

UNIVERSIDAD ACADEMIA DE HUMANISMO CRISTIANO

Carrera de Psicología

“La Magia como una herramienta para desarrollar la asertividad en jóvenes en
situación de calle”

Profesor Guía : Patricio Araya A.

Metodólogo : Raúl Zarzuri

Profesor Informante : Paulina Herrera P.

Alumno : Oscar Cerda F.

Tesis para optar al grado de Licenciado en Psicología

Santiago, 30 de Octubre 2007

RESUMEN

Esta investigación busca comprobar la utilidad de la magia como un elemento facilitador de conductas asertivas en jóvenes en situación de calle. La población estudiada estuvo compuesta por 2 grupos de 15 jóvenes, mayores de 12 años y menores de 18, de ambos sexos, de la región Metropolitana, residentes de una fundación de la comuna de la Florida.

A través del Test de asertividad ADCA – 1, se obtuvieron los siguientes resultados (antes del taller). El 60% de los jóvenes presento un déficit asertivo importante, en tanto un 20% de los jóvenes presenta un estilo cognitivo pasivo, mientras que el 20% restante presenta un estilo cognitivo asertivo.

Luego de haber realizado el taller los resultados fueron. El 40 % de los jóvenes presenta un déficit asertivo importante, en tanto un 20% de los jóvenes presenta un estilo cognitivo pasivo, mientras que el 40 % restante presenta un estilo cognitivo asertivo.

A MI HIJA JOSEFA EL MEJOR ACTO DE MAGIA QUE HE REALIZADO

“El destino es el que baraja las cartas, pero nosotros somos los que las jugamos” William Shakespeare (1564

– 1616) Poeta y Dramaturgo inglés.

INDICE

Antecedentes	Pág. 7
1.-Formulación del Problema y Pregunta de investigación.	Pág. 16
2-Relevancia de la investigación.	Pág. 20
3.1-Objetivos.	Pág. 22
3.2-Objetivo general	Pág. 22
3.3-Objetivos específicos	Pág. 22
Marco Teórico	Pág. 23
Presentación	Pág.24
1.-Niños y jóvenes en situación de calle	Pág.25
1.1-Características Psicosociales de jóvenes en situación de calle	Pág. 27
1.2-Vulnerabilidad social.	Pág.29
1.3-Exclusión social.	Pág. 31
2.- Adolescencia y Juventud.	Pág. 34
3.- El sistema de protección simple en Chile.	Pág. 38
1.-Habilidades Sociales.	Pág. 43

1.1- La asertividad.	Pág.48
1.2- Diferenciación de la conducta asertiva.	Pág.53
1.3- Conducta asertiva.	Pág.53
1.4- Conducta Pasiva o no asertiva	Pág.54
1.5-Conducta agresiva.	Pág.55
2.-La Magia.	Pág.56
2.1-Un Poco de Historia.	Pág.56
2.3-Tipos de Magia	Pág.58
2.4. El origen del arte de magia.	Pág.62
2.5-El arte de hacer magia.	Pág.65
3.-El taller de magia y algunas cualidades que se adquieren al aprender Magia.	Pág.69
1.-Grupo de pares.	Pág.74
1.1-Empoderamiento.	Pág.79
1.2-Factores de riesgo.	Pág.82
1.3-Factores protectores.	Pág. 85
2.-Resiliencia.	Pág. 87
3.-La teoría cognitiva.	Pág. 91
3.1-La teoría del aprendizaje social.	Pág.91
1.-Medio.	Pág.95
1.2-Procesos del Aprendizaje Social.	Pág.96
1.3- Proceso de modelado.	Pág. 97
2-Los refuerzos.	Pág.100
2.1 Factores que afectan la probabilidad de imitación.	Pág.101
2.3 Enfoque cognitivo.	Pág.103

Metotodologia	Pág. 105.
1.-Enfoque Metodológico.	Pág. 106
1.2-Tipo de investigación.	Pág. 109
1.3-Universo y diseño de la muestra.	Pág. 110
1.4-Criterios que definen la muestra.	Pág. 111
2.-Métodos y técnicas de recolección de información.	Pág. 113
2.1-Observación de campo.	Pág.113
3.-Análisis de datos.	Pág. 115
1.-Propuesta de trabajo para la investigación.	Pág. 116
2.-Resultados del Test ADCA – 1.	Pág. 131
2.1-Resultados obtenidos a través de la observación de Campo.	Pág. 137
Conclusiones.	Pág. 139
Referencias.	Pág. 145
Bibliografía.	Pág. 150.
Anexo.	Pág. 152

Antecedentes

La comunicación interpersonal es parte esencial de la vida humana, desde el primer momento de la vida, está presente. De esta manera lo grafican los autores Melillo y Suárez, (2001) “la mirada de la madre y el padre son el primer espejo en el cual el niño se ve: esas miradas introducen al niño a su existencia humana” (p.93).

Nuestra vida es en la relación con el otro, podríamos decir que pasamos casi todo el tiempo en actividades que involucran la interacción social. Ya desde antes de nacer, tenemos un sitio en la sociedad, la invitación a participar en ella llegó con anticipación y adentro se nos dice que las claves para mantenernos en la sociedad, es, seguir reglas, normas, conductas, en lo posible adaptarse y ojalá siempre comunicándose. Con la anterior metáfora deseamos dar cuenta sobre el proceso por el cual aprendemos a transitar en estas variadas formas de interacción, esta se denomina socialización, podemos decir que es aquí donde se generan los patrones normativos, los valores, las costumbres, las habilidades, las creencias, y en general las aptitudes sociales del ser humano, para que este pueda desenvolverse de forma adecuada.

Bandura (1982) nos habla de la socialización como un proceso complejo e interactivo en donde las personas deben equilibrar la tradición, los patrones personales, las expectativas sociales. Un ejemplo de ello es “la familia, grupo social básico, donde se producen los primeros intercambios de conducta social y afectiva, valores y creencias, tiene una influencia muy decisiva en el comportamiento social” (Hidalgo, Abarca, 2000, p.20). ¿Pero que ocurre, cuando no existe ese grupo social básico que genere los primeros intercambios?,

queremos dejar esta pregunta abierta, la idea es comprender la importancia de la familia en los primeros momentos de la vida.

Dada la importancia que presenta la interactividad desde nuestro nacimiento, creemos que es necesario buscar nuevas herramientas que faciliten las relaciones interpersonales de manera saludable. De ahí la importancia de fortalecer las interacciones, según los autores Hidalgo y Abarca (2000) una de las maneras más efectivas de hacerlo es desarrollando habilidades sociales pues estas son el vehículo principal en las interacciones sociales, de hecho la existencia o ausencia de estas afectan y repercuten enormemente en nuestro desarrollo como personas.

“Las habilidades sociales son las destrezas sociales específicas emitidas por un individuo, en un contexto social, requeridas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal” (Caballo, 1995, p.25), por lo tanto permiten a la persona interactuar con otros en un contexto dado de un modo específico, socialmente aceptable valorado, y que sea mutuamente beneficioso, y como dice Bandura (1982), estas conductas pueden ser aprendidas por experiencia directa o a través de la observación.

El tema de las habilidades sociales ha recibido una marcada atención en los últimos años, este incremento se debe fundamentalmente a la constatación de su importancia en el desarrollo infantil y en el posterior funcionamiento social y psicológico. Asimismo existen datos que nos alertan acerca de las consecuencias negativas que la falta de habilidades sociales puede tener para las personas, tanto a corto plazo (en la infancia), como a mediano y largo plazo (adolescencia y adultez). Autores como Combs y Slaby (1993) manifiestan en sus ideas principales que, la falta de habilidades sociales se relaciona con variadas

dificultades: baja aceptación, rechazo, aislamiento, problemas escolares, desajustes psicológicos, delincuencia juvenil, etc. y sus consecuencias psicológicas.

La multidimensionalidad en como se presenta el déficit de las habilidades sociales, nos plantea un reto en torno a la solución, ¿Cómo podemos crear una herramienta de enseñanza en donde se potencie o desarrollen las habilidades sociales en niños y jóvenes?. Creemos que la línea a seguir va por el camino investigativo y su norte es en torno a la promoción y prevención del déficit de las habilidades.

Si bien partimos hablando de lo importante que son las habilidades sociales, hemos decidido delimitar el campo investigativo, éste se centrará en la conducta más característica o representativa de las habilidades sociales según los autores García y Magaz (1994) esta es la conducta asertiva o conducta de auto-afirmación.

La asertividad según García y Magaz (1994) es la cualidad que define aquella “clase de interacciones sociales” que constituyen un acto de respeto por igual a las cualidades y características personales de uno/a mismo/a y de aquellas personas con quienes se desarrolla la interacción.

Este trabajo se centrará en investigar los aspectos o elementos asertivos que posee la magia, así como también en poder comprobar a través de un taller de magia si se favorece o no, el desarrollo de conductas asertivas en jóvenes entre 12 y 17 años que se encuentran en situación de calle y que son residentes de una fundación en la región metropolitana. .

El término, situación de calle se utiliza para designar a aquellos jóvenes, niños y niñas que están en alto riesgo social en áreas urbanas, sin tomar en cuenta las diferencias entre ellos.

La UNICEF define como aquellos “niños y adolescentes cuyo hábitat es principalmente la

calle de las zonas urbanas; los vínculos con sus familiares son débiles o inexistentes, y que para sobrevivir realizan actividades diversas”. No son todos abandonados, y no todos viven en la calle. UNICEF hace una distinción entre los dos grupos de niños según la situación de sus familias:

Los niños **“en”** la calle son el grupo más grande. Trabajan en las calles pero mantienen relaciones cercanas con sus familias. La mayoría (aproximadamente un 75%) mantienen sus vínculos familiares, y aunque pasan mucho tiempo lejos de ellos, sienten que tienen un hogar. Los niños **“de”** la calle (aproximadamente el 25%) están sin hogar y tienen los vínculos familiares rotos debido a la inestabilidad o a la desestructuración en sus familias de pertenencia. En algunos casos han sido abandonados por éstas y en otros casos ellos mismos decidieron irse. Comen, duermen, trabajan, hacen amistades, juegan en la calle y no tienen otra alternativa que luchar solos por sus vidas. (Forselledo, 1999 Boletín del IIN. N° 236).

El Sename, a través de un registro actual que incluye sus propios centros y los de las instituciones privadas a las que subvenciona- indica que “un total de 6.592 niños, niñas y adolescentes están vinculados a situaciones de vida en la calle, lo que representa un 11,6 % de la población vigente de la red del Servicio.” El registro del Sename señala que la problemática tiene mayor presencia en las regiones V, VII, VIII, IX, X y Metropolitana (SENAME 2005, p. 11)

Vemos que los niños institucionalizados representan de alguna manera esta cruda realidad en donde la vulneración de sus derechos ha sido la variable mas constante en sus vidas, estos

niños y jóvenes muestran en sus relaciones sociales y en su vida cotidiana, claras conductas disruptivas que se asocian a dificultades de interacción. Así lo representa el Diagnostico del Sistema en Protección Simple del Sename.

Conductas de los niños, niñas y jóvenes internos:

Conductas presentadas por los niños con problemas en la R.M		
	Nº de Niños	% respuesta /total respuesta
Desórdenes del aprendizaje	22	19.6
*Desórdenes de la Comunicación	2	1.8
Desórdenes en el desarrollo	2	1.8
Déficit atencional	8	7.1
Hiperactividad	10	8.9
*Conducta agresiva física	3	2.7
*Conducta agresiva contra la propiedad	0	0.0
*Mentira	4	3.6
*Robo	3	2.7
*Seria violación de reglas	5	4.5
*Oposicionismo desafiante	10	8.9
Conducta perturbadora	8	7.1
Desórdenes en la alimentación	1	0.9
Movimiento compulsivo (TIC)	0	0.0

Conductas presentadas por los niños con problemas en la R.M		
Encopresis	2	1.8
Enuresis	9	8.0
Ansiedad de separación	0	0.0
Mutismo selectivo	0	0.0
Desórdenes reactivos	2	1.8
Movimientos estereotipados	0	0.0
Trastornos del sueño	0	0.0
Temor a la oscuridad	0	0.0
*Inhibición	6	5.4
*Autoagresión	0	0.0
*Pataletas	2	1.8
Desórdenes habilidades motoras	0	0.0
Trastornos psiquiátricos	3	2.7
Alteraciones de la personalidad	2	1.8
Desórdenes área sexualidad	2	1.8
Otros	1	0.9
No especificado	5	4.5
Total de respuestas	112	100.0
Total de casos	112	100.0

* Problemas asociados a la falta de Habilidades Sociales.

Como se puede apreciar, en el cuadro anterior extractado del (Diagnóstico Sobre el Sistema de Protección Simple del Sename, 1997, p. 63). Podemos afirmar que una gran cantidad de los problemas de los niños, niñas y jóvenes internos se relaciona con el manejo de las emociones, su interacción con el medio y las relaciones interpersonales (31.25%). Por lo tanto podemos concluir que existe un evidente déficit en las áreas relacionadas con el desarrollo de habilidades sociales.

La invisibilidad de las experiencias de abandono que viven estos niños, así como sus consecuencias, hacen que las experiencias por tanto consecuencias traumáticas (autoestima baja, sentimientos de inferioridad, sentimientos de inadecuación, tristeza y ansiedad, depresión) y los mecanismos adaptativos (modelos relacionales de desconfianza y confianza, comportamiento regresivos, trastornos alimenticios, robos, sexualización de las relaciones interpersonales, toxicomanías) se transformen en verdaderas barreras psicológicas y comunicativas para un desarrollo efectivo de las habilidades sociales. Una de las alternativas que plantean Aron y Milici, (1999) es generar instancias en donde estos niños y jóvenes puedan aprender y desarrollar habilidades sociales, ya que estas repercuten en un mejor ajuste social y así el niño o joven encontrara mayor satisfacción en las relaciones interpersonales, lo cual se traducirá en una mejor calidad de vida,

El párrafo anterior describe de manera resumida lo que pretende esta investigación, es decir, generar oportunidades de enseñanza y aprendizaje que faciliten al joven relacionarse de una forma mas amigable con su entorno, el medio para lograr ello, será a través de la implementación de un taller de magia (entiendase por magia el arte de hacer cosas extraordinarias y lograr por medio de operaciones ocultas efectos en apariencia contrarios a

las leyes naturales), creemos que es posible generar una herramienta que facilite el desarrollo asertivo en jóvenes entre 12 y 17 años de un centro de acogida de la región metropolitana, que estén en situación de calle, la magia siendo utilizada como vehículo generador y conductor de espacios en donde transiten las habilidades sociales y en especial la asertividad, como una forma de derribar las barreras vinculares, en donde los jóvenes construirán nuevas estructuras, es decir, formas de organizar la información, las cuales facilitarán las instancias de aprendizajes sociales futuros. La utilización de estos nuevos conocimientos prácticos y reflexivos en torno a la convivencia y comunicación entregara una nueva herramienta social e invitara a los jóvenes a mantener y/o tener una relación más estable y menos agresiva con el entorno. Entendemos que el proceso de enseñanza y aprendizaje, no es un asunto sencillo de transmisión, internalización y acumulación de conocimientos, sino un proceso activo por parte de los jóvenes en ensamblar, extender, restaurar e interpretar, y por lo tanto de construir conocimiento desde los recursos de la experiencia y la información que reciben, el aprendizaje como una actividad socialmente situada y aumentada en contextos funcionales, significativos.

La investigación es un complemento, tanto en el aspecto educativo como de autocuidado de los jóvenes. Además de ser un espacio recreativo de alta participación de jóvenes por lo atractivo que puede resultar la invitación a "jugar a ser mago" y develar los secretos de esta práctica. En el taller, los jóvenes encontrarán un espacio de acogida y aceptación, donde podrán expresar sus sentimientos y emociones, aprendiendo a manejar el temor al público y al rechazo, este mismo espacio de acogida promueve implícitamente una complicidad entre los jóvenes participantes, concibiendo un sentido de pertenencia al grupo y de apropiación de las herramientas entregadas, lo cual facilita la vergüenza, pero esta es trabajada y

entendida como un proceso natural en la formación como mago, para generar nuevos procesos de socialización reparatorios.

