

Resolvetas: aprendiendo sobre la Justicia Restaurativa

Ana María Pabón
Aristizábal y
Ángela María
Quintero Fernández⁶

Resumen

Esta investigación aplicada tenía como finalidad promover el aprendizaje de principios para la resolución pacífica de conflictos desde el modelo de la Justicia Restaurativa y la comunicación para el cambio social. En este sentido, se configuró una estrategia que se fundamentó en la caracterización de los conflictos y las prácticas lúdicas de la vida cotidiana de niños entre los 8 y 12 años de edad que asisten a las Casas de Restauración Juvenil, agenciadas por el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) y la Fundación Paz y Bien en el barrio Marroquín II del Distrito de Aguablanca. Posterior a dicha caracterización, se diseñó un juego (Resolvetas) capaz de dar cuenta de los principios de la Justicia Restaurativa y se pudo evidenciar, a través del juego, cómo los niños aprenden sobre la resolución pacífica de conflictos y proponen soluciones para la puesta en marcha de una sana convivencia.

Palabras clave: edu-entretenimiento, Justicia Restaurativa, conflictos, prácticas lúdicas, niños, resolución de conflictos, Distrito de Aguablanca.

⁶ Este artículo es resultado del trabajo de grado, escrito bajo la dirección del profesor José Julián Kenji López, Takegami adscrito al Departamento de Ciencias Sociales de la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

Abstract

The aim of this research was to further the learning of principles for pacific conflict resolution based on the model of Restorative Justice and communication for social change. In this sense, a characterization was done of both conflicts and practices found in daily interaction of those children between the ages of 8 through 12 who attend the youth restoration houses which are under the auspices of the Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) and the Fundación Paz y Bien in the Distrito de Aguablanca. After said characterization, a game was designed which would be capable of socializing the principles of Restorative Justice and it was possible to make evident how children learn about pacific conflict resolution and propose solutions for the enacting of a healthy shared existence.

Key words: edu-entertainment, Restorative Justice, conflicts, children, conflict resolution, Distrito de Aguablanca.

Introducción

Las formas de resolución de conflictos que están siendo empleadas por los niños del barrio Marroquín II del Distrito de Aguablanca, Cali-Colombia, y sus interacciones comunicativas han sido objeto de indagación de diversas disciplinas como la Sociología, la Psicología y la Antropología, y de campos académicos tales como el Trabajo Social y, en particular, la Comunicación. Sin embargo, a diferencia de otras investigaciones que pretenden buscar métodos alternos para la resolución pacífica de conflictos en la población infantil, esta investigación buscó encontrar la forma en que el campo de la comunicación, por medio de la adaptación del discurso, pudiera promover en los niños un modelo de resolución pacífica de conflictos conocido como Justicia Restaurativa.

Esta investigación contó con categorías conceptuales que guiaron su desarrollo, tales como edu-entretenimiento, juego y Justicia Restaurativa, conceptos que fueron entendidos de la siguiente forma. Por un lado, las estrategias de edu-entretenimiento son definidas por Tufte (2005) como:

“El uso del entretenimiento como una práctica comunicacional específica generada para comunicar estratégicamente respecto de cuestiones del desarrollo, en una forma y con un propósito que pueden ir desde el marketing social de comportamientos individuales en su definición más limitada, hasta la articulación de agendas en pos del cambio social liderada por los ciudadanos y con un propósito liberador” (p.162).

Por su parte, el historiador holandés Johan Huizinga expuso que:

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría” (Huizinga, 1938 citado por Sánchez, 2003).

De la misma forma, fue importante para la investigación comprender la relación entre juego y estrategias pedagógicas, la cual debe estar basada a partir de la forma en que el niño piensa en sus creencias, sus experiencias y sus aspiraciones (Unesco, 1980), por lo que los juegos o actividades lúdicas cumplen un papel importante al ser espacios que evidencian estas características, sirviendo de apoyo a las técnicas y metodologías pedagógicas desarrolladas por las instituciones escolares (Dogbeh y N’Diaye, citado por Unesco, 1980).

