecimiento es consecuencia de alguna situación bajo su control?	1	2	3	4	5
45. ¿Toma decisiones realistas sobre lo que es capaz de realizar antes de comenzar una tarea?	1	2	3	4	5
46. ¿Es realista cuando debe dilucidar como puede desenvolverse en una determinada tarea?	1	2	3	4	5
47. ¿Resuelve que necesita saber y como conseguir la información?	1	2	3	4	5
48. ¿Determina de forma realista cual de los numerosos problemas es el más importante y el que debería solucionar primero?	1	2	3	4	5
49. ¿Considera las posibilidades y elige la que le hará sentirse mejor?	1	2	3	4	5
50. ¿Se organiza y se prepara para facilitar la ejecución de su trabajo?	1	2	3	4	5