Podemos decir que en el plano bibliográfico existe escasa información o teorías que apunten directamente al desarrollo o fortalecimiento de la asertividad, a través de actividades artísticas con niños institucionalizados. Los trabajos más cercanos que incluyen el arte se dan, en una institución sin fines de lucro llamada El Circo del Mundo-Chile esta ha desarrollado una exitosa experiencia empleando el arte circense con fines educativos y de rescate social, difundiendo los postulados del circo, entrega propuestas escénicas que enriquecen el lenguaje en los alumnos, así como también aprovechan las características del circo para ofrecer a los jóvenes el desafío del riesgo controlado en sustitución del riesgo azaroso y sin destino que les ofrece la calle. Otra institución que colabora desde el arte es la Corporación Crearte esta realiza talleres artísticos, a niños en riesgo social, el teatro es uno de esos talleres, el cual se imparte durante el año. La Corporación de Cultural de Artistas por la Rehabilitación y Reinserción Social a través del Arte (Coarte), hace cursos de teatro a cincuenta personas que se encuentran privadas de libertad o en procesos de rehabilitación.

1.-Formulación del Problema y Pregunta de investigación.

No quisiera dejar de lado y consignado que la motivación principal por realizar esta investigación nace producto de mi pasión y oficio como mago, realizada continuamente hace 7 años, otro factor preponderante al momento de decidir fue la posibilidad de llevar a la práctica la labor investigativa psicológica, y es en el ámbito educativo, social y artístico en donde he decidido desarrollarla.

La exclusión social es real, es cotidiana, la infancia y la adolescencia en riesgo social, dan muestra de ello. El interés de esta investigación por estos grupos radica, en que entendemos que la base de una sociedad sana se conforma en estadios tempranos, por lo tanto consideramos importante desarrollar intervenciones que abarquen dichas etapas. Concordamos en que,

Una sociedad que busca la plena modernidad debe construir los mecanismos de participación e inclusión de todas las personas. En los inicios del siglo XXI no es aceptable que ninguno de sus ciudadanos quede fuera del acceso al bienestar que la modernidad genera. Sin embargo, alrededor de un millón y medio de niños, niñas y jóvenes menores de 18 años, son pobres y, por tanto, no están enteramente integrados a la sociedad chilena .(Ross, 2001, p.18).

En tiempos que la inclusión social es poca y la exclusión esta en demasía, hemos decidido generar conocimientos para poder revertir los efectos de un proceso de socialización deficiente, en donde predominan las actitudes desafiantes y altamente agresivas. Es por esto

que esta investigación consiste básicamente en crear y por sus efectos validar una herramienta de inclusión para aquellos niños y jóvenes que están en situación de calle, que son constantemente excluidos. En nuestro país las carencias de oportunidades de una educación equitativa son un sueño difícil de cumplir. Este grupo de niños, niñas y jóvenes se ven envueltos en un núcleo familiar desfavorable, hay violencia intrafamiliar, abuso de alcohol, drogas y una constante vulneración de sus derechos, en donde muchas veces el déficit económico es la causa directa de la frustración de cada miembro de la familia. A su vez, los niños y jóvenes, se encuentran en un nivel de aprendizaje en el cual la familia es de suma importancia y los centros educacionales deberían ser de gran apoyo. Desde esta mirada la deserción escolar es alta, los niños y jóvenes que trabajan son muchos, el maltrato y la explotación son temas recurrentes. Hoy en día se ha avanzado en estos temas, se han creado leyes que protegen a los niños, centros educativos y recreacionales, se han formulado planes paralelos de educación y de formación personal / grupal. Pero siempre en términos de pobreza y exclusión será poco.

Respecto a la asertividad en jóvenes en riesgo social, hemos elegido esta temática debido a que, esta presente en diversos tópicos que guardan relación con la interacción social, parte esencial de las habilidades sociales, así como también un tema transversal en la educación. Además creemos que muchos de las metas y objetivos que se plantean los centros educativos va en directa relación en que estos niños y jóvenes sean capaces de transmitir lo que sienten, sin sentir vergüenza, sin sentir que son pasados a llevar por las críticas, sin ser desafiantes al momento de responder, esto se da, ya que sus propias experiencias de vida les ha enseñado a ser cautelosos en las relaciones sociales.

Por otro lado la magia es una expresión artística eminentemente individual y colectiva,

donde no hay competencia ni violencia, y los valores que conlleva son solidaridad, disciplina, confianza en uno mismo, concentración, valoración del esfuerzo individual y colectivo, y un cariño especial por el público que lo admira, actitudes que propician el desarrollo de la asertividad en donde se valora la opinión de los otros, en donde el respeto es fuente de beneficios, valores importantes que se inculcan durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, muchos de estos nacen producto de la práctica y el desarrollo. La magia es el arte de la elegancia y de la precisión: la sublimación de las manos.

Existe una escasa investigación o teoría que apunte directamente al fenómeno de las habilidades sociales y al desarrollo o fortalecimiento de éstas a través de actividades artísticas con niños institucionalizados. Podemos decir que esta investigación es pionera, pues no existe ninguna sobre magia y asertividad en jóvenes en riesgo social, este trabajo pretende describir y comprender el desarrollo de las habilidades sociales, a través de la experiencia de un taller de magia, como vehículo generador y conductor de espacios en donde transiten las habilidades sociales en especial la asertividad, como una forma de enseñar nuevas formas de relacionarse con los otros.

Si el arte de la magia transmitiera algún mensaje, éste sería que los hombres tienen la capacidad de sobrepasar sus límites, asombrándose y causando asombro, es decir, de vivir sus propios sueños: volar, sorprenderse, reír, convivir armónicamente con los demás y con los animales, dominar la velocidad y la materia, desafiar al peligro y las leyes de la física, y que eso es posible lograrlo con una simple baraja.

La magia en el proceso enseñanza aprendizaje tiene como misión desarrollar la asertividad a

la vez que se trabaja implícitamente la autoestima, el humor y la creatividad en un entorno de pertenencia. Más que provocar en ellos, una ilusión, una magia efímera, es entregarles herramientas y valores para que se conviertan en constructores de asombro, de felicidad, de entretenimiento, y a la vez como un elemento modificador de conducta en directa relación con la comunicación interpersonal.

En base a todo lo anterior queremos hacernos la pregunta que nos guiara a través de la investigación.

¿Es posible que a través de la enseñanza y del aprendizaje de magia, aumente el nivel de la asertividad en jóvenes en situación de calle que son residentes de una fundación de la región metropolitana?

2.-Relevancia de la investigación.

Este proyecto investigativo apunta fundamentalmente a desarrollar ciertas habilidades sociales en especial la asertividad, prácticas que son necesarias en las interacciones cotidianas, así como también fomentar el propio esfuerzo como medio de desarrollar en el individuo el sentimiento de confianza en sí mismo y su capacidad para afrontar responsabilidades y promover oportunidades para una vida más satisfactoria en las circunstancias particulares en que se encuentran los individuos, grupos o comunidades, puesto que una de las mayores falencias de nuestra sociedad globalizada es la falta de comunicación y habilidades que permitan al individuo un bienestar y calidad de vida en comunidad. Y tomando en cuenta el artículo sexto del código de ética profesional del colegio de Psicólogos de Chile (A.G.) en cuanto a la responsabilidad social

El psicólogo/a tendrá presente su responsabilidad profesional y científica hacia la comunidad y la sociedad en que trabaja y vive. Asimismo su compromiso social implicará aportar al conocimiento, estudio y transformación de su sociedad, y la promoción y desarrollo de leyes y políticas sociales que apunten, desde su especificidad profesional, a crear condiciones que contribuyan al bienestar y desarrollo de la comunidad (código de Ética, Psicólogos de Chile)

Concordamos en que la responsabilidad científica hacia la sociedad es de trascendental importancia, por lo tanto esta investigación ampliará el marco de estudios que existe desde la perspectiva psicológica respecto al tema de la asertividad, ya que constatamos la ausencia de información respecto a la utilización del arte en el desarrollo de las habilidades sociales,

y menos algo relacionado con la magia como una herramienta facilitadora del desarrollo de asertividad jóvenes en riesgo social. Y entendiendo que esta investigación se circunscribe en el ámbito educacional compartimos lo dicho por Paulo Freire (1997) “No hay enseñanza sin investigación, ni investigación sin enseñanza” (p.30). Entrelazándose así dos aspectos de importancia, lo educativo e investigativo. Así también lo plantea Rodríguez (2001) “La educación es el principal instrumento que una sociedad moderna tiene para elevar su capital en recursos humanos y promover el bienestar y la integración de adolescentes y jóvenes.” (p.2). Vemos también que esta investigación proporcionara un estudio en torno a la asertividad en el ámbito artístico no tradicional, dando una primera puntada a que otros oficios sean estudiados desde un prisma psicológico, lo cual posibilitara la creación de verdaderas vacunas artísticas sociales para enfrentar determinadas problemáticas.

3.- Objetivos.

Para efectos de esta investigación hemos concluido que los objetivos que guiarán la investigación son los siguientes.

3.1 Objetivo general

- Elevar los niveles de asertividad en jóvenes residentes de una fundación en la región metropolitana a través de la implementación de un taller de magia.

3.2 Objetivos específicos

- Evaluar los niveles de asertividad de un grupo de adolescentes residentes de una fundación de la región metropolitana.
- Evaluar el estilo cognitivo característico de los individuos (agresivo- pasivo dependiente-asertivo).
- Comprobar la adherencia al taller de magia por parte de los jóvenes residentes de la fundación.

MARCO TEORICO

Presentación

Con el fin de ser concordantes en el sustento teórico, y dar respuesta a la pregunta de la investigación, es que decidimos enmarcar y delimitar nuestro objeto y campo de estudio en torno al desarrollo de la asertividad dando por sentado que esta conducta se presenta como una de las características mas importantes que representa de mejor manera a las habilidades sociales. (García y Magaz, 1994)

Entendemos también que la comprensión de las habilidades sociales y del aprendizaje social desde una óptica cognitiva conductual, esto facilitara sustentar de mejor manera aquello que queremos explorar.

De acuerdo al contexto Psicosocial en el cual se establecerá nuestra investigación, creemos que es necesario dar cuenta de los elementos constitutivos de lo que significa ser un sujeto en riesgo y específicamente del concepto “niño de la calle” de esta manera facilitaremos la comprensión de cómo estos jóvenes se interrelacionan en el día a día.

1.-Niños y jóvenes en situación de calle

Si bien la definición de niños de la calle fue descrita en los antecedentes de esta investigación creemos que se hace necesario, explicar con mayores detalles lo que significa ser un “niño de la calle”.

El termino “niño de la calle” fue desarrollado en la década de los sesenta, aquí surge por primera vez la reflexión y preocupación por este sector de la infancia que encuentra en la calle, un medio de vida – en condiciones de sobrevivencia- lo que llevo a la definición del concepto acuñado por organismos públicos nacionales e internacionales como UNICEF, que hoy se conoce como niños de la calle y en la calle.

Son aquellos niños y adolescentes hasta 18 años de edad, que permanecen en la calle esporádicamente, realizan acciones de sobrevivencia, por medio de la generación de ingresos en el marco de acciones de economía informal o marginal mayormente, la calle es su hábitat principal, reemplazando a la familia como factor principal de crecimiento y de socialización. También estos pueden desarrollar acciones en el ámbito de la sobrevivencia. (Bravo, 2003, p.12).

Los informes de UNICEF, dicen que existen 100 millones de niños abandonados en todo el mundo, de los cuales 40 millones pertenecen a América Latina. Estos niños, cuyas edades oscilan entre los 10 y 14 años, son los condenados a intentar sobrevivir en el único "hogar" que tienen disponible, esto es, las calles del continente. No son todos abandonados, y no todos viven en la calle. UNICEF distingue entre dos grupos de niños según la situación de sus familias:

Los niños “en” la calle son el grupo más grande. Trabajan en las calles pero mantienen relaciones cercanas con sus familias. La mayoría (aproximadamente un 75%) mantienen sus vínculos familiares, y aunque pasan mucho tiempo lejos de ellos, sienten que tienen un hogar. Los niños “de” la calle (aproximadamente el 25%) están sin hogar y tienen los vínculos familiares rotos debido a la inestabilidad o a la desestructuración en sus familias de pertenencia. En algunos casos han sido abandonados por éstas y en otros casos ellos mismos decidieron irse. Comen, duermen, trabajan, hacen amistades, juegan en la calle y no tienen otra alternativa que luchar solos por sus vidas.

La estimación nacional de niños y jóvenes callejeros 6.883 casos según el cálculo sobre la base de la variable “población vulnerable”, propuesta en el estudio, corresponde a un conjunto de niños/as con características diversas, más que a un grupo de sujetos de perfiles socioculturales homogéneos. La problemática tiene mayor presencia en las regiones V, VII, VIII, IX, X y Metropolitana. (Sename 2003, serie de estudios, p.43)

Los niños y niñas **en** y **de** la calle desarrollan un proceso de apropiación de un espacio con características que son importantes para el desarrollo de su sociabilidad. El adueñarse del territorio, la definición del lugar de vivienda y convivencia, no es al azar y, con esa decisión, transforman la ciudad y el espacio urbano (denominado caleta).

Por ejemplo, una plaza pública deja ser la misma con niños lavando ropa en sus piletas, fumando en sus bancas, adueñándose de un espacio que antes era de otros o de nadie. La calle es el espacio donde los niños y niñas construyen identidades y desarrollan importantes procesos de movilidad, de “nomadismo urbano”, que les permite construir una imagen de la ciudad que les es propia, con sus fronteras y significados, con una visión de los territorios y

la diversidad de los modos de vida, que los hace conocedores y también valorizadores de su estar en la calle. Así, la identidad de estos niños/as, cuestión clave para su unidad interna, su protección y supervivencia, se construye en el transitar de la ciudad a través de esas mismas representaciones sociales. La calle es peligro, pero también refugio; es una vida libre, a la vez que oprime por la presencia de las fuerzas institucionales; abre oportunidades y cierra otras; consume parte de la vida y posibilita ser consumidor.

La realidad social indica que los niños y niñas de la calle escapan a las familias violentas, que son arbitrarias en la crianza y que no tienen capacidad de consumo. En este caso, la calle es un espacio que llega a ser valorado como posibilidad de reconstruir, sobre la base de sus propias decisiones, una vida más propia, más independiente, pero no necesariamente más feliz. La calle pasa a ser el espacio que se domina, porque se le conoce no sólo físicamente, sino también culturalmente, superando así -al menos en parte- la inseguridad, la contingencia, que provoca una familia violenta desprovista de la posibilidad de asegurar la alimentación, la protección y el afecto necesario para un desarrollo integral.

1.1- Características Psicosociales de jóvenes en “situación de calle”

Los niños y jóvenes en situación de calle, dada sus condiciones de vida, han desarrollado patrones particulares de comportamientos psicosociales, es decir, diferenciaciones únicas respecto a otros grupos, patrones biopsicosociales característicos. Estos están detallados por UNICEF (1990, en Pascual, 2002) estos son:

- Capacidad de sobrevivencia en la calle, empleando distintos medios (vagancia, mendicidad, robo, prostitución, tráfico y consumo de drogas, trabajo prematuro o infantil).
- Actitud defensiva frente a las personas, como respuesta al maltrato físico de que son objeto por parte del medio social que los rodea
- Madurez precoz, junto con actitudes pasivas, apáticas y agresivas.
- Satisfacen sus necesidades básicas en la propia calle, donde duermen, comen, juegan y trabajan.
- Son producto de la carencia de afecto familiar y social, que influye negativamente en su crecimiento armónico e integral.
- Trabajan en la calle en sector informal de la economía.
- Permanecen en la calle, sujetos de la explotación laboral, sexual y psicológica.
- Sustituyen a la familia como grupo socializador, por la banda o pandilla.

1.2-Vulnerabilidad social.

Esta es entendida como una condición social de riesgo, de dificultad, que inhabilita e invalida, de manera inmediata o en el futuro, a los grupos afectados, en la satisfacción de su bienestar -en tanto subsistencia y calidad de vida- en contextos socio históricos y culturalmente determinados. Es un tema que da para mucho, diversos autores han hablado de ella, desde las aristas, sociales, económicas, políticas, desde la mirada del mundo globalizado, etc.