Finalmente, la Justicia Restaurativa se asume como un modelo alternativo de justicia comunitaria que se originó durante la década de los años 70 como proceso de mediación entre víctimas y delincuentes, para transformarse en la década de los años 90 en un proceso que incluía también a la denominada comunidad de apoyo (familiares y personas cercanas de las víctimas y los victimarios) “en procedimientos de colaboración denominados reuniones de restauración y círculos restaurativos” (McCold y Wachtel, 2003). Actualmente, la Justicia Restaurativa se centra en la “dimensión social de los delitos y de los conflictos” (Britto, 2007 p. 20). Lo que este modelo propone es rescatar el lugar de la víctima y buscar, desde éste, las causas del mismo y la transformación del conflicto.

Ahora bien, los puntos de partida para esta investigación son presentados de la siguiente manera: en primer lugar, se encuentra que la comunicación puede proponer una

lectura interaccional del conflicto social y la violencia. Se alude a esta dimensión de la comunicación, debido a que si la interacción de las personas en una comunidad está influenciada por la violencia es posible que la significación que estas personas le den a su ciudad contenga elementos violentos y así su forma de relacionarse con ella sea desde esa vía. Este fenómeno cobra relevancia al analizar la forma en que la población infantil del barrio Marroquín II del Distrito de Aguablanca ha incorporado prácticas violentas en las formas de resolver los conflictos de su diario vivir. En segundo lugar, se identifica la necesidad de crear mecanismos para transformar la forma en que la Fundación Paz y Bien (ONG que impulsa proyectos de desarrollo en el Distrito de Aguablanca) enseña el modelo de la Justicia Restaurativa a la población infantil y, a su vez, realizar un análisis pedagógico que permita el intercambio de saberes para la generación de soluciones alternativas no violentas. Y, en tercer término, la necesidad de resaltar el lugar del edu-entretenimiento como estrategia útil para el abordaje de procesos pedagógicos donde se asume que la comunicación tiene el potencial para transformar las desigualdades estructurales en la sociedad. Bajo estas tres inquietudes se desarrolló esta investigación.

Entonces, teniendo en cuenta que la población objetivo corresponde a niños entre los 8 y 12 años de edad que viven en el barrio Marroquín II del Distrito de Aguablanca y hacen parte del programa Casas de Restauración Juvenil, se planteó una investigación cuyo objetivo general fue promover el aprendizaje del modelo de la Justicia Restaurativa a partir de un juego basado en las estrategias de edu-entretenimiento, en niños entre los 8 y 12 años de edad del programa Casas de Restauración Juvenil del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, en convenio con la Casa 1 Francisco Esperanza de la Fundación Paz y Bien. Para esto, se crearon 3 objetivos específicos enunciados de la siguiente forma:

- 1) Caracterizar los conflictos de la vida cotidiana y las prácticas lúdicas de los niños entre los 8 y 12 años de edad que asisten al programa agenciado por la Fundación Paz y Bien.
- 2) Diseñar un juego basado en los lineamientos de la Comunicación para el Cambio Social, particularmente en las estrategias de edu-Entretenimiento, que pueda dar cuenta del modelo de la Justicia Restaurativa.
- 3) Evidenciar la forma en que los niños que asisten al programa resuelven conflictos a través de la aplicación del juego (Resolvetas).

Procedimiento metodológico

Este estudio es de carácter cualitativo-descriptivo y se implementaron técnicas de investigación tales como la observación y la entrevista semi-estructurada. A través de estas técnicas se conoció a profundidad la manera en que 18 niños entre los 8 y 12 años de edad (habitantes del barrio Marroquín II y participantes del programa Casas de Restauración Juvenil) conciben y resuelven conflictos en su comunidad. De la implementación de observaciones y entrevistas se formalizó el siguiente proceso:

- 1) Se efectuó una reunión inicial con los niños del programa y las tutoras que los acompañan con el fin de conocer a la población, presentar el proyecto, responder las inquietudes que se presentaran y comenzar un acercamiento que permitiera el posterior desarrollo de la investigación.
- 2) Se realizaron tres ejercicios de observación (cada uno de 20 minutos) a tres niños por cada sesión de observación, en total nueve niños. Durante el ejercicio se prestó especial atención a la forma en la que los niños se relacionaban durante las prácticas lúdicas, cómo las llevaban a cabo y los conflictos que se presentaron durante las mismas, considerando las acciones y las verbalizaciones. Al finalizar la observación, se profundizó en las prácticas lúdicas de los niños y la forma en que resolvieron los conflictos por medio de la realización de una entrevista semi-estructurada.
- 3) Se realizó una sesión de entrevista semi-estructurada al equipo de trabajo de la Fundación Paz y Bien, conformado por dos tutoras y una psicóloga, con el objetivo de ampliar los datos relevantes sobre el tipo de conflictos que se presentan entre los niños y el procedimiento aplicado para su resolución en dicha institución.
- 4) Se sistematizaron los datos obtenidos en las observaciones y las entrevistas semi-estructuradas, información que sirvió de insumo para la caracterización de las prácticas lúdicas de los niños y de los conflictos propios de su contexto. Las caracterizaciones observadas fueron la base para el diseño, en primer lugar, del formato del juego (juego de reglas) y, en segundo lugar, del contenido de las secuencias gráficas de los conflictos a incluir en el juego.
- 5) Al final del proceso, se llevó a cabo una sesión con los 9 niños que participaron de las observaciones y entrevistas semi-estructuradas para la validación de las situaciones conflictivas que se representaron en el juego. El paso a seguir fue el diseño del juego final (atendiendo a las observaciones realizadas en la prueba piloto) para su posterior aplicación en varias sesiones con 17 niños divididos en cuatro grupos al azar. Finalmente, se efectuó una sesión de socialización con el personal de la Fundación

Paz y Bien sobre el desempeño de los niños, obtenido en la aplicación del juego, como evidencia de la existencia de formas alternas de afrontar situaciones conflictivas.

Particularidades de las prácticas lúdicas y los conflictos de la población

Tras el proceso realizado, se pudo concluir que las prácticas lúdicas de los niños se caracterizan por ser, en esencia, juegos de reglas y roles que implican movimientos o desplazamientos de corta duración. Usualmente, juegan en grupos conformados según su afinidad con la actividad y la empatía entre los participantes, evidenciándose un ambiente de competitividad y una comunicación agresiva que puede llegar a generar situaciones conflictivas. En lo que refiere a los conflictos, éstos son causados principalmente por la falta de acatamiento a las normas, el no saber compartir, la falta de respeto a la palabra, agresiones verbales como sobrenombres, la poca tolerancia a la frustración y el alto grado de competitividad. Cabe resaltar que este tipo de situaciones no son problemáticas para los niños, sino constitutivas del contexto.

Descripción del juego: Resolvetas: aprendiendo sobre la Justicia Restaurativa

Resolvetas es un juego de competencia que se inscribe en la modalidad de juego de reglas que refleja las particularidades de las prácticas lúdicas y los conflictos que se identificaron en las caracterizaciones. Inspirado en los tradicionales juegos de mesa, se desarrolló una versión ampliada en forma de tapete (2.8 metros por 3.2 metros) que recrea, por medio de gráficos, las características del contexto propio de la población (por ejemplo, la señora que vende arepas y el señor con la carretilla de chontaduros), y que permite a los jugadores ser las fichas del mismo. Su objetivo es que los participantes recorran el tapete desde la casilla de SALIDA (casilla cero) resolviendo las situaciones conflictivas y los obstáculos que se les presente, hasta llegar a la casilla de META (casilla 40). Este juego está diseñado para que jueguen como mínimo tres y como máximo cuatro personas. A continuación se presenta una imagen del tapete de juego.



Una vez organizado el juego y definido el orden de inicio del mismo, los participantes deben situarse en la casilla de salida. El primer jugador debe tirar el dado y avanzar el número de casillas que éste indique, siguiendo el orden ascendente de numeración. Hay tres tipos de casillas especiales:

- 1) Casilla de semáforo: cuando el participante cae en esta casilla debe permanecer en ésta y ceder su turno en la próxima ronda. Estas casillas son las número 8, 21 y 33.
- 2) Casilla de escalera: cuando el participante cae en la casilla de escalera, como en la casilla 15, debe avanzar hasta la casilla donde termina la escalera, en este caso, la casilla 19. En el siguiente turno, seguirá avanzando a partir de la casilla 20. Estas casillas son las número 3 que avanza a la 13, la 15 que corre hasta la 19, y la 29 hasta la 37.