Importante destacar la teoría del riesgo de Jessor (1985), el nuevo paradigma, contrario a los modelos explicativos simplistas, es el de la complejidad. Este autor otorgó una real importancia central a la pobreza, la desigualdad y la discriminación elementos que mantienen a una parte de la población adolescente en lo que se ha denominado “riesgo”, conducta que fue definida por Jessor como “cualquier conducta que puede comprometer aquellos aspectos pro sociales del desarrollo exitoso del adolescente”.

Ciertos grupos sociales, hogares e individuos, que por su menor disponibilidad de bienes materiales y no materiales, están expuestos a sufrir transformaciones bruscas y significativas en sus niveles de vida, ante cambios en la situación laboral de sus miembros activos. La introducción de la categoría conceptual "condiciones de vida" se vincula a la necesidad de abarcar los diversos planos y dimensiones tanto de la vida privada como comunitaria. Esto se refiere a los múltiples elementos que pueden ser indicadores de diferencias y posicionamientos en la estructura social. En síntesis, "condiciones de vida" alude al equipamiento y/o provisión de bienes del hogar en relación a la cantidad de miembros, a las características de la inserción ocupacional de los miembros, a los niveles de educación alcanzados por los mismos, al acceso a los beneficios sociales y a la posibilidad de

expresión y participación en la vida pública.

Denominaremos población infantoadolescente en condiciones de vulnerabilidad social a aquellos niños, niñas o adolescentes pertenecientes a familias ubicadas en los quintiles mas bajos de ingresos y que se enfrentan a una acumulación de factores de riesgo o condiciones de vulnerabilidad, las que les impide oportunidades de un desarrollo sano y exponen al consumo problemático de drogas y otros daños psicosociales manteniendo y agravando la exclusión social. (Sename 2005, p.21).

La vulnerabilidad se produce cuando tanto la familia como la escuela fallan en su rol de agentes centrales del desarrollo de los infantoadolescentes, en la familia, son las condiciones de pobreza y su propia historia de abandono y marginalidad las que les impidieron cumplir sus roles parentales.

Debilitados los agentes principales de socialización de estos niños, niñas y adolescentes, la calle pasa a ser su espacio principal, pudiendo mostrarse mas o menos riesgoso según si en ella son la droga, la violencia y las conductas transgresoras e ilegales las que se ofrecen como las únicas oportunidades de construir identidad y mejorar su estima y valoración.

Los rasgos que lindan la vulnerabilidad y la exclusión social, son la inestabilidad laboral y la fragilidad de las relaciones sociales (en especial, las familiares). En ella distinguimos:

Pobreza económica: Problemas relacionados con la residencia habitual y erosión de las redes sociales no familiares.

Exclusión social: supervivencia gracias a la economía sumergida (irregular), problemas relacionados con la residencia habitual y erosión de las redes sociales familiares.

1.3-Exclusión social.

Como si fuera un tópico en las ciencias sociales, no existe un acuerdo en la definición de la exclusión social. Según la bibliografía revisada se indica que el término fue ideado y acuñado originalmente en Europa a mediados de los 60 para referirse a varias categorías de personas señaladas como "problemas sociales" y quienes no gozaban de la protección del seguro social (Mideplan 2002). Específicamente Estivill (2003) planteó que la publicación del libro de René Lenoir «Les exclus» en 1974 marcó un hito en la aparición del concepto de exclusión.

El concepto exclusión social nace con la idea de integrar diversas ideas respecto a la desventaja social, ampliando la idea de privación tan propia del estudio de estos fenómenos. En este sentido dirige la atención a los procesos de empobrecimiento o marginalidad, más que a la pobreza propiamente tal. Entiende la pobreza como proceso y no como un estado.

La exclusión social puede definirse como:

El proceso que surge a partir de un debilitamiento o quiebre de los lazos (vínculos) que unen al individuo con la sociedad, aquellos que lo hacen pertenecer al sistema social y tener identidad en relación a este. A partir de esta concepción se establece una nueva forma de diferenciación social, entre los que están ‘dentro’ (incluidos) y los que están ‘fuera’ (excluidos) (Gacitúa, 2001; en Mideplan. p.23, 2002).

Los adolescentes en situación de calle, continuamente se ven excluidos, de alguna manera el único refugio en donde no son excluidos es en sus caletas (refugio en donde viven, generalmente contruidos de desechos).

La exclusión social es de carácter relacional y dinámica, de formas cambiantes en el marco de una estructura social que tiende a esconder a quien excluye.

El niño de la calle como excluido social puede ser tratado como un desecho social, como inservible, pues el paso del discurso de “siempre han existido” al de “hasta cuando van a existir” no es grande. La sociedad los clasifica como un grupo social que entorpece el “buen funcionamiento” del todo social y ante la cual ésta debe tomar las medidas para desarticularlos (sacarlos de la calle) y reintroducirlos (reeducarlos en ‘hogares - instituciones’) en el sistema de forma normalizada. (Sename 2005 p.20)

Lo anterior nos ayuda a entender las implicancias que significa ser una persona excluida, pero también creemos que es importante, investigar sobre las posibles consecuencias que puede sufrir una persona el ver frustradas sus necesidades, por esto se hace referencia al concepto de "daño psicosocial" (Weinsten y otros, 1990).

Se trata de dificultades graves que impiden que un individuo desarrolle sus potencialidades como persona en distintos ámbitos de su vida (trabajo, familia, ciudadanía, etc.). El daño antes que nada es un proceso de deterioro personal" (Weinsten y otros, 1990, p. 127).

El deterioro se manifiesta de diversas formas (corporal, psíquica, social, etc.) y se potencian entre ellas.

La pobreza profundiza y agrava los daños psicosociales, puesto que coloca a los que en ella viven en situación de mayor vulnerabilidad. En otras palabras los jóvenes pobres disponen de menos y más débiles recursos protectores (familia, inserción institucional, información) frente a riesgos mayores (Weinsten y otros, 1990, p. 128).

Para referirse a las situaciones de daño, estos autores plantean los llamados circuitos de daño. Dentro de ellos estarían el circuito infantil-juvenil de daño, y el circuito femenino-masculino de daño. "Esta distinción entre jóvenes dañados tempranamente y dañados tardíamente no sólo está asociada a cierta (obvia) intensidad de los deterioros...los daños se acumularían de una edad a otra" (Weinsten y otros, 1990, p. 130).

2.-Adolescencia

La adolescencia fue considerada por mucho tiempo como un período o etapa de tránsito entre la niñez y la adultez, no se le dedicó mucha atención. No se tomó en cuenta lo significativo e importante que es en la vida de los humanos, solo en el último tiempo se le ha dado la atención que merece, como una etapa del desarrollo.

Por otro lado los rasgos comunes de la adolescencia es que esta se caracteriza por los cambios físicos y psicológicos propios del paso de la niñez a la adultez. De acuerdo a lo anterior esta finalizaría cuando el joven adquiere la madurez física. En tanto, la juventud refiere a una noción más bien sociológica, que tiene relación con la interacción social de las personas y que transcurre una vez finalizada la adolescencia considerada en términos madurativos y psicosociales (Delgado, 1987).

La OMS (1965) consideró a la adolescencia como el período de la vida comprendido entre los 10 y los 20 años. Dentro de las prioridades que planteó en torno los adolescentes es la necesidad de entrenar al personal de salud para aumentar sus conocimientos con respecto al tema, ya que difieren en la fisiología y psicología de los niños y adultos.

Este mismo organismo (OMS, 1975. En Conace, 2005) señala que la adolescencia es la etapa en que desde el punto de vista:

- **Biológico:** El individuo progresa desde la aparición inicial de las características sexuales secundarias hasta la madurez sexual

- Psicológico: Los procesos psicológicos del individuo y las formas de identificación evolucionan desde los de un niño a los de un adulto; y
- Social: Se realiza una transición del estado de dependencia socioeconómica total a una relativa independencia.

De lo anterior se puede inferir que el inicio del desarrollo de las características sexuales secundarias, correspondería al inicio de la adolescencia. Sin embargo, el término de esta etapa resultaría más bien variable de un individuo a otro, por lo tanto usar un criterio cronológico, sino más bien el logro de los procesos antes mencionados.

Posteriormente, se ha considerado a la adolescencia como la etapa que oscila entre los 10 y 19 años, y la juventud entre 15 a 24 años (OPS, 2000)

Horrocks (1984, en Conace, 2005), de acuerdo a criterios evolutivos establece en la adolescencia tres subperíodos: Temprano (entre los 11 y los 13 años), Medio (de los 14 a los 16 años) y tardío (entre los 16 y los 19 años). Estos criterios evolutivos serían entre otros, el desarrollo físico, el movimiento hacia la independencia, los intereses vocacionales, la sexualidad y el autocontrol.

En nuestro país, el programa adolescente del Ministerio de Salud, considera la adolescencia como la etapa que toma el rango etéreo entre los 10 y los 19 años de edad y al adolescente como el individuo hombre o mujer, que se encuentra ubicado en ese rango etéreo (Conace, 2004). Para efectos de nuestra investigación este será el rango que denominaremos adolescencia.

Una de las razones por las que el periodo adolescente ha sido tratado como un periodo de especial relevancia, es por las características propias que la convierten en una etapa compleja y muchas veces incomprensible para el mundo adulto, además de ser un periodo clave en el desarrollo posterior. Carmen Arbex (2002) señala que existen una serie de características del mundo adolescente que lo convierten en un periodo complejo y de especial vulnerabilidad:

- **Necesidad de reafirmación.** La formación de una identidad propia sería una de las tareas evolutivas más críticas de la adolescencia, por ello existe una tendencia a preocuparse en exceso por su imagen y a como son percibidos por los demás. Necesitan reafirmar su identidad y para ello comparten ritos específicos.
- **Necesidad de trasgresión.** Entre los rasgos propios de esta etapa están la rebeldía y la trasgresión. Aparentemente a los adolescentes actuales no se les ha dejado el espacio para la trasgresión. El afán de libertad y falta de la capacidad para poner límites por parte de los adultos habría reducido los espacios de trasgresión cotidiano, por ello contravienen el orden social establecido, viviendo cada acto como una provocación frente al mundo adulto y sus normas.
- **Necesidad de conformidad intra-grupal.** El grupo de iguales pasa a ser un elemento de referencia fundamental para el adolescente. Sirve como refugio del mundo adulto en el que pueden explorar una gran variedad de papeles. Además el grupo permite al adolescente sentirse integrado en la sociedad y más particularmente a su grupo etareó.

El adolescente adquiere una mayor orientación social y dependencia de sus amigos del grupo y se observa una mayor tendencia a la conformidad con el mismo.

- **Sensación de invulnerabilidad.** La conducta temeraria de los adolescentes se produce por dos de las principales condiciones que se incrementan en esta edad: el egocentrismo y la búsqueda de nuevas sensaciones derivada de su orientación a la novedad y a la independencia (Arnett, 1992. En Arbex, 2002). Los adolescentes tienden a pensar que sus experiencias son tan únicas e irrepetibles que nadie las ha vivido anteriormente, ni sería capaz de entenderlas. Esta circunstancia puede alimentar en mayor medida la sensación de invulnerabilidad.
- **El rechazo a la vida del adulto.** La creciente necesidad de autonomía que experimenta el adolescente, le lleva a rechazar la protección de los adultos y a enfrentarse a conductas de riesgo que pueden representar una importante amenaza para su desarrollo posterior.
- **Susceptibilidad frente a las presiones del entorno.** Los adolescentes pueden ser particularmente sensibles a las campañas sofisticadas relacionadas con cierto tipo de imagen (especialmente en las temáticas de consumo). “Temas relacionados con la identidad y la imagen pública, la curiosidad y las ganas de experimentar sensaciones nueva. Pueden aumentar de forma sustancial la susceptibilidad general frente a la publicidad y otras influencias sociales que promueven el uso de sustancias” (Botvin, 1996. En Arbex, 2002)

3.-El sistema de protección simple en Chile

En la actualidad y para ser mas específico en nuestro país, existen diferentes instituciones (privadas, publicas, o mixtas) que están trabajando con niños en riesgo social. Estas son algunas de ellas.

- La Corporación Crearte realiza talleres artísticos a niños en riesgo social durante el año.
- Fundación Regazo, está constituida por cuatro centros residenciales y dos jardines infantiles que dan bienestar a 800 niños en riesgo social desde Santiago hasta Punta Arenas. La institución se ha caracterizado por entregar una atención personalizada a cada uno de sus niños y ser pionera en el trabajo integral con la familia del menor.
- La Fundación Niño y Patria es un entidad de derecho privado, sin fines de lucro, que tiene por misión apoyar la labor de Carabineros de Chile en su rol preventivo, educativo y de solidaridad social a favor de niños y niñas vulnerados en sus derechos, y jóvenes en riesgo social.
- La Fundación Programa Don Bosco es una institución eclesial salesiana que desarrolla una propuesta educativa y evangelizadora de prevención y rehabilitación de niños (as), adolescentes y jóvenes que viven la exclusión social en Chile. Tiene por misión "acompañar el desarrollo de la vida plena de niños y jóvenes que sufren diversas formas de marginalidad"

Estas y otras instituciones a través del tiempo se han dedicado a resolver y a mitigar la situación de los niños en riesgo social. Podemos resumir que las líneas de intervención de las instituciones apuntan fundamentalmente a los siguientes propósitos.

- Desarrollar y fortalecer las potencialidades y habilidades de los niños y niñas.
- Prevenir e intervenir el consumo de drogas de los niños y niñas.
- Propiciar la reinserción escolar y/o apoyar la escolaridad de los niños y niñas así como también su acceso a actividades de recreación, deportivas y culturales, de acuerdo a su edad.
- Mejoramiento de las condiciones y calidad de vida.
- Capacitación laboral para los adolescentes.

La institución que regula a todas las instituciones de protección se llama **SENAME** (Servicio Nacional de Menores) este es un organismo estatal que tiene por misión institucional lo siguiente:

Sename es el organismo de Estado que tiene por misión contribuir a proteger y promover los derechos de niños, niñas y adolescentes que han sido vulnerados en el ejercicio de los mismos y a la inserción social de adolescentes que han infringido la ley penal. Esta labor se desarrolla a través de la oferta de programas especializados, en coordinación con actores públicos o privados. (Efectos de los Programas del Sename en la Integración Social de los Niños y Niñas, 2005 serie de estudios).

El Servicio Nacional de Menores define como sujeto de atención a aquellos niños y niñas que carecen de tuición, o que teniéndola, es inadecuada o que su ejercicio signifique un peligro para su desarrollo moral integral; aquellos que presentan desajustes conductuales y quienes se encuentran en conflicto con la justicia.

La línea de protección aborda la atención de niños, niñas y jóvenes cuyos derechos han sido gravemente vulnerados, con familias ausentes o inhabilitadas para su cuidado. Esta se orienta a la modificación o superación de las situaciones familiares y del entorno que determina el tipo de grave vulneración que afecta a los niños, niñas y jóvenes, con el fin de lograr lo antes posible su plena inserción social.

Líneas de acción del SENAME

Líneas de Acción	Sistema Asistencial
Observación y Diagnóstico	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación y Diagnóstico (Internado) ▪ Observación y Diagnóstico para lactantes y preescolares (Internado)
Protección	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Protección Simple – Internado ▪ Colocación Familiar ▪ Protección para deficientes leves y moderados (Internado) ▪ Protección para deficientes severos y profundos (Internado)
Rehabilitación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rehabilitación Conductual (Internado) ▪ Libertad Vigilada ▪ Rehabilitación Conductual diurna
Prevención	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Centro de Atención diurna ▪ Centro de Atención Diurna para deficientes leves y moderados ▪ Centro de Protección diurna para deficientes mentales severos y profundos

(Efectos de los Programas del Sename en la Integración Social de los Niños y Niñas, 2005 serie de estudios).

Los Objetivos Generales de Sename apuntan a; garantizar el bienestar y protección de los derechos fundamentales de los niños, niñas y jóvenes atendidos; Restablecer el derecho del niño a crecer, desarrollarse en familia, cuando por acción u omisión de esta o de los adultos responsables, ha sufrido la vulneración de sus demás derechos.