- 3) Casilla de conflicto: las tarjetas de conflicto son 12 secuencias gráficas de tres viñetas que atienden a los siguientes escenarios: el primero, es una introducción donde se presentan a los personajes y al contexto; el segundo, una exposición de un conflicto entre los personajes; y el tercero, a modo de cierre, ilustra a los implicados del conflicto en situaciones que permiten a los niños proponer una solución al conflicto; dicho de otra manera, se deja el conflicto abierto para la propuesta de una resolución.

Estas tarjetas pretenden llevar a los jugadores a una reflexión sobre los conflictos y el modelo de la Justicia Restaurativa como método pacífico de resolución de conflictos y están ubicadas en las casillas número 6, 12, 18, 24, 30 y 36. A continuación una de esas tarjetas:



Descripción conflicto No. 1: es la hora del desayuno, Daniela y Juan se sientan en la mesa. Su mamá llega con el pan para los niños y le sirve primero a Daniela, quien le hace muecas a Juan porque todavía no tiene pan. Juan se molesta y le arrebató el desayuno a Daniela, quien comienza a llorar.

Hay que tener en cuenta que para este juego se diseñó un dado con cinco caras numeradas (números del uno al cinco) y la cara sobrante muestra una copa representando las tarjetas restaurativas (ver figura No.3). Estas tarjetas muestran principios y valores sobre Justicia Restaurativa, formas positivas de resolver conflictos y acciones que podrán ayudar a la dinámica del juego. Cuando el dado caiga en esta cara, el jugador deberá tomar una de las tarjetas, leerla en voz alta a sus compañeros y cumplir con la acción descrita. Dicha tarjeta se presenta a continuación:



Cara delantera

Cara trasera

Categorías para el análisis del juego

A partir de los planteamientos de la Justicia Restaurativa, se elaboraron unas categorías o criterios para analizar el desempeño que los niños plantearon para la resolución de los conflictos. Dichas categorías se presentan a continuación:

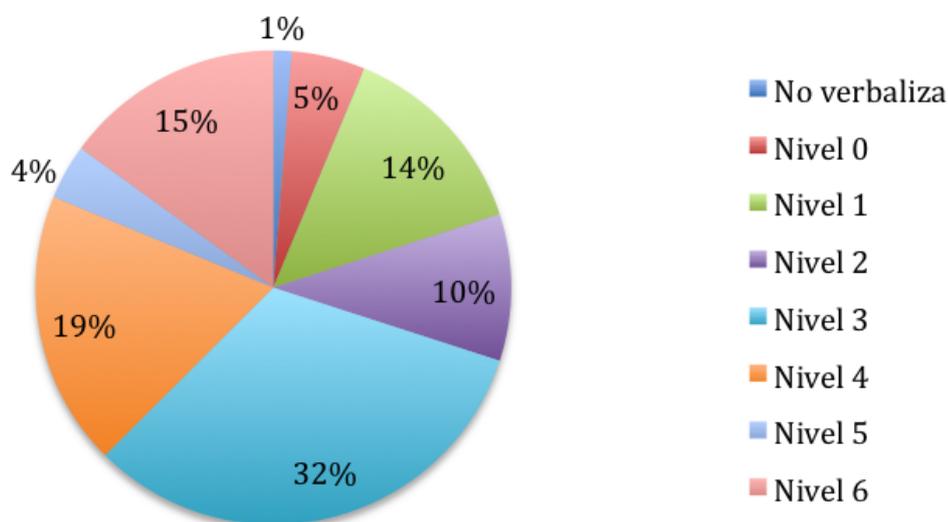
- N.V.: El niño no verbaliza.
- Nivel 0: El niño describe una situación pero no reconoce un conflicto.
- Nivel 1: El niño reconoce el conflicto, identifica los personajes, comprende las causas y propone una solución punitiva o económica (modelo tradicional de la resolución de conflictos).
- Nivel 2: El niño reconoce el conflicto, identifica los personajes, comprende las causas y propone una solución pacífica no restaurativa que involucra la intervención de un cuidador o adulto.
- Nivel 3: El niño reconoce el conflicto, identifica los personajes, comprende las causas que lo propiciaron y propone una solución pacífica, restaurativa para la víctima.
- Nivel 4: El niño reconoce el conflicto, identifica los personajes, comprende las causas que lo propiciaron y propone una solución pacífica, restaurativa para la víctima y el victimario.
- Nivel 5: El niño reconoce el conflicto, identifica los personajes, comprende las causas que lo propiciaron y propone una solución pacífica, restaurativa para la víctima, el victimario y la comunidad.