De los que se desglosan los siguientes Objetivos Específicos:

Satisfacer adecuadamente las necesidades de cuidado y desarrollo del niño, niña o joven durante todo el período de internación, en las áreas física, afectiva, intelectual, recreacional, cultural y social; Desarrollar acciones de reparación de los daños físicos y psicológicos que el niño, niña o joven presente como secuela de la vulneración de derechos que le ha afectado; Desarrollar y fortalecer los vínculos afectivos entre el niño, niña o joven y su familia; Fortalecer y habilitar al núcleo familiar, propio o alternativo en el cumplimiento de las funciones de protección, educación y crianza, con el fin de reinsertar al niño, niña o joven al más breve plazo; Preparar al joven para la vida independiente, cuando no existe posibilidad de inserción familiar; Promover la participación activa de la familia en la red social y de todos los sectores organizados e informales de la comunidad en la tarea de re inserción sociofamiliar del niño, niña o joven. (Efectos de los Programas del Sename en la Integración Social de los Niños y Niñas, 2005 serie de estudios).

1.-Habilidades Sociales.

Como una forma de constituir un eje abarcaremos las visiones teóricas más relevantes en torno a las habilidades sociales, con la intención de obtener una visión más amplia y así poder profundizar más adelante de mejor manera sobre a la asertividad como uno de los elementos más característico de las habilidades sociales. (García y Magas, 1994).

De acuerdo a la bibliografía y en relación a los modos en que se aborda la categoría de habilidades sociales, podemos apreciar que a lo largo de su desarrollo conceptual histórico no existe una definición universalmente aceptada, por todos los investigadores, así encontramos numerosas definiciones que coinciden en una u otra característica de lo que constituye una conducta socialmente habilidosa.

Como se dijo anteriormente la evolución del termino habilidades sociales a variado constantemente. Podemos decir que Salter (1949) fue uno de los primeros autores que comenzó por darle un nombre, éste empleó la expresión “personalidad excitatoria” la cual más tarde Wolpe (1958) sustituiría por la de “conducta asertiva”, (aquí podemos ver la cercanía del termino asertividad, que en el futuro se desprendería del termino habilidades sociales). Y así siguió la seguidilla de autores que propusieron cambiar aquella por otra nueva, por ejemplo “libertad emocional” (Lazarus, 1971), “efectividad personal” claramente muchas de estas nuevas acepciones no fueron acogidas con tanta aceptación

Prosiguiendo con el tema histórico de las habilidades sociales podemos decir que ninguno de ellos prosperó, a mediados de los años 70 el término de habilidades sociales, empezó a tomar fuerza y forma como sustituto del de conducta asertiva. La literatura nos dice que

estos términos se utilizaron de forma intercambiable e incluso hoy en día, se sigue haciendo con cierta frecuencia.

Definir qué es una conducta socialmente habilidosa a través de la historia ha sido algo realmente difícil, se han dado numerosas definiciones, no habiéndose llegado todavía a un acuerdo explícito sobre lo que constituye una conducta socialmente habilidosa.

Algunos autores como Meichembaum, Butler y Gruson (1981) consideran que la dificultad en concensuar una definición estriba en la dependencia que ésta tiene del contexto y del marco cultural al que atendamos. Entendiendo que el contexto es cambiante, a su vez que las normas culturales y los patrones de comunicación varían ampliamente entre culturas y dentro de una misma cultura, dependiendo de factores tales como la edad, el sexo, la clase social y la educación. Además, el grado de efectividad de una persona dependerá de lo que desea lograr en la situación particular en la que se encuentre. Sumado a que, en una interacción social, cada uno de los participantes aporta sus propios recursos cognitivos como valores, creencias, conocimientos, etc. y un estilo único de interacción., todo esto nos da como resultado una justificación bastante valida en cuanto a la dificultad de concensuar la definición.

Así pues, no puede haber un solo y único “criterio” absoluto de habilidad social. Sin embargo “todos podemos conocer qué son las habilidades sociales de forma intuitiva” (Trower, 1984). A continuación señalamos de acuerdo a lo aparecido en la revista profesional española de terapia cognitiva conductual (2001 p.3), varias definiciones que diferentes autores han desarrollado acerca de lo que ellos consideran que son las habilidades sociales:

“La conducta que permite a una persona actuar en base a sus intereses más importantes, defenderse sin ansiedad inapropiada, expresar cómodamente sentimientos honestos ejercer los derechos personales sin negar los derechos de los demás” (Alberti y Emmons, 1978); 2) manifiesta de las preferencias (por medio de palabras o acciones) de una manera tal que haga que los otros las tomen en cuenta” (MaccDonald, 1978); 3) “La capacidad de expresar interpersonalmente sentimientos positivos y negativos sin que dé como resultado una pérdida de reforzamiento social” (Versen y Bellack, 1977); 4) “La habilidad de buscar, mantener o mejorar el reforzamiento en una situación interpersonal a través de la expresión de sentimientos o deseos cuando esa expresión se arriesga a la pérdida de reforzamiento o incluso castigo” (Rich y Schroeder, 1976); 5) “El grado en que una persona se puede comunicar con los demás de manera que satisfaga los propios derechos, necesidades, placeres u obligaciones hasta un grado razonable sin dañar los derechos, necesidades, placeres, u obligaciones similares de la otra persona y comparta estos derechos , etc. Con los demás en un intercambio libre y abierto” (Phillips, 1978); 6) “Un conjunto de conductas identificables, aprendidas, que emplean los individuos en las situaciones interpersonales para obtener o mantener el reforzamiento de su ambiente” (Nelly, 1982); 7) “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 y Lewinsohn, 1973); 8).

Por su parte Combs y Slaby, (1977) plantean que la habilidad social es "La habilidad para interactuar con otros en un contexto dado de un modo específico, socialmente aceptable y valorado, y que sea mutuamente beneficioso o primariamente beneficioso para lo otros", podemos destacar que también se contextualiza la visión de la conducta, estos autores

incluyen en esta definición una arista importante en cuanto a lo beneficioso, que conlleva ser hábil socialmente, pues esto permitiría en cuanto a la interacción social una buena convivencia social.

Argyle, (1978) destacaba en su modelo de habilidades sociales los procesos de selectividad de la información que cada persona realiza en la interacción social y la posterior interpretación (traducción) que hace de dicha información”. Esta definición apunta a que las personas en su interacción con otros distinguen diversos estímulos (es decir reciben y procesan información del medio) y en relación con eso realizarán su actuación.

Fernández y Carrobes, (1981) exponen que las habilidades Sociales son "la capacidad que el individuo posee de percibir, entender, descifrar y responder a los estímulos sociales en general, especialmente aquellos que provienen del comportamiento de los demás." Apunta a la capacidad del individuo de captar los estímulos provocados por los otros en él, con el fin de realizar una interacción efectiva.

Así también Hargie y Cols., (1981) contribuyen con la definición planteando que son "un conjunto de conductas sociales dirigidas hacia un objetivo, interrelacionadas, que pueden aprenderse y que están bajo control del individuo" variables que determinan las habilidades Sociales y que enfatizan en el aprendizaje de conductas para relacionarse efectivamente

La importancia que presenta el contexto como una unidad que determinaría de alguna manera el grado de adecuación en la expresión de los sentimientos, en la medida que se respete al otro como así mismo y que sea capaz de manejar las situaciones problemáticas en el momento preciso evitando complicaciones futuras. “El contexto más relevante para el desarrollo social de un niño es el hogar, la escuela y los grupos de pares” (Aron y Milic

1993 p.9).

Entre las numerosas definiciones de habilidades sociales que existen, las siguientes son las que guiarán nuestra investigación dada su riqueza en el contenido y por ser las que a nuestro modo reflejan la esencia de las habilidades sociales.

- Por un lado Rojas, (1995). Plantea que son destrezas que nos permiten expresar y comunicar de modo adecuado afectos, deseos, opiniones y expectativas, respetando nuestros derechos y los de los demás. Nos permiten desarrollar nuestro potencial humano. La magia como práctica tiene el mismo objetivo desarrollar nuestro potencial humano, desde la interacción social, además de entregarnos diversas herramientas comunicativas, es así como el control y el manejo del público se transforman en verdaderas herramientas que podrían ser utilizadas y extrapoladas a otros aspectos de la vida, la comprensión respecto a la existencia de personas que nos validan por nuestro hacer, nos lleva a desarrollar conductas adaptativas.
- Kelly, (1992). Dice que las habilidades sociales son conductas aprendidas que ponemos en juego en situaciones interpersonales para obtener o mantener el reforzamiento del ambiente. Son vías o rutas que nos llevan a nuestros objetivos. Desde la práctica de la magia podemos decir que el reforzamiento social así como el reconocimiento, son las respuestas que se esperan del entorno, por lo tanto se pretenderán mantenerlas y replicarlas a través del tiempo.
- Otra de las definiciones las plantean los autores Combs y Slaby; Milicic y Arón, (1993). Estos autores concuerdan en que la interacción con otras personas, debe ser de una forma socialmente aceptable y valorada, para de esta forma obtener beneficios para

ambos participantes de la interacción. La magia como práctica es una invitación a la interacción, en donde en donde el ejecutante entrega lo mejor de si para lograr el objetivo, asombrar, el espectador por su parte reconocerá el trabajo logrado mediante un aliento o un aplauso, dos maneras de relacionarse en donde existe un beneficio para ambos actores.

1.1-La asertividad

Podríamos decir que los niños o jóvenes en situación de calle ven afectadas sus autoestimas entendiendo, la autoestima como algo esencial para la supervivencia psicológica. Y dadas la inseguridades que viven en el día a día, como lo es, el constante rechazo que reciben del medio, así como también las situaciones de vulneración a las cuáles están expuestos y que por lo general llevan como ingredientes principal el abuso, el maltrato, la explotación sexual, laboral, y las drogas, podemos decir entonces con seguridad que la vida emocional de estos niños y/o jóvenes sufre constantes modificaciones en el plano afectivo y relacional que originan actitudes acerca de si mismo y acerca de los demás que pueden tener efectos negativos en sus relaciones afectivas y en el trato con demás. Sabemos que a partir de la autoestima, es decir del concepto del propio valor, se proyectan la comunicación y las conductas que constituyen base del mundo afectivo relacional, el que no es infrecuente que se vea afectado negativamente constituyendo fuente de sufrimiento personal y familiar.

Los niños y niñas de la calle deben ser vistos, ante todo, como sujetos de derecho que viven en condición de vulneración de éstos, en tanto la vida en la calle no les garantiza el acceso y respeto de todos sus derechos. (Niños de la calle, Sename 2003, p. 4).

Según lo descrito por Sename los aspectos más vulnerados, con independencia del origen social de los niños/as, son los derechos que tienen relación con las libertades y el derecho a opinar y a ser tomados en cuenta en la familia, en la escuela y en la sociedad. En cambio, los derechos más transgredidos, cuyo origen está en la condición de pobreza, son los que se ubican en directa relación con la libertad individual, el respeto al desarrollo integral y a la protección por parte de la familia y el Estado.

El primer párrafo del principio 7 de los derechos del niño dice que.

El niño tiene derecho a recibir educación, que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social, y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

Atendiendo a lo anterior, es que creemos en la necesidad de investigar en el ámbito psicoeducativo, por tanto esta investigación busca mejorar los niveles y la calidad en la comunicación interpersonal en los jóvenes y niños en riesgo social y de esta manera posibilitar una mejor interacción social al interior de su núcleo afectivo significativo, soporte natural en lo afectivo y en lo social para estos jóvenes marginados social y culturalmente.

Para lograr una mayor visión respecto a la asertividad es que a continuación describiremos algunas definiciones.

Podemos decir que algunos autores retoman la asertividad como aquella conducta que posibilita la disminución de la ansiedad. Interesante pues si tomamos en cuenta la conducta ansiosa, tiende a la impulsividad, por tanto a la toma de decisiones, sin medir las consecuencias, algo muy común en los niños y jóvenes institucionalizados.

Por su parte Fensterheim y Baer (1976): definen al individuo asertivo como: "Aquella persona que tiene una personalidad excitativa o activa, el que define sus propios derechos y no presenta temores en su comportamiento". (Fensterheim y Baer, 1976, p. 510). Una de las principales características que debe trabajar el mago, es desarrollar una personalidad activa frente al público, Darwin Ortiz (1999) en su libro la buena magia nos explicó que si bien, existen diversos estilos y maneras de actuar al momento de hacer magia, lo principal es que el mago logre llamar la atención, controlando la timidez y las propias inseguridades que se presenten, por esto es muy importante la practica y la perseverancia con que se practica cada acto, el espejo será el mejor espectador.

Los autores al comienzo citados opinan que, las características básicas de la persona asertiva son:

- Libertad de expresión.
- Comunicación directa, adecuada, abierta y franca.
- Facilidad de comunicación en toda clase de personas.
- Su comportamiento es respetable y acepta sus limitaciones.

Los puntos citados anteriormente mantienen una estrecha similitud a lo que agrega Juan Tamariz (1982). En su libro titulo los cuatro puntos mágicos, en éste hace referencia a la

personalidad y a las características que debe desarrollar un mago, una de ellas es que el mago debe lograr una comunicación adecuada y verdadera con el público, en donde cada espectador se sienta participe de la magia, respecto al manejo de la comunicación no verbal y verbal, el mago debe ser capaz de reflejar claramente lo que se desea transmitir, creando una atmósfera de misterio realizando lo aparentemente imposible, Tamariz (1982). Explica que ni los aparatos de magia, ni los trucos, ni las ingeniosas ideas, ni los decorados, luces o maquillajes, pueden conseguir nada, si fallamos nosotros en ser transmisores de la sensación mágica. La manera de interactuar debe ser siempre controlada y testada por el mago, de esta manera no se afecta lo principal, la magia. Podemos leer entre líneas que se busca que el mago sea una persona asertiva, que logre controlar su entorno, sin sentirse obligado a hacerlo y que sea capaz de conducir y canalizar las emociones a través de su hacer, así como también dominar la ansiedad propia. La definición que da Wolpe (1977), encaja perfectamente con lo anterior este autor no dice que la asertividad es "La expresión adecuada dirigida a otras personas, de cualquier emoción que no sea la respuesta de ansiedad" (Wolpe, 1977 p. 183-184).

Prosiguiendo con la asertividad Alberty y Emmons (1978), la definen como: La conducta que permite a una persona actuar con base a sus intereses más importantes, defenderse sin ansiedad, expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales, sin negar los derechos de los otros. Mientras Bustamante, 1998 nos dice que "La asertividad deriva de la palabra que significa afirmación de una certeza. Asertivo se define como afirmativo, es decir poseedor de una condición que asegura la ratificación de certeza, de verdad." (Bustamante, 1998 p. 25).

Libet y Lewishon (1973) definen la asertividad como: "Una capacidad compleja de emitir conductas que son reforzadas positiva o negativamente, y de no emitir conductas que son castigadas." (Libet y Lewishon 1988. P.607).

A diferencia de los autores anteriores en las siguientes definiciones se desarrolla la asertividad como la habilidad de expresar los sentimientos.

Según Carrobles (1979): La asertividad: "Es la habilidad de exponer en un momento determinado (personal o social), de manera apropiada y directa, creencias y sensaciones tanto positivas como negativas". (Carrobles, 1979 p. 508).

Alberti y otros (1977) definen al asertividad así:

Es el conjunto de conductas emitidas por una persona en un contexto interpersonal, que expresan los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones y derechos de esa persona de un modo directo, firme y honesto, respetando al mismo tiempo los sentimientos y actitudes, deseos, opiniones y derechos de otras personas. (Alberti y otros. 1977. P. 683)

La asertividad según García y Magaz es la cualidad que define aquella "clase de interacciones sociales" que constituyen un acto de respeto por igual a las cualidades y características personales de uno/a mismo/a y de aquellas personas con quienes se desarrolla la interacción.

1.2-Diferenciación de la conducta asertiva.

Como vemos la aserción implica respeto hacia uno mismo al expresar necesidades propias y defender los propios derechos y respeto hacia los derechos y necesidades de las otras personas. El individuo tiene que reconocer también cuáles son sus responsabilidades en esa situación y qué consecuencias resultan de la expresión de sus sentimientos, entendemos que es importante poder describir lo contrario a una conducta asertiva.

Para efectos de este estudio nuestra investigación utilizara la definiciones de Walter Riso (1988) para referirse a la asertividad y la de Sara Bustamante (1998) para referirse a la conducta pasiva y no asertiva, esto porque ambos autores expresan en sus ideas una riqueza y multidimensionalidad en torno a la temática de la asertividad.

1.3-Conducta asertiva:

La siguiente definición de Walter Riso (1988) aborda aspectos esenciales que se encuentran en las interacciones cotidianas de los jóvenes de el estudio, como lo son las problemáticas en torno a la convivencia, la constante competencia, así como la ansiedad contenida, y especialmente la posibilidad de que estos jóvenes sean capaces de expresar sus sentimientos de aceptación y rechazo de forma eficaz sin mediar agresión.

La asertividad tiene relación con muchos aspectos de la vida, un ejemplo de ello es lo que se expone en libro titulado “Autoestima y asertividad” de Sara Bustamante Garrido (1998), en donde aclara que existe una relación entre autoestima positiva y capacidad de comunicación asertiva, ya que esta implica la capacidad de expresar claramente lo que se siente y poder defender los propios derechos sin pasar a llevar el de otros. Para llevar la asertividad a las

relaciones se necesita reforzar la seguridad en si mismos, aspecto bastante en jaque para el joven en riesgo social. Esta misma autora dice que “es de suma importancia el llevar a cabo acciones hacia el aprendizaje específico de estos temas relacionándolos con su etapa de vida y el entrenamiento en comunicación y asertividad”. (Garrido, 1998, p. 23). Creemos que el aprendizaje de algunos juegos de magia por parte de los jóvenes del programa potenciarían o aumentarían los niveles de asertividad ya que todas las acciones que se realizan como mago requieren la presencia de un otro, al que hay que convencer, seducir e invitar a participar, evitando de cualquier manera la resistencia de éste, por tanto las conductas que se aprenden son de respeto y cordialidad, además de generar en el joven un sentimiento de confianza y aceptación del medio.

Hemos hablado de que es asertividad pero no hemos hablado de lo contrario a asertividad, es por esto que es necesario hacer una diferenciación de las conductas.

1.4-Conducta Pasiva o no asertivo.

Trasgresión de los propios derechos al no ser capaz de expresar abierta y claramente los sentimientos, pensamientos y opiniones o al expresarlos de una manera perdedora o derrotista, con disculpas, con falta de confianza, de tal modo que los demás puedan no hacerle caso. El que recibe la conducta no asertiva puede experimentar también una variedad de consecuencias desfavorables, generando un círculo vicioso en torno a esta conducta. Podemos decir que los mismos juegos de magia que aprenden los jóvenes son un desaliento para el desarrollo de este tipo de conducta, dado que el joven aprende que el respeto y la manera en como se dirige al espectador es fundamental para que esté le preste atención.

Cuando no somos asertivos no decimos a los demás lo que queremos o pensamos, o bien

tratamos de obtener lo que queremos a través de medios poco claros. Dejamos que los demás escojan por nosotros y les permitimos que pasen a llevar nuestros derechos. Ser no asertivo o no afirmativo significa carecer de firmeza para emitir una opinión propia, no dar certeza de si. (Bustamante 1998 p. 27).

Tener que deducir constantemente lo que está realmente diciendo la otra persona o tener que leer sus pensamientos es una tarea difícil y abrumadora que puede dar lugar a sentimientos de frustración, molestia o incluso ira hacia la persona que se está comportando de forma no asertiva.

1.5-Conducta Agresiva.

Defensa de los derechos personales y expresión de los pensamientos, opiniones y sentimientos de una forma inapropiada e impositiva y que pasa a llevar los derechos de las otras personas.

Cuando somos agresivos somos insensibles ante los derechos de los demás y nos expresamos en formas que disminuyen, avasallan u obligan a los otros. Ser agresivo implica comunicarse en términos de provocación o ataque, es decir exento de respeto hacia el otro. (Bustamante 1998 p. 27).

2.-La Magia.

Los elementos centrales de esta investigación son la asertividad y la magia, la primera fue explicada en forma extensa en el apartado anterior, ahora es el turno de la magia, lo primero que debemos destacar de este “arte u oficio” es la dificultad que existe en encontrar literatura respecto a su historia, a diferencia de la cantidad de material instructivo que esta disponible. Quizás esto se deba a que el interés del público al cual esta dirigido, solo busque saber como se logran los efectos mágicos, esto se puede deber a que desde tiempos inmemoriales sus secretos y conocimientos han sido guardados celosamente por cofradías, círculos mágicos, sociedades mágicas, hermandades mágicas, podemos decir que con el pasar del tiempo la transmisión del conocimiento comenzó a ser mas accesible. Si bien la literatura y medios audiovisuales en estos tiempos es basta, creemos que la mejor manera de adquirir el conocimiento es a través de otro mago que nos explique y transmita su conocimiento, la dualidad maestro alumno, es y será la mejor manera de adquirir los conocimientos.

2.1-Un Poco de Historia

Entiendase por magia “arte de hacer creer que se poseen fuerzas superiores o “mágicas”, a través de la manipulación de monedas, naipes, palomas, cuerdas y un sin fin de objetos para lograr una ilusión” (Idígoras, 1999 p 1).

La palabra Magia procede de una palabra antigua "MAGUS", que se refiere a un sacerdote de los Medas y de los persas. El efecto de Magia más antiguo quizás sea el de los vasos (o

cubiletes) y las bolas. Entre los romanos el término que designaba al mago era ACETABULARIUS, que significaba "el que juega con los vasos de vinagre".

El dato más antiguo sobre la magia se remota al ilusionista Dedi, según los papiros hallados en una antigua tumba egipcia y posteriormente traducidos. Dedi vivió durante el reinado de Khufu, (llamado también Keops), faraón de Egipto que fue el constructor de la gran pirámide de Gizeh. (Idígoras, 1999, p 4).

En su actuación (que conocemos gracias a una inscripción egipcia) Dedi pidió un ganso, cortó su cabeza con el cuchillo que llevaba y la colocó en la palma abierta de su mano. Ante los ojos atónitos del faraón, acarició al ganso, hizo unos ademanes acompañados de invocaciones, puso el ganso en el suelo, y el animal empezó a caminar, con la cabeza en su lugar. (Idígoras 1999, p. 5).

Mientras ilusionistas poderosos como Dedi maravillaban a los reyes, otros exhibían juegos más sencillos delante de la gente del pueblo. A principios del siglo 1 de la Era Cristiana, el efecto mágico de los cubiletes con las bolas se hacía en todo el mundo. (Efecto en donde el mago coloca pequeñas bolas, dentro de unos vasos de metal, las bolas desaparecen y aparecen según quiera el mago, para finalizar con alguna aparición de un objeto mayor al del cubilete por ejemplo una naranja, un melón etc.)

Los hechiceros de las tribus indias de Norteamérica hacían mejores hazañas que las de Oriente y Europa. Una de ellas era la de colocar una flecha en el interior de un cesto, con la punta hacia el suelo. El hechicero danzaba... y la flecha cobraba vida: se levantaba verticalmente y se mantenía suspendida en el aire, fuera del cesto. Este es uno de los muchos

trucos que practicaban los hechiceros de las tribus indias. (Ortiz, 1999, p.23).

Cuando se extendió el Cristianismo por el mundo, al inicio de la Edad Media, la práctica de la magia lo acompañaba. Había tres variantes de magia; la magia elegante, practicada delante reyes y nobles, las representaciones callejeras, para la gente del pueblo, y la magia Negra, oculta, cuyos practicantes pretendían contar con poderes sobrenaturales.

Los ilusionistas en esos tiempos eran ambulantes pues iban de ciudad en ciudad, con sus juegos de magia, cuerda rota y recompuesta, cubiletes y dados. Unas veces conseguían aplausos, otras veces fracasos. Esta opinión acerca de la posibilidad de acierto o fracaso del ilusionista perduró hasta adentrado del siglo XVII. Poco a poco la idea sobre el arte de los ilusionistas progresó y mejoró, sobre todo en Europa. El público empezaba a ver al ilusionista como un artista capaz de cosechar casi siempre éxitos. Al finalizar el siglo XVIII el ilusionismo en Europa cobró nuevos aires. Comenzaron las exhibiciones en buenos teatros.

En el siglo XIX llegamos a la culminación del ilusionismo. Apareció un mago que renovó el arte por completo. Con habilidad, inteligencia y gusto exquisito enalteció la magia y preparó el escenario para una edad dorada que se prolongaría más de un siglo. Su nombre: Robert Houdin.

2.3-Tipos de Magia

Antes de que indaguemos en las varias ramas de magia, debemos mencionar algo en general sobre la magia. A los magos no les gusta el término "truco" que se aplica a menudo a lo que hace un mago, esto lo explica claramente Darwin Ortiz en su libro titulado La buena magia. ““El truco" hace pensar en una mentalidad de ganar o perder, una relación competitiva pero

sin serlo, por esto mismo creemos que el término "efecto". Sugiere que el mago esta intentando darle una experiencia especial al espectador.” (Ortiz 1999, p78).

Retomando el tema de las distintas ramas o tipos de magia, la manera más común de dividir los variados estilos de magia, es según las situaciones en que se realizan. Podemos decir que las tres ramas de la magia son "de escena", "de salón" y "de cerca". Describiremos cada uno de éstos y sus subdivisiones en los párrafos siguientes.

Magia de escena, simplemente definida, es cualquier magia que puede verse desde un escenario. Efectos como el "los anillos chinos " o "serrando a una mujer por la mitad" son efectos mágicos de escena clásicos. La cantidad de personas que pueden presenciar estos tipos de actos supera los 300 espectadores.

"Serrando a una mujer por la mitad" es un tipo especial de magia de escena llamado "**gran ilusión**". Estas abarcan cualquier magia de escena que involucre a un ser humano o algo más grande como el objeto de la Magia, especialistas en grandes ilusiones son David Copperfield, Siegfried & Roy y Lance Burton.

Magia de Salón: está también es conocida como la magia de pie. Este tipo de Magia se realiza en un salón con un número menor de asistentes 100 personas, en el mismo nivel del suelo con el público, como opuesto al escenario elevado.

Una muy única rama de la magia se ha desarrollado de forma relativamente reciente, llamada "de cerca". (Close up).

Magia de Cerca: este tipo de magia será la que se profundizara en esta investigación así como también la que se enseñara en el taller, por tanto es uno de nuestros objetos de investigación. Podemos decir que la magia de cerca se diferencia con las otras (escena y salón) en su proximidad entre el mago y el espectador, esta se realiza muy cerca de los ojos del espectador, además el espectador puede revisar todo antes de empezar, la cantidad de espectadores no debe superar nunca las 20 personas a la vez, esto se debe a que la gracia de estos efectos es verlos de cerca. La interacción que se logra con el público es su mayor riqueza.

Sólo desde comienzos de los años 70 (cuando empezaron a disminuir los de salón), se ha hecho más común encontrar magos de cerca trabajando formalmente en los restaurantes y fiestas. La magia de cerca, como los otros estilos de magia, ha desarrollado sus propios géneros individuales, actualmente, el término "de cerca" también se usa más específicamente para describir una muestra en la que los espectadores se reúnen alrededor de una mesa que es específicamente fijada como escena de la muestra mágica.

Otros tipos de magia de cerca son: "mesa a mesa", "caminada" y "magia callejera".

En la magia de mesa a mesa, el mago es empleado por un restaurante (o un organizador de la fiesta) para realizar de comensal en las mesas mientras están esperando la cena. "Caminada" se realiza en fiestas sin la ayuda de una mesa. Toda la magia pasa en las manos del mago y /o espectador.

En ciudades grandes, como Nueva York, L.A. y San Francisco, hay lugares organizados

para los actores callejeros y su Magia. Debido a las situaciones limitadas en que se encuentra, la magia callejera ha retenido el mismo tipo de "mitos" que rodeó a los primeros chamanes y charlatanes.

Las cartas, cigarros, esponjas, monedas, y cualquier utensilio que este presente y que sean de formato pequeño son a menudo las herramientas para magia de cerca. Esta forma de magia se ha vuelto popular debido a su naturaleza íntima. Personas que han sido expuestas (o sobre expuestas) a la magia escénica creen que casi cualquier cosa puede pasar si están lo bastante lejos. Una vez que han visto un acto imposible bajo sus narices, o incluso en sus propias manos, experimentan un nuevo tipo de asombro

2.4-El origen del arte de magia

Como se detallo anteriormente el origen de la magia es remoto, antes de que la magia se percibiera como arte, se llamó, graciosamente: "la segunda profesión más vieja".

Obviamente, cualquier origen que anteceda la historia registrada (como lo hace el origen de la magia) será solo teoría. Tendremos que ir simplemente con teorías modernas donde los hechos no son comprobables. La teoría más popular hoy es que en cuanto el hombre comprendió que podía realizar lo imposible ilusoriamente, empezó a hacerlo para ganar poder y estatus por encima de sus compañeros.

Por otra parte se ha propuesto el origen de la magia en el chamanismo. Los chamanes eran personas dentro de las tribus que tenían una comprensión mayor que otros de las fases de la luna, el efecto del sol en las estaciones, las hierbas medicinales, y así sucesivamente. Note que todo el conocimiento es, desde el punto de vista de un cazador-recolector, totalmente práctico. Debido a que había una comprensión de estas áreas todavía pobre, pero ningún control físico de ellas, el chamán especializó las aplicaciones de su conocimiento y tendieron a ser ritualísticas dándole un sentido religioso, podemos decir que el sentido otorgado a la magia vista como una herramienta curativa sino una evidencia de las capacidades de los chamanes. La magia no sólo era curar al enfermo (y sus seres amados), sino también al parecer se ofrecía como la única diversión para los observadores. Y fueron estos mismos curiosos del chaman quienes de verdad eran los primeros en dar testimonio de la magia como un arte.

Aunque muchos creen que la magia a estas alturas eran visiones absolutamente alucinógenas, los historiadores mágicos piensan que probablemente eran esas las

prestidigitaciones primitivas u otras como la magia física.

Se teorizaron visiones originalmente debido a la cercanía y a las condiciones variantes naturales en las que la magia fue realizada.

Cuando llegó la era agrícola, y las primeras civilizaciones aparecieron, se cree que la Magia hizo la gran división. La curación ritualística se volvió el campo de sacerdotes y espiritualistas, y el aspecto de la actuación se volvió un arte separado.

Muchas civilizaciones antiguas tienen archivos del "Juego de los cubiletes". El hecho que tantas culturas tengan archivos de este efecto sugiere que es un recuerdo de los días del chamán / nómada. También sugiere que los chamanes intercambiaban ideas cuando se encontraban con tribus amistosas ocasionales.

Sorprendentemente, incluso en esta fase temprana, la palabra "Magia" no había sido empleada todavía. Los hechos imposibles simplemente se describieron como "las prácticas" del actor: las antiguas descripciones incluían " la práctica chamánica ", "el acetabulari" (figuradamente se traduce como: practicantes del "Juego de los cubiletes"), y así sucesivamente.

La propia palabra entró en vigencia en el siglo 6 A.C. Un grupo de sacerdotes de Irán llegó a Grecia. Los griegos antiguos se refirieron a estos sacerdotes como "magoi" (singular de magos). Esta palabra se convirtió al latín, y en el futuro al castellano como mago (singular de magos).

Los sacerdotes eran intérpretes de agüeros y sueños. Los griegos vieron esto como evidencia de poderes extraños, y llamaron a estos actos extraños "Magia."

A lo largo de la era agrícola, la Magia fue usada principalmente por los sacerdotes y espiritualistas.

De estas civilizaciones hasta el siglo 19, realmente cambió muy poco. La mayoría de los magos del siglo 18 todavía llevaban las túnicas largas de las civilizaciones antiguas. Brevemente después de estas edades oscuras, los italianos (Jonas, Androletti, Carlotti) parecían ser los exponentes más finos del arte de Magia.

Hemos desarrollado una definición de Magia, varios estilos explorados en el arte, y hemos tratado las propiedades únicas de la Magia en sí. Pero no hemos abordado la magia no como una experiencia artística. Aquí veremos lo mucho en común que tiene con el teatro y con otras formas de expresión.

2.5- El arte de hacer magia

El arte nos muestra tal como somos, es una representación de nosotros y de la sociedad donde se crea, al menos así lo plantean los académicos, pero también hay quienes vieron en el arte la capacidad de transformar a las personas y las situaciones inculcando valores, técnicas y conocimientos que abren nuevos mundos y permiten un mejor desarrollo personal y social.