- **Nivel 6:** El niño reconoce el conflicto, identifica los personajes, comprende las causas que lo propiciaron y propone una solución pacífica, restaurativa para la víctima, el victimario y la comunidad, argumentando la importancia de hacerlo.

Resultados

En el siguiente diagrama circular de niveles se muestra el porcentaje de cada uno de los niveles según las categorías de análisis para la resolución de los conflictos propuestos durante las sesiones de juego.

Relación propuestas / nivel de análisis



El anterior diagrama permite evidenciar que:

- El 32% de las propuestas de resolución de conflictos, planteadas por los niños, atienden al Nivel 3: el niño reconoce el conflicto, identifica los personajes, comprende las causas que lo propiciaron y propone una solución pacífica, restaurativa para la víctima.
- El 19% de las propuestas de resolución de conflictos, planteadas por los niños, corresponde al Nivel 4: el niño reconoce el conflicto, identifica los personajes,

comprende las causas que lo propiciaron y propone una solución pacífica, restaurativa para la víctima y el victimario.

- El 15% de las propuestas de resolución de conflictos, planteadas por los niños, determina al Nivel 6: el niño reconoce el conflicto, identifica los personajes, comprende las causas que lo propiciaron y propone una solución pacífica, restaurativa para la víctima, el victimario y la comunidad, argumentando la importancia de hacerlo. Este nivel es el que considera el mayor número de elementos del modelo de la Justicia Restaurativa en la resolución de conflictos.
- El 14% de las propuestas de resolución de conflictos, planteadas por los niños, correlaciona al Nivel 1: el niño reconoce el conflicto, identifica los personajes, comprende las causas y propone una solución punitiva o económica.

Por lo tanto, el 70 % de las propuestas de resolución de conflictos, planteadas por los niños, atienden a: Nivel 3 (32%), Nivel 4 (19%), Nivel 5 (4%) y Nivel 6 (15%). En estos niveles se incorporan principios y características de la Justicia Restaurativa en la resolución de conflictos, siendo el Nivel 3 el más bajo y el Nivel 6 el más alto. En comparación con el restante 30% de las propuestas de resolución de conflictos, planteadas por los niños, que atienden a: no verbalización (1%), Nivel 0 (5%), Nivel 1 (14%) y Nivel 2 (10%). Estos niveles corresponden a los que no incorporan principios ni características de la Justicia Restaurativa en la resolución de los conflictos.

Discusión de resultados

A continuación se va a discutir sobre los resultados presentados anteriormente, los cuales serán tratados de acuerdo con las categorías directrices, tanto desde la teoría como desde los antecedentes planteadas en esta investigación: la Comunicación para el cambio social, edu-entretenimiento, juego y Justicia Restaurativa.

La Comunicación para el cambio social

En el proceso que se llevó a cabo con la aplicación del juego, se evidenció que la mayoría de los niños comprendió las situaciones conflictivas (solamente el 6% de las propuestas se categorizaron en los niveles N.V y Nivel 0). Se puede inferir que el alto grado de reconocimiento de los conflictos se debe al hecho de que éstos hacen parte de la realidad y/o contexto de los niños del programa Casas de Restauración Juvenil de la Casa 1, Francisco Esperanza, gracias al proceso previo de observaciones participantes,

entrevistas semi-estructuradas, y la misma validación de los conflictos, lo que evidencia la participación activa de la comunidad y el diálogo bidireccional.

Como lo plantearon Lacayo y Singhal (2008), estos elementos son identificados como ejes de los procesos de comunicación para el cambio social, atendiendo a la necesidad de que sea la propia comunidad quien se apropie del proceso y lo guíe, permitiendo de esta forma que entre los niños se promueva la resignificación de su proyecto de vida al reflexionar sobre temas como el empoderamiento político, la autonomía y la alteridad y, de esta forma, se promueve un proceso comunicativo en aras de la re-composición de la relación entre las partes afectadas en el conflicto.