Sohad Houssein

En su reciente libro, El Arte del Asombro, Paúl Harris (1948) se refiere a los magos como los guías al asombro. Redactando de nuevo esto para aplicarlo a la Magia, reescribimos la definición, el lugar en donde la única manera de hacer lo imposible se logra a través del asombro, una actuación entretenida en la que el mago alcanza logros imposibles que son percibidos por espectadores como reales, para que el mago pueda guiarlos a un estado de asombro como una meta en y por sí misma. O como lo diría Hofzinsler en sus veladas de magia del año 1852 “una hora de engaño”.

Hacer malabares, como cualquier acto circense si bien es difícil, no progresa en el reino de lo imposible. Así que la definición que tenemos ahora es "una actuación entretenida en la que el mago alcanza logros que son percibidos por los espectadores como sin ninguna explicación posible, para que el mago pueda guiarlos a un estado de asombro como una meta en y por sí misma". (Ortiz, 1999 p.89)

Continuamos en el siglo XX: la mayoría de los puntos históricos mayores son una cuestión de conocimiento público (gracias al desarrollo de medios de comunicación de masas). A principios del siglo XX / fines del siglo XIX, los magos realizaron principalmente

espectáculos de variedades.

Houdini capturó la imaginación del público con sus escapes, mientras que hubo muchos grandes magos de los años veinte a los años sesenta, el arte parecía entrar en la oscuridad, excepto en las actuaciones en los teatros, y películas.

En los años setenta, una década después, Doug Henning dejaba al público asombrado con sus creaciones de magia-rock. Comenzando a fines de los años setenta, David Copperfield llevó su marca espectacular de magia en vivo a los públicos de la Televisión alrededor del mundo. (Idígoras, 1999 p.67)

Hoy en día los principios son los mismos sobre los que Robert Houdin basó su magia, además como él mismo dijo "Para tener éxito como mago, tres cosas son esenciales; primero, destreza; segundo, destreza y tercero, destreza.", lo único que ha variado son los efectos mágicos, pero la magia sigue creciendo a nivel mundial.

La finalidad del mago es lograr efectos que no den cabida a la lógica ni a la explicación y que desafíen las leyes de la naturaleza, efectos como desaparición, aparición, cambio, metamorfosis, destrucción y recomposición, levitación, todos estos efectos buscan en su esencia el asombro del otro, vemos que la investidura del mago es otorgada por el espectador, los supuestos poderes sobrenaturales, no son más, que la perseverancia y la practica de determinadas teorías. (Navajas y De Ascanio y Navaz, 1993).

“El objetivo de un ilusionista debe ser asombrar a su público, pero agregando belleza al

asombro: belleza estética, elegancia, ritmo, color... ocultando siempre la técnica para obviamente no matar la ilusión” (Lavand 2002 p.32). Podemos decir que el arte de la magia reside en la presentación misma vale decir en la actuación, en el proceso mismo de hacer el efecto, El gran mago argentino Rene Lavand (2002), explica lo anterior con gran sutileza “El ilusionismo es un arte que, paradójicamente y al contrario de las otras artes, oculta técnicas con virtuosidad, cuando en las demás, la técnica enaltece y lo que más se comenta” (Lavand 2002 p.32).

Podemos acotar también que lo primero que busca el mago con su público es minimizar la aversión de éste a la experiencia de ser engañado, para esto utilizara todas o casi todas las técnicas para lograr empatizar con su publico, ya que a nadie le agrada ser engañado y menos ante sus ojos. Para engañar la inteligencia de alguien, el efecto debe parecer completamente lógico, cuando decimos "lógico", no queremos hablar sobre los estudios Aristotélicos clásicos, sino las reglas aceptadas por el público. Una vez que el método engañoso se ha creado, y el público puede disfrutar el efecto, el mago debe proceder a engañarlos propiamente, entonces los magos tienen el desafío imponente de tener que engañar la inteligencia y las emociones.

Los dos tipos de lógicas que ocurren en la magia son procedimentales y temáticas.

La lógica procesal da énfasis a la limpieza de los pasos tomados para lograr el resultado mágico, la lógica temática da continuidad al efecto y /o al acto. El público no tiene que estar consciente de ningún tipo de inconsistencia lógica. Si incluso se sospecha, no hay ninguna experiencia mágica. Aún cuando el público está del lado del mago, y no puede sondear el método inteligentemente empleando la lógica, la Magia se vuelve un arte finalmente cuando alcanza las emociones. Esto se logra usando la dramatización. Para hacer al público "sentir" la Magia, el mago da énfasis a lo visible, lo intangible y específico, en lugar de lo simbólico

o general.

Los magos modernos acostumbran usar la dramatización para demostrar cuán justas las condiciones del efecto son. En una versión del cigarro que desaparece a mano limpia, el mago le pide al espectador que se aferre a sus muñecas, todos los espectadores comprenden entonces que no puede ir a las mangas del mago, o a un bolsillo, o a cualquier otra parte, porque él está bajo vigilancia constante. Aunque los medios en los que el cigarro desaparece puedan permanecer si las manos del mago se sostienen o no, la versión en la que las manos se sostienen se registrará como un efecto más fuerte, sólo debido a la dramatización.

Es interesante notar que muchos de los toques de la presentación frecuentemente diseñados para impacto emocional tienen impacto intelectual también.

Todo lo anterior nos da ha entender que el estudio de la magia, no pasa solamente por tener o manejar astutamente una baraja, pasa por tener un control de las múltiples variables que le afectan, desarrollar una visión panóptica, esto se logra con mucho estudio y practica.

3.- El taller de magia y algunas de las cualidades que se adquieren al aprender Magia

A través de un taller los alumnos recibirán el conocimiento de magia, un taller es definido como “Una experiencia grupal en la cual los participantes interactúan entre si en torno a una tarea específica, esto desde un rol protagónico de los participantes en el proceso de aprendizaje que allí se produce” (Herrera, 2000). El taller busca favorecer en los jóvenes la confianza básica personal y en algunos casos la creación de esta misma, destacamos la importancia de aprender a través de la experiencia ya que esta es una forma eficaz de adquirir los conocimientos, la construcción de un vínculo seguro y de aceptación incondicional durante el taller, es de suma importancia a la hora de trabajar, pues este permitirá paulatinamente trabajar las áreas de la personalidad que se han visto deterioradas por las experiencias primarias de rechazo, desprotección y abandono. Por ultimo destacamos que el taller será un medio protegido, el cual actuara como puente entre el aprendizaje de la habilidad y su ejecución en el exterior, por lo tanto constituirá una situación social similar a muchos encuentros interpersonales, esto favorecerá la consolidación y ejecución en el exterior.

Uno de los objetivos que nos propusimos al impartir el taller de magia es que se desarrollen ciertas habilidades asertivas, para que estas operen como un sostén del lazo social, a través de estas líneas queremos destacar ciertas cualidades humanas que se desarrollan y/o se potencian en el ejercicio de la magia y que van en directa relación con los objetivos planteados. Es así que planteamos este taller como una forma de educar a través de un acto lúdico, entendiendo que la educación es un ámbito de suma importancia, más aun considerando que muchos de los niños y jóvenes participantes del taller no han tenido la

oportunidad de participar en instancias que faciliten la integración social a través de la educación formal o informal, el planteamiento de Rodríguez (2001) refleja claramente la importancia “La educación es el principal instrumento que una sociedad moderna tiene para elevar su capital en recursos humanos y promover el bienestar y la integración de adolescentes y jóvenes.”(Rodríguez, 2001 p.2).

Diversos autores aseveran que la palabra es el mejor vehículo de expresión, ya sea en gesto o en voz. Para los niños o jóvenes que se encuentran en un proceso de formación, el desarrollo de ciertas habilidades en función de un mecanismo de trabajo y de realización personal toma real importancia. En este sentido la práctica de la magia vincula los lenguajes, los revaloriza, renovando los cambios de actitud, con la modificación de los lenguajes que reproducen conflicto.

Las cualidades que se desarrollan a través del taller de magia, se basan en la constante practica y en la interacción con el publico este ultimo forjara en el ejecutante diversos aspectos comunicativos, en la siguientes líneas destacaremos la concordancia que hay con lo que se considera por asertivo.

Disciplina: Tal como dice el refrán, “la practica hace al maestro” por lo tanto es necesario autodisciplinarse en el estudio y práctica de las técnicas, pases, manipulaciones y presentación de los efectos mágicos o juegos, para poder realizarlos adecuadamente, con el paso del tiempo la disciplina se convierte en un habito, así como también se desarrolla la

paciencia y la perseverancia.

Coordinación: Este aspecto es fundamental a la hora de realizar algún efecto mágico ya que coordinar lo que se piensa, lo que se dice y lo que se hace, y aunque no siempre se haga lo que se diga y simultáneamente se esté haciendo lo que no se dice, la motricidad fina también se desarrolla por las múltiples practicas que se ejecutan con las manos.

Destreza visomotora: Visión y motricidad dos aspectos que se potencian el uno con el otro, al igual que en otras artes (música, pintura, etc.), a través de la practica frente a los espectadores se adquiere la habilidad necesaria para poder coordinar nuestra mirada con nuestras acciones, la destreza visomotora será de gran importancia pues además de controlar nuestro entorno (visión periférica), controla las manipulaciones que ejecutamos con las manos. Otra área que se beneficiaria es la Psicomotora, pues existe un claro fortalecimiento físico, un desarrollo de habilidades motrices básicas, así como también un fortalecimiento en la musculatura fina, es posible ver también como una instancia en donde se liberan tensiones y energía, además de adquirir una buena postura, un desarrollo del equilibrio.

Autoconfianza: Este uno de los aspectos a desarrollar y básicamente se da con la constancia y la practica terminado esto, se debe desarrollar un dialogo en donde se de coherencia a nuestras acciones, la finalidad es que el efecto sea creíble por el espectador, a través de la práctica se adquiere la confianza necesaria para poder presentar un efecto de magia. Podemos leer entre líneas como la asertividad se desarrolla pues lo que se busca es expresar adecuadamente lo que se esta ejecutando (sin mediar distorsiones cognitivas o ansiedad), y combinando los componentes verbales y no verbales de la manera mas efectiva posible, de

acuerdo con sus intereses y objetivos, respetando el derecho de los otros intentando alcanzar una meta propuesta.

Organización y planeación: Cuando se va a realizar una actuación o presentación de algún efecto o juego de magia, éste debe estar cuidadosamente planeado y organizado para tener éxito, se deben prever las posibles dificultades que surjan durante la actuación y estar preparados para resolverlas prontamente. De la misma forma es necesario obtener una adecuada estructura del espectáculo en general para que resulte entretenido y agradable

Rol de liderazgo: Tener la capacidad de dirigir o coordinar un grupo plantea enormes desafíos, los cuales se asumen en el ámbito de la magia, según Ander-Egg. (1995) plantea que la “Condición que permite que un individuo tenga la capacidad de persuadir o dirigir, a otros, derivada de sus cualidades personales, asume funciones de dirección, de mando y de responsabilidad que ejercen influencias para el logro de determinados objetivos”. (Ander-Egg. 1995 p.16).

Área socio-emocional El desenvolvimiento social, ayuda a poder controlar determinadas situaciones sociales, que por lo general causan presión, se alienta en las practicas el espíritu de superación por ende se fortalece la voluntad y la responsabilidad.

Creatividad: Para poder crear nuevos juegos a partir de los pases o manipulaciones aprendidos, modificar y mejorar los efectos mágicos ya existentes, adaptarlos a nuestra personalidad o idear nuevos pases y manipulaciones para lograr conseguir determinado efecto. Toro, (1994) nos plantea la que la creatividad indudablemente es una facultad

individual, sin embargo, alcanza sus mejores resultados cuando se desarrolla colectiva y organizadamente. Interesante lo que plantea el autor anterior, la modalidad del taller busca la creación en grupo y entendemos claramente que no hay actividad u oficio que pueda desarrollarse en aislamiento. Podemos decir que se produce la interacción, el intercambio, el aprendizaje y la evolución, un pintor por ejemplo, podría quedarse solo en su taller, pero de igual modo recibiría información de otros, que, como él, hacen lo mismo. Un maestro de la construcción primero es aprendiz, luego ayudante y más tarde adquiere la calificación, entonces podría pensarse que alguien que cuenta con todos los recursos no necesita la ayuda de nadie, pero esto no es así, ya que por lo tanto, un trabajo colectivo es fundamental para compartir las necesidades de recursos y para aprender en equipo. Así como la creatividad es una facultad que se desarrolla colectivamente, la organización ayuda a encontrar los elementos que se van haciendo necesarios. Lo anterior nos lleva a pensar que la magia propiciaría el desarrollo de ciertas áreas como el área intelectual, ya que se involucra la imaginación, esta impulsa la capacidad creadora, se agudiza la atención, existe un desarrollo en el lenguaje y esto permite al joven explorar su entorno con mayor seguridad.

La posibilidad de establecer una autoestima positiva, basada en logros, cumplimiento y reconocimiento, oportunidades de desarrollar destrezas sociales, cognitivas, motoras y emocionales para enfrentar problemas, tomar decisiones y prever consecuencias, incrementar el locus de control interno, esto es reconocer en sí mismo la posibilidad de transformar circunstancias de modo que respondan a sus necesidades, preservación y aspiraciones, son factores personales protectores que pueden ser fomentados y que se vinculan con el desarrollo de la resiliencia.

1.-Grupo de pares

Para analizar los aspectos asertivos en los jóvenes de nuestro estudio, es necesario considerar distintas dimensiones una de ellas es el entorno inmediato vale decir el grupo de pares, pues serán parte importante en la consolidación y mantenimiento de las conductas esperadas, ya que validaran su accionar como mago, además de ser un agente de refuerzo social.

Considerando que el proceso de socialización en esta etapa es fundamental pues se aprenden valores, actitudes y comportamientos y maneras de relacionarse en cualquier lugar. Podemos decir que la influencia del grupo de pares o amigos afecta e incide sobre los factores y génesis de las habilidades que se adquieren. Frente al grupo de pares el concepto de selección es primordial, donde el individuo, en lugar de ser un sujeto pasivo de su medio ambiente, es un sujeto activo que auto selecciona su grupo de acuerdo con sus semejanzas y motivación, es así como se van conformando los “grupos de amigos”. La interacción con los demás afecta al desarrollo de la conducta social otorgando muchas ocasiones de aprender pautas de conductas y normas en el ámbito social. Lo anterior es reflejado por Arón y Milic (1993) en el siguiente párrafo.

El grupo le da al niño la oportunidad de auto conocerse y de entrenar las habilidades sociales, con sus pares el niño aprende a conocer sus propias habilidades y limitaciones y a discriminar entre lo bueno y lo malo en el ámbito de las relaciones interpersonales, gracias a la función de agente regulador que cumple el grupo de pares. (Arón y Milic, 1993 p.29.)

Por lo tanto la validación que nos otorga el grupo es importante como refuerzo social, un espejo de lo que somos, sin perder con ello lo particular de cada uno, la magia se presenta como una herramienta social, que generara diferentes emociones (asombro, alegría, felicidad, risa, etc.) en los espectadores.

La empatía constituye un factor importante en la efectividad de la comunicación; sin embargo, cuando la situación de comunicación presenta ciertas características, como ser poca la interacción previa, falta de motivación personal, aumento del tamaño grupal, etc., el conocimiento de la composición y mecanismos del sistema social serán de utilidad para hacer predicciones sobre la forma en que los miembros de dicho sistema social habrán de comunicarse entre sí. (López, Parada y Simonetti, 2000 p. 103)

La búsqueda del asombro y del reconocimiento social por parte del mago, operan como reforzadores de ciertas conductas adaptativas en diferentes situaciones, la mayoría de los actos de magia que realiza el mago frente a un público, conlleva que este, mantenga un dominio y control sobre las variables del ambiente, disposición del público, ángulos, luz, etc. La atención así como la tensión que debe prestar el público en determinados momentos es fundamental, por lo tanto el mago debe echar mano a su carisma y a su capacidad de empatizar constantemente.

La magia se genera a partir de un proceso de comunicación en que los jóvenes coordinan sus comportamientos para lograr sus propósitos. La posibilidad de comunicación aumenta, al igual que la probabilidad de desarrollo social.

El mago puede ser reconocido por sus pares o por el resto de la gente, por emplear herramientas y códigos propios de un grupo (Magos), el que es reconocido a la vez por el resto de la población que no conoce en profundidad la cultura de la magia

Dentro del grupo de pares se dan procesos que contribuyen enormemente al desarrollo interpersonal y aprendizaje de habilidades específicas que no se pueden alcanzar de otra forma y ocasión, por ejemplo; las normas sociales, conductas que posibilitan la integración social, capacidad de enfrentar y resolver conflictos, competitividad, negociación, etc.

Como podemos ver el grupo de pares es esencialmente fundamental en un adecuado desarrollo de la identidad, personalidad y, porque no decirlo, la adquisición de habilidades asertivas, la amistad contribuye a la socialización a través de su impacto en la formación de la imagen de sí.

Pertenecer a un grupo es importante para cualquier ser humano ya sea para adquirir seguridad, status, poder o simplemente por afinidad o proximidad constante, sin embargo cuando se trata de niños y adolescentes entra en juego más sustancialmente la aceptación y popularidad, ser miembro de un grupo puede brindar un sentimiento de ser útil, de fortalecimiento de su propia imagen, porque lo hace sentir mejor consigo mismo. La magia entrega a los jóvenes una herramienta lúdica en donde ellos se transforman en los sujetos del supuesto saber, el entorno los validara dadas sus capacidades, ya que les es mas fácil empatizar, en tanto el joven mago deberá estar en contacto permanente y desarrollará habilidades para dirigirse al publico, al tener una visibilidad social y un alto grado de participación social deberá tener la capacidad necesaria para desenvolverse eficazmente en un medio social normalizado. Podemos decir entonces que el joven que aprende magia,

encuentra fácilmente un espacio en los grupos ya que este le asigna rápidamente un rol, el rol de divertir. El ser aceptado por sus pares generara una mayor frecuencia de conductas de apoyo de y a sus amigos, de refuerzos positivos, de expresión de amabilidad, junto a una mayor tendencia a ofrecer y aceptar iniciativas de amistad. El niño y joven al apreciar y establecer vínculos fluidos de relación con sus iguales y los adultos que le rodean, será capaz de interpretar y recibir los sentimientos de afecto de los otros y responder a ellos de forma adecuada, nuevamente en este nivel presenciamos aspectos asertivos, el recibir elogios es uno de ellos, o decir que NO frente a la petición de realizar un mismo efecto mágico (el mago nunca debe repetir el mismo efecto frente al mismo publico) desarrollando además actitudes de colaboración, ayuda, cooperación y solidaridad.

La presencia de amigos crea un espacio social que permite la realización de una serie de comportamientos que en otros contextos serían impropios. Crea un espacio en que el niño o adolescente puede explorar modos de expresión, de actitudes hacia el otro sexo, conductas agresivas, actitudes con relación al colegio, al trabajo y a la sociedad en particular (Arón y Milic, 1993, p. 29).

Ser parte de un grupo, así como el reconocimiento social, implica un desarrollo en las habilidades asertivas y emocionales, ya que constantemente el joven se verá enfrentado a experiencias que evalúen su desenvolvimiento social. Dado lo anterior los jóvenes que son excluidos de este aspecto del aprendizaje quedan, inevitablemente, con déficits en su habilidad social.

En general, el rechazo por parte de los pares se ha asociado a distintos tipos de

conductas agresivas. En contraposición, la aceptación de pares se ha asociado con características como ser amistoso, tener visibilidad social y un alto grado de participación social. (Arón y Milic, 1993, Pág. 30).

El sentirse parte de un grupo, es un factor importante en el desarrollo biopsicosocial de un niño o joven, y si bien existen muchos caminos para lograr esta meta creemos que el proceso de enseñanza y aprendizaje de magia facilitará la integración y la aceptación de este a cualquier grupo, sin importar su género.

1.1-Empoderamiento

Existe una literatura amplia sobre el empoderamiento. Van Eyken (1990), Friedmann (1992), Craig y Mayo (1994) y Rowlands (1997) han examinado el concepto, concentrándose en la noción de poder, su uso y distribución como un eje central para entender cualquier tipo de transformación social. Dicha centralidad incluye el poder tanto en términos de cambio radical y confrontación como en el sentido de la capacidad para hacer, para poder y para sentirse más capaces y en control de una situación.

El empoderamiento se ha convertido en un propósito importante de las intervenciones de desarrollo social en la década del 90. Ha sido operativizado en metodologías prácticas para proyectos y, en términos de su efecto e impacto, está empezando a traducirse en acciones observables y mensurables.

El desarrollo social como empoderamiento no considera a las personas pobres como deficientes y necesitadas de apoyo externo; desde una perspectiva más positiva, intenta crear un enfoque de desarrollo interactivo y basado en el principio de compartir, en el cual las destrezas y el conocimiento de las personas sean reconocidos. Empoderamiento no es simplemente una terapia que hace que los pobres se sientan mejor respecto de su pobreza, ni tampoco la promoción de iniciativas locales o el fortalecimiento de la conciencia política de las personas. Tampoco asume que la población sea totalmente indefensa ni descarta la existencia previa de redes de solidaridad y resistencia a través de las cuales las poblaciones pobres enfrentan las fuerzas que amenazan sus medios de vida. Por el contrario, el empoderamiento tiene que ver con un cambio positivo a nivel individual, comunitario y estructural, con organización y con negociación.

El empoderamiento es uno de los procesos que hará que nuestra estructura de enseñanza aprendizaje en magia se sustente, ya que posibilitará que el participante del taller, logre controlar las distintas variables que se le presentan tanto en sus presentaciones como en el cotidiano. Es sin duda lo que esperamos al finalizar el taller que los jóvenes se reconozcan como magos, como los sujetos del supuesto saber. La siguiente definición expresa claramente lo que queremos lograr. Vemos que esto se refiere al proceso de autodeterminación por el cual las personas o comunidades ganan control sobre su propio camino de vida. Sin lugar a dudas hablamos de elementos asertivos, pues se trata de un proceso de concientización (tomar conciencia de todos los factores que influyen sobre la vida de las personas) y liberación (ganar poder de decisión sobre su propio destino).

Poder decidir libremente, lograr mayor autonomía en sus decisiones, actuar tranquilamente en forma directa, haciendo respetar sus propios derechos sin afectar los derechos de los demás, son claramente elementos asertivos.

El poder también se relaciona con el conocimiento, que es tanto una fuente de poder como un medio para obtenerlo. En relación con este tema, Cornwall (1992) ha sostenido que todo el trabajo de desarrollo tiene que ver con el control del conocimiento y que, si los menos privilegiados pudieran controlar las fuentes de conocimiento, las estructuras de las relaciones de poder existentes variarían radicalmente. Concordamos abiertamente en que los segmentos más pobres de la población tienen menos acceso a información, cultura, conocimiento, esto los hace más vulnerable frente a la sociedad. Ajustando esto a una pequeña fracción de la realidad creemos que el taller ofrece ciertos conocimientos que son

conocidos por pocos, ya que la fuerza y poder de la magia radica en que pocos conocen la manera en como se llevan a cabo los efectos, llevar a la practica este conocimiento, es privilegio de pocos, ofrece una alternativa nueva de relacionarse con los demás, sin embargo es necesario empoderarse del conocimiento. Finalmente el empoderamiento es manejar el poder en el sentido de mayor confianza en la propia capacidad para emprender alguna forma de acción con éxito.

1.2-Factores de riesgo

Estos deben ser vistos como un resultado de la estrecha interacción individuo- ambiente donde cada una de estas dos partes juega un papel activo. Es decir, el joven no debe considerarse un receptor pasivo de los diferentes estímulos, por el contrario se encuentra continuamente modulando la incidencia a estos con su conducta, sus efectos en la determinación del carácter de riesgo. En este proceso de modulación se mezclan componentes biopsicosociales.

Esto supone además, el carácter específico de los mecanismos implicados en la determinación del riesgo: en cada individuo tendrán una dinámica propia, única, que dependerá de la articulación de los componentes referidos con anterioridad.

La resiliencia es en términos de ingeniería la capacidad de un material para recobrar su forma original, después de someterse a una presión deformadora. En esta tesis, sin embargo, retomamos la más reciente acepción de esta palabra, que designa la capacidad de una persona para superar bien condiciones adversas de la vida.

Por lo general la resiliencia ha sido estudiada en lo referente a la manera sorprendente de muchos niños y niñas maltratadas de distintas formas para sobreponerse y mantener su vitalidad y esperanza.

Como seres humanos, pese a vivir en diferentes condiciones cada ser, por lo menos en algún momento de la vida, los problemas nos han hecho tocar fondo. De hecho, a veces se ha dicho que hay que tocar fondo para poder tomar conciencia y levantarse. Puesto que si nos dejáramos arrollar por ese tipo de situación, nuestras vidas perderían toda conducción y sentido.

Pese a todo el potencial social constructivo que implica, no se ha pensado en la posibilidad

de plantear la resiliencia como un ejemplo para todos y todas, en nuestro crítico contexto de vida.

Existen factores internos como la autoestima, el optimismo, la fe, la confianza en sí mismo, la responsabilidad, la capacidad de elegir o de cambio de las competencias cognoscitivas.

Además se refuerzan las posibilidades del grupo de apoyar a las personas como ser humano integro, seguro y capaz de salir adelante.

Por ello es importante, además de desarrollar factores internos, afianzar los apoyos externos. Sin embargo, si la autoestima es baja o no se conjuga bien con las destrezas sociales, o si la esperanza en uno mismo no fluye no se canaliza de la mejor manera y si se le quita al individuo el apoyo externo vuelven a derrumbarse.

Son condicionantes externos los de carácter social, económico, familiar, institucional, espiritual, recreativo y religioso, los cuales son promovidos o facilitados por el ambiente, las personas, las instituciones y las familias que intervienen en la atención, el trato y el tratamiento de los grupos e individuos que están en situación de riesgo y vulnerabilidad.

Al margen de los ya mencionados, caben otros ámbitos y claves que la Resiliencia genera, no pocos insisten en la necesidad de contar con buenos modelos de rol en la vida diaria especialmente cuando se trata de niños, personas de las cuales los individuos u otros niños pueden aprender.

También constan entre los factores externos los factores de riesgo que pueden ser muchos,

los cuales vulnerabilizan la integridad psíquica, moral, espiritual y social.

Se puede considerar que las principales actitudes que fortalecen en los factores protectores o resilientes en los humanos (Fraser 1997, p. 23).

- Demostraciones físicas y verbales de afecto y cariño en los primeros cuatro años de vida.
- Reconocimiento y atención a sus éxitos y habilidades.
- Oportunidades de desarrollo de destrezas.
- Actitud de cultivo, cuidado y amor por parte de todos sus semejantes y especialmente de los encargados de su cuidado y protección.
- Apoyo de un marco de referencia ético, moral y espiritual.

El reconocimiento y atención a sus éxitos y habilidades, así como las oportunidades del desarrollo de las destrezas. Son partes esenciales del proceso de enseñanza aprendizaje,

1.3-Factores protectores

Los factores son considerados como ese algo que opera para mitigar los efectos del riesgo. Se consideran fuerzas internas y externas que contribuyen a que el niño o joven resista o reduzca los efectos del riesgo, por tanto, aminora la posibilidad de disfunción y problemas en estas circunstancias, como los factores de riesgo y los factores protectores involucran también variables genéticas, disposiciones personales, factores psicológicos, situacionales y sociales. El concepto de factor protector alude a las “influencias que modifican, mejoran o alteran la respuesta de una persona a algún peligro que predispone a un resultado no adaptativo” (Rutter, 1985).

Dentro de los personales se incluyen características temperamentales que provocan respuestas positivas en los padres y cuidadores y autonomía combinada con la capacidad de pedir ayuda.

Al interior de la familia se han definido factores como presencia de apoyo incondicional por al menos una persona competente y emocionalmente estable, creencias religiosas que promuevan la unidad familiar y la búsqueda de significados en los tiempos difíciles.

Dentro del ámbito comunitario se han considerado los siguientes: presencia de pares y personas mayores en la comunidad que brinden la posibilidad de transiciones positivas en la vida como programas de educación comunitaria a padres, participación activa en una comunidad religiosa, o actividades con un sentido de continuidad. Podemos entonces considerar que la intervención a través de un taller es beneficiosa en cuanto a sus efectos protectores en los jóvenes.

Los diferentes factores protectores, al igual que los de riesgo no actúan aisladamente en el niño, sino ejerciendo un efecto de conjunto donde se establecen complejas relaciones funcionales que en definitiva traen como resultado la atenuación de los efectos de las circunstancias adversas y eventos estresantes. Este proceso es denominado moderación del estrés. El conocimiento de este proceso es imprescindible para comprender los mecanismos que subyacen a los factores protectores y a la resiliencia en general.

2.-Resiliencia

A lo largo de la historia han existido variadas definiciones del concepto resiliencia entre ellas, la que fue adoptada por un grupo de investigadores que representan la segunda generación de investigadores. Luthar y otros (2000), definieron la resiliencia como “un proceso dinámico que tiene como resultado la adaptación positiva en contextos de gran adversidad” (citado en Melillo y Suárez 201 p.45)

Según Melillo y Suárez (2001) en las definiciones de resiliencia deben estar presentes los siguientes componentes estos son:

- Noción de adversidad, trauma, riesgo, o amenaza al desarrollo humano;
- La adaptación positiva o superación de la adversidad.
- El proceso que considera la dinámica entre mecanismos emocionales, cognitivos y socioculturales que influyen sobre el desarrollo humano

El interés en profundizar en este tema, tiene que ver con la mirada y el énfasis que se ha puesto en las investigaciones sobre la resiliencia, según Melillo y Suárez (2001), estas apuntan a ver al sujeto no en base a sus patologías o enfermedades y/o debilidades sino que se mira la potencialidad, la capacidad del sujeto, un cambio paradigmático en donde se paso de un modelo en donde el objetivo eran las enfermedades y las necesidades a un modelo que se basa en la promoción y prevención basándose en las potencialidades y recursos que el ser humano tiene en si mismo. Pensamos que nuestro horizonte investigativo es el mismo,

trabajar desde lo que se tiene y no desde lo que no se tiene.

Concordamos abiertamente con lo planteado por Werner (1988) este plantea que la participación en actividades extra-curriculares o clubes sociales puede constituirse en una fuente informal que apunta a desarrollar conductas resilientes, y claro el hecho de participar en actividades en donde se pueda lograr una interacción bajo un mismo interés, facilita el desarrollo de conductas resilientes, un espacio libre y para todos en donde los niños o jóvenes sientan que cuentan con la capacidad de decidir, con la posibilidad de ser escuchados, creemos que la propia motivación por participar en estos talleres o actividades extra-curriculares son la fuente principal de conductas resilientes, El taller de magia cae en esta categoría en donde comiencen a desarrollar un pequeño plan de vida, en donde los sueños participen un nuevo espacio fuera de la rutina, finalmente este es un lugar en donde la unidad sea tan importante como el equipo, un lugar en donde la negación no existe, un lugar de proyección.

Algunos estudios fisiológicos parecen corroborar al señalar, por ejemplo, los efectos de relajación del humor y la risa sobre el sistema parasimpático, que disminuyen la contractura de la musculatura lisa ocasionada por la tensión y el estrés, con efectos benéficos sobre la tensión arterial y el volumen respiratorio. (Melillo, Suárez, 2001 p. 191).

Con certeza podemos decir que todos los efectos mágicos, están dirigidos a un público, por lo tanto se propicia la interacción y la participación, la empatía con el público es esencial esto se logra, mediante algunos gags de humor o a través de una presentación atractiva, el respeto por las personas que participaran en nuestro show siempre será primordial durante

las rutinas de magia (efectos mágicos estructurados de tal manera que exista una coherencia entre cada efecto).

La risa y los aplausos de los espectadores facilitan que el mago logre una confianza en lo que hace, muchos efectos mágicos llevan bromas y momentos cómicos. La posibilidad de que un mago se sorprenda con sus propios efectos de magia es remota, pero lo que si ocurre con frecuencia es que se ría mucho en sus shows, esto porque a pesar que las bromas de interacción se han estructurado de tal forma que sean cómicas siempre existirá un elemento que las hará cambiar o variar un poco, y eso tiene que ver con la diferencia que tenemos como sujetos y la diferencia de lugares en donde realicemos nuestro espectáculo. Según los autores Melillo y Suárez (2001) citando a (Rodríguez, 1997) “el valor del humor como poderoso recurso simbólico sostenedor del lazo social y de las identificaciones grupales, hechos que todos le dan al humor un merecido lugar como elemento de resistencia subjetiva frente a la adversidad”. Freud. (1927) ya lo había descrito de esta manera.