En este sentido, el juego desarrollado se enmarca en el enfoque de la Comunicación para el cambio social, por lo que durante el proceso de diseño y aplicación se evidenciaron los pasos necesarios para la transformación social expuestos por Lacayo y Singhal (2008): en primer lugar, la identificación de la problemática obtenida por medio de observaciones y entrevistas a los niños y las tutoras del programa. En segundo término, la valoración de la problemática, proceso que se logró a través del desglose de los conflictos en los tres momentos de las secuencias gráficas presentadas en las Tarjetas de los Conflictos (a) introducción de los personajes y el contexto, b) exposición del conflicto, y c) cierre que ilustra a los implicados del conflicto en situaciones que permiten a los niños proponer una solución al mismo). Y por último, la re-significación de la problemática desde la perspectiva de la comunidad, paso evidenciado en la puesta en práctica del juego en donde, a través de las propuestas de los niños, se concibieron vías para la resolución pacífica de conflictos.

Edu-entretenimiento

Al contar con datos estadísticos en donde se da cuenta que el 70% de las propuestas de resolución de conflictos, planteadas por los niños, atienden a niveles entre el 3 y el 6 (niveles que denotan en algún grado principios de la Justicia Restaurativa), permite concebir a Resolvetas como una herramienta útil en la educación no formal, demostrando que el juego es un escenario que permite espacios prácticos en los cuales los niños experimentan y proponen soluciones pacíficas a conflictos desde la Justicia Restaurativa, de modo que dichas acciones promueven posibilidades para la puesta en escena de una convivencia pacífica. En este sentido, el juego propuesto propone un lenguaje gráfico y preguntas diseñadas para llevar a los jugadores a una reflexión sobre la forma en que están resolviendo los conflictos de su cotidianidad, a través de este proceso se da cuenta de

la “valorización de nuevos lenguajes y formatos en la educación no formal” (Tufte, 2008. P.179), característica sustancial de las estrategias de Edu-entretenimiento.

Asimismo, durante el desarrollo de la aplicación del juego, los niños se convirtieron en receptores activos y, gracias a la reflexión sobre las situaciones gráficas, propusieron resoluciones a conflictos que evidencian formas de análisis de la realidad y nuevas maneras de interacción, asumiendo una práctica como el diálogo, principio constante en dichas propuestas de resolución. Se identifica este punto en común con el proyecto Vida de Maestro (IDEP, 1999), pues este último concluyó que solamente cuando los jóvenes reflexionan sobre las situaciones es cuando se presenta un verdadero aprendizaje.

Los juegos

Desde la concepción de los juegos como escenarios pedagógicos ya había mencionado Sánchez (2003), que los juguetes y juegos con objetivos educativos permiten acercarse a los niños, conocerlos y desde allí proponer formas de compartir determinados conocimientos. Son precisamente estas ventajas que ofrece el juego las que se pudieron demostrar en el proceso de caracterización de las prácticas lúdicas y de los conflictos frecuentes en el contexto de los niños, y las validaciones de las secuencias gráficas. Por ejemplo, gracias a la caracterización de las prácticas lúdicas de los niños se pudo evidenciar que esta población prefiere y disfruta más los juegos de reglas, por lo que se propuso un formato para el juego que atendiera a estas particularidades. Cabe resaltar que los juegos de reglas pueden generar acciones de autorregulación que los niños pueden no encontrar en el ámbito familiar.

De la misma forma, considerando lo formulado por Sánchez (2003), donde se especifica que el juego debe ser orientado por un adulto para propiciar una reflexión en el menor y llegar a un real aprendizaje, se identifica que las tarjetas de conflictos, junto a las preguntas que el adulto que acompaña el juego formula, y las tarjetas restaurativas son elementos que permiten llevar al niño a un análisis de las situaciones conflictivas para la resolución pacífica de conflictos. Tal como se había mencionado anteriormente, sólo cuando el niño razona sobre una situación es que existe un verdadero proceso de aprendizaje (IDEP, 1999).

Adicional a lo presentado, en esta investigación se logró crear una herramienta comunicacional que permitió que el niño utilizara sus habilidades comunicativas y

poder en la toma de decisiones para la resolución de las situaciones conflictivas; éstas son dos ventajas que el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar identifica como fundamentales en las alternativas de resolución desde la no violencia (ICBF, 2008). A través de la descripción e interpretación de estas secuencias gráficas se abrió un espacio de socialización donde el menor pudo probarse a sí mismo y demostrar su conocimiento sobre la Justicia Restaurativa frente de la comunidad.

Conclusiones

Tras el proceso metodológico que permitió el diseño del juego Resolvetas y su posterior aplicación con los niños de la Casa 1, Francisco Esperanza, de la Fundación Paz y Bien, se desprende una serie de conclusiones presentadas a continuación:

En la caracterización de las prácticas lúdicas se logró identificar que los niños prefieren en su mayoría jugar juegos de regla con competencia, actividades que los obliga a desplazarse y mantenerse activos. Por su parte, la caracterización de los conflictos propios del contexto permitió conocer que la mayoría de las problemáticas que debe afrontar diariamente esta población ahonda en situaciones que reflejan un bajo nivel de solidaridad, compañerismo, respeto, diálogo y tolerancia. Adicionalmente, dichas situaciones conflictivas se desarrollan en el espacio familiar, escolar y del vecindario.

En consonancia con lo anterior, se encontró que el 70% de las propuestas de resolución de conflictos, planteadas por los niños en la aplicación del juego, incluyen elementos del modelo de la Justicia Restaurativa, en comparación con el 30% restante que no incluye estos elementos. Este hallazgo demuestra que los niños entre los 8 y 12 años, inmersos en el conflicto juvenil con manifestaciones violentas, pueden proponer resoluciones a conflictos desde la Justicia Restaurativa por medio del juego. Por consiguiente, a través de esta investigación se demostró que la articulación entre entretenimiento y educación (Edu-entrenamiento) da pie a procesos pedagógicos que permiten una interacción directa de la población objetivo en el proceso de aprendizaje. En este caso particular, por medio del juego Resolvetas, se evidenció la apropiación del modelo de la Justicia Restaurativa para el posterior análisis de determinadas situaciones conflictivas que culminó en propuestas reflexivas de resolución pacífica de conflictos.

Bibliografía

- Abello, R. (2001). *Infancia y conocimiento social: investigaciones con niños que viven en contextos de pobreza*. Barranquilla: Ediciones Uninorte.
- Britto, D. (2007). *Delincuencia, Justicia Restaurativa y Código Penal*. En J. Ordóñez, D. Britto, M. Lozada e I. Díaz, *Uno mata por amor a la vida* (pp.19 – 36) Cali, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana Cali.
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2008). *Los niños, niñas, adolescentes y jóvenes (NNAJ) en la construcción de espacios de convivencia y resolución pacífica de conflictos*. En *El poder de tus derechos. Niños, niñas, adolescentes y jóvenes sujetos de derechos en procesos de inserción y reconciliación*. (pp. 57-75). Bogotá: Oficina de Comunicaciones y Atención al Ciudadano del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar.
- Lacayo, V. y Singhal, A. (2008). *Cultura Pop con un propósito: utilizando el entretenimiento educativo para promover el cambio social*. Oxfam Novib/ Kic.
- McCold, P y Wachtel, T. (2003). *En busca de un paradigma: una teoría sobre Justicia Restaurativa*. Ponencia presentada en el XIII Congreso Mundial sobre Criminología. Agosto de 2003. Rio de Janeiro.
- Rizo, M. (2005). *La ciudad como objeto de estudio de la comunicología*. *Andamios*. Número 2. 2005. pp. 197-225.
- Sánchez, H. (2003). *El juego de reglas, escenario para la convivencia, capítulo cuatro*. En: O, Restrepo, y R. Puche. *¿Y del respeto qué? Juegos y humor como estrategia de prevención de los malos tratos*. Cali: Universidad del Valle.
- Tufte, T., (2005). *Entertainment-education*. In *Development communication. Between marketing behaviours and empowering people*. En: O. Hemer y T. Tufte, (eds). *Media and glocal change. Rethinking communication for development*. Buenos Aires and Göteborg: Clacso and Nordicom.
- Tufte, T., (2008). *El Edu-entretenimiento: buscando estrategias comunicacionales contra la violencia y los conflictos*. *Intercom- Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*. São Paulo, v.31, n.1, p. 157-181, jan. /jun. 2008
- Unesco. (1980). *Distintos puntos de vista sobre el juego*. En *Unesco, El niño y el juego*. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. (pp.5-23). París, Francia: Unesco.