El humor es un medio de conseguir placer a pesar de los afectos dolorosos que a ello se oponen y aparece en sustitución de los mismos. El sujeto vuelve la espalda a todo aquello que le conduce a la muerte y puede provocar su desesperación. (Freud, 1927)

Cabe destacar que Vanistendael (1995) señala la importancia que tiene en el desarrollo de la resiliencia el sentido del humor y advierte que este aspecto ha sido mencionado escasamente en las investigaciones. Afirma que "quien ejerza la difícil virtud de reírse de sí mismo ganará en libertad interior y fuerza". Agrega que un requisito básico para promover comportamientos ligados al humor en términos positivos, es el que los niños vivan

experiencias de confianza; así como, la ausencia de un clima propicio amenazaría con la posibilidad de producir un sentido del humor negativo.

Como dijimos la interacción que se da al momento de hacer magia, valida a la persona que personifica al mago a través los aplausos, risas y posterior felicitaciones que recibe, fortalecería el “yo puedo” el cual remitiría a la adquisición de habilidades interpersonales según Melillo y Suárez (2001), la validación del entorno es de suma importancia, recordemos que el rechazo en estos jóvenes es permanente, la asignación por parte de su grupo de pares de rol o status, posibilita que la autoestima del joven aumente.

.

3.-La teoría cognitiva

Bandura (1969, 1977,1986) ha propuesto una teoría del aprendizaje por observación, que el denomina “cognitiva social”. Según esta teoría la observación de la conducta del modelo tiene, fundamentalmente una función informativa. El observador obtendría en estas circunstancias representaciones simbólicas de las actividades efectuadas por el modelo, que le servirían después de guía para realizar las acciones adecuadas.

3.1-La teoría del aprendizaje social

La teoría del aprendizaje social en Albert Bandura es la espina dorsal en nuestra investigación pues desde acá planteamos el cambio o la modificación conductual de los jóvenes y nos basamos en que esta perspectiva teórica porque pone énfasis en:

En el proceso de enseñanza y aprendizaje, en torno a la magia podemos decir de manera hipotética que operan mecanismos cognitivos que permiten al mago aprender de si mismo, de los demás y del mundo, a través de la experiencia que adquiere y conoce en cada presentación o show, con esto no quiero dejar de lado la practica, pues es tan valiosa como lo dicho anteriormente, de acuerdo a lo que aprende, comienza a regular su propia conducta adaptativa, lo que en definitiva permite seguir aprendiendo y así sobrevivir en la cotidianidad de las relaciones sociales. Siendo capaz de expresar sus opiniones de forma abierta y sin temor, al mismo tiempo respetando a los demás y resolviendo de una manera adecuada los problemas que puedan surgir, de esta manera los jóvenes se relacionarían de manera asertiva con su entorno.

Antes de abordar de lleno lo relativo al aprendizaje social creemos que es necesario entender de manera específica lo relacionado con el aprendizaje de actividades motoras, ya que, es fundamental entendiendo que el medio para lograr los objetivos es el aprendizaje de ciertas técnicas motoras. El aprendizaje de destrezas puede variar cualitativamente a lo largo del periodo de práctica, es por esto que es importante conocer las fases del aprendizaje.

Lane (1987) describe los siguientes tres estadios en el aprendizaje.

Basándonos en lo que postula Bandura planteamos que todo lo que aprendan los jóvenes en el taller estará dirigido a mejorar la interacción con su ambiente, ya que como destacamos en los anteriores apartados “la magia es en la interacción”, sin ella no es posible que exista magia, necesita ser reconocida por un otro para poder generar cambios, aun así, es posible que se generen resistencias en su entorno, del tipo “no te creo, lo que haces” pero también ese es un tema a trabajar con los jóvenes, todo lo anterior nos lleva a plantear que el ejercicio de hacer magia frente a un público mejora o genera un cambio respecto a la interacción recíproca, pues el medio de comunicación ya no es el golpe ni la competencia, si no, un acto lúdico participativo, abierto a su entorno en donde no existe la negación del otro, pensamos que esto generara ciertos cambios en el sistema cognitivo que luego derivaran en posibles cambios conductuales. “El comportamiento interpersonal se aprende por asociación y por aprendizaje instrumental siendo el refuerzo social uno de los reforzadores más poderosos para la adquisición y mantención de la conducta interpersonal” (Hidalgo, 1992 p. 34 citado a Bandura). Esta cita expone claramente lo medular de esta investigación, es que a través de la magia se logra un comportamiento interpersonal adecuado, desde el respeto por el otro, desde la confianza en lo que se dice, desde la capacidad del alumno de transmitir a otro sus posturas, opiniones. De manera eficaz y sin

sentirse incómodo y siendo los aplausos, los comentarios y evaluadores (público) su mejor reforzador social, luego aprenderá a que ese mismo público que lo aplaudió lo puede abuchear si falla, comprenderá y entenderá las críticas constructivas, de esta manera se desenvolverá de mejor manera con el entorno.

La capacidad de aprender observando las experiencias de otros abrevia considerablemente el proceso de aprendizaje por ensayo – error y amplía la capacidad de adquirir nuevas pautas de conductas y evaluar las consecuencias de estas, un ejemplo de esto, es cuando el alumno de magia le pide a un compañero que mire su efecto mágico, generalmente el espectador lo increpa con un garabato pues es su manera común de relacionarse dentro de la fundación, entonces aquí el joven mago relaciona y comprende que debe empatizar con él espectador, de esta manera comienza a comprender que puede pedir al resto ciertas cosas pero siempre desde el respeto, es actuar tranquilamente en forma directa, haciendo respetar sus propios derechos sin afectar los derechos de los demás. Aprender conductas complejas (como aprender un idioma, pautas culturales, relaciones sociales, etc.) sólo pueden adquirirse a través de la observación de modelos y la ausencia de esto impediría desarrollar pautas culturales, lo que generaría en el sujeto una ineptitud en manejo de relaciones sociales, en el aprendizaje de conductas aprobadas y rechazadas etc. Además los individuos desarrollarán más o menos una conducta por las consecuencias que ésta genere en los demás o en el medio.

De acuerdo a lo anterior entendemos que básicamente las personas adquieren conductas nuevas observando a los modelos, practicando ellos mismos las consecuencias (o viéndolas) y obteniendo información.

El ambiente al igual que el contexto, otorgan información al ejecutante de las acciones, a través de señales de qué cosas pueden ocurrir si se realizan determinadas acciones, aquí comienza a entender que existen diversas maneras de comunicar determinadas cosas, entonces el alumno comienza a relacionar sus experiencias con otras, las cuales adquieren un carácter predictivo que permite al individuo regular su conducta, evitar errores y potenciar todos estos factores para producir experiencias placenteras. Este párrafo anterior refleja parte fundamental de lo que se pretende lograr a través de la enseñanza de la magia, en donde el alumno pueda llevar a cabo determinados efectos de magia frente a un público, y que esta misma interacción lo lleve a conocer y disfrutar de sanas maneras de interactuar. La aplicación de nuevas conductas conllevará a un aprendizaje de emociones y actitudes que se observan más en las relaciones interpersonales.

A continuación se destacarán de la perspectiva teórica del Aprendizaje Social de Albert Bandura los tres puntos más relevantes para esta investigación:

1.-Medio.

“Las personas no se limitan a reaccionar a las influencias externas, sino que seleccionan, organizan y transforman los estímulos que las afectan” (Bandura, 1982, p.10), es decir la persona es influida por el medio, pero ésta, a su vez influye en el medio. Los factores conducta ⇔ persona ⇔ medio actúan como determinantes entrelazados. A veces los factores ambientales presionan fuertemente sobre los factores personales o viceversa, estos factores regulan el curso de los fenómenos ambientales y predominan sobre ellos. "Los ambientes sociales proporcionan muchas oportunidades de crear contingencias que afectan recíprocamente a la conducta del sujeto." (Bandura, 1982, p.230).

En esta dinámica se desenvuelven los procesos sociales de cualquier índole y para efectos de nuestro estudio el medio será comprendido como la institución y el grupo de pares del joven.

Señales del medio pueden significar que van a ocurrir ciertas cosas o indicar cuales son los efectos más probables de determinadas acciones. Al relacionarse unas experiencias con otras ciertos sucesos, que en un principio eran neutrales adquieren un valor predictivo. Después, cuando las personas ya discriminan las relaciones que existen entre las situaciones, las acciones y los resultados de ellas pueden regular su conducta basándose en esos acontecimientos antecedentes de carácter predictivo. Temen y evitan aquellas cosas que se han asociado con experiencias aversivas; en cambio, aprecian y buscan las que han tenido asociaciones gratas (Bandura, 1982 p. 79 y 80).

1.2-Procesos del Aprendizaje Social.

Bandura (1982) distingue tres procesos para desarrollar nuevas conductas:

- a) Procesos Vicarios: Se describe como la capacidad que tiene el individuo de aprender a partir de las experiencias de otras personas por la observación sin necesidad de efectuar esa conducta de forma directa.
- b) Procesos autorreguladores: Capacidad de autocontrol de la conducta, conforme a la significación que le otorgamos al estímulo y la previsión que hacemos de las probables consecuencias.
- c) Procesos simbólicos: Son los que permiten presentar en forma simbólica (imágenes vívidas, palabras etc.) el actuar, no solo en forma comprensiva, sino de forma previsor, lo que hace factible prever las consecuencias de las acciones.

Esta capacidad de aprender por la experiencia de otros, permite a las personas adquirir nuevas conductas y ampliar las pautas de conductas personales, sopesar las consecuencias de estas, y hace posible configurarlas ahorrándose el proceso de ensayo y error. Lo que aporta en gran parte a la supervivencia y desarrollo del individuo.

Ya que para aprender conductas complejas se requiere la observación de modelos competentes para producir un desarrollo idóneo.

1.3-Proceso de modelado

En esta teoría se afirma que "Algunas conductas complejas sólo pueden producirse con la ayuda de modelos. Si los niños no tuvieran la oportunidad de oír las emisiones de los modelos, sería imposible enseñarles las habilidades lingüísticas que implica cualquier lenguaje." (Bandura, 1982, p. 27). Sobre esta base, en aquellos casos en que las señales sociales son las únicas que pueden transmitir de forma eficiente las nuevas formas de conducta social, el proceso de modelado, constituye un aspecto indispensable del aprendizaje, en esta perspectiva y aplicado al desarrollo de la asertividad de los niños, niñas y jóvenes institucionalizados que profundizan fuertes vínculos con las personas que tienen un contacto regular, en este caso el instructor o profesor de magia constituye un modelo potente significativo para el niño ya son los "modelos de referencia para saber cómo comportarse en situaciones extrañas o nuevas" (Shavert y Klinnert, 1982) entonces si el modelador no tiene lo suficientemente desarrolladas sus competencias sociales, se tiende a generar personas poco habilidosas socialmente, lo que obviamente repercutirá en todo ámbito ampliándose la brecha de las desventajas sociales entre los diferentes grupos de la sociedad, esto es una realidad que viven y vivieron los niños en situación de calle, pues en muchas de las familias el alcohol, las drogas, la violencia son practicas comunes.

"Las personas con las que solemos asociarnos (por gusto o imposición) delimitan que tipos de conductas se observan más y se aprenden mejor" (Bandura, 1982, p. 40). De mas está decir que los individuos que codifican lo observado a través de imágenes vívidas o palabras, retienen mejor la información que aquellos que están preocupados de otras cosas mientras observan, de ahí la importancia utilizar la magia como herramienta terapéutica para generar

un vehículo efectivo y motivador en el proceso de desarrollo de la asertividad, se hace necesario intervenir para transformarlos en modelos atractivos de imitación y propender así al desarrollo de la asertividad. Principalmente la idea es encausar al joven para que utilice de la mejor manera posible esa habilidad, exponiéndoselo a través de modelos, tomando en cuenta por supuesto los factores del aprendizaje social, como etapa de desarrollo, observación, experiencia, etc.

En los aprendizajes cotidianos las personas suelen acercarse a las conductas nuevas que están aprendiendo, sirviéndose de modelos, y las perfeccionan mediante ajustes auto - correctivos basándose en la retroalimentación de carácter informativo que reciben de su propia actuación y en la demostración de aquellas pautas de conductas que solo están aprendidas en parte. (Bandura, 1982 p. 45).

Los jóvenes al asimilar conductas nuevas tenderán a imitar más aquellas que parecen ser más efectivas y eficientes para los demás y que tienen resultados positivas por sobre las negativas, además las personas al lograr estas nuevas habilidades son capaces de aplicarlas en situaciones diferentes como sostuvo Kaye (1971) se puede afirmar que es posible cambiar las pautas de conducta de los niños, niñas y jóvenes institucionalizados, enseñarles nuevas de acuerdo a su edad y etapa de desarrollo generando cambios conductuales que lo benefician a él como individuo y al medio institucional, además podemos afirmar que es posible desarrollar nuevas habilidades para utilizarlas en otros contextos, con lo que se puede aportar al posterior egreso de los individuos de estas instituciones que es uno de los principales fines de los establecimientos en protección.

Se ha comprobado que las imitaciones del joven no solo reflejan la competencia de este, si no también la del modelo, si este responde de forma similar a situaciones diametralmente opuestas, la capacidad de imitar del niño se ve disminuida, en cambio si el modelo es capaz de producir sus reacciones de forma precisa y adecuada la imitación mejorará considerablemente, se hace necesario agregar que el aprendizaje por observación será más eficiente si se informa al individuo los beneficios de imitar la conducta del modelo que esperar que lo haga solo.

Entendemos que

No todos los modelos son igual de eficaces para provocar la conducta de la que dan ejemplo; Está determinada por tres factores: las características de los modelos, los atributos de los observadores y las consecuencias de respuesta asociados a la conducta de imitación. Con respecto a las características de los modelos, diremos que los modelos que ocupan una posición alta o tienen mucha competencia o poder, son más eficaces para provocar una conducta similar en otros que los que ocupan una posición más baja (Bandura, 1982, p. 112).

2.-Los refuerzos

Cabe destacar que en la teoría del Aprendizaje Social, el refuerzo se considera como un factor que facilita el proceso de modelamiento y no como una condición necesaria para que este ocurra Bandura (1982). Este punto adquiere especial importancia en la intervención con jóvenes institucionalizados, ya que según nuestra experiencia (mágica) creemos que el refuerzo en tanto social es un aliciente potente para desarrollar la conducta y mantenerlas a través del tiempo y mas tratándose de jóvenes con estas características creemos que el trabajo sistemático y el propio refuerzo de sus pares o cercanos serán necesarios para asegurar que la adquisición de las nuevas pautas de conducta se realicen en forma eficaz.

El reforzamiento vicario se produce cuando un observador aumenta la conducta después de haber observado como otros individuos han sido recompensados al realizarla. Las consecuencias positivas observadas de las conductas de otros ayudan, sobre todo en la adopción de conductas que poseen aspectos desagradables, y de aquí que necesiten los incentivos para su realización (Bandura, 1982, p.145).

“Se puede hablar de recompensa vicaria cuando, tras ver que un modelo es recompensado por una determinada conducta, aumenta la probabilidad de que el observador realice una conducta semejante” (Huertas, 1992 p.147).

2.1- Factores que afectan la probabilidad de imitación

La probabilidad de que los participantes imiten la conducta del modelo varía en cada caso dependiendo de una serie de factores. Esta idea es planteada por Bandura y Mazur, (1986). Los factores que destacan son los siguientes:

Características del modelo. Se tiende a imitar más a los modelos que ejercen un mayor control social y a los que otorgan un mayor número de recompensas. “se ha encontrado por ejemplo que en las familias en las que uno de los padres es especialmente dominante los niños tienden a imitarlo más a él. Del mismo, los niños parecen imitar mas a sus compañeros dominantes” (Bandura y Mazur 1986, p.145). Creemos la figura del mago posee ese “encanto social”, un modelo que domina el entorno, pero a través de las palabras y de la ejecución de los juegos de magia. Como lo destaca Huertas (1992) “También favorece la imitación el mayor prestigio del modelo, los signos de posición elevada y los indicios de destreza en la tarea en cuestión” La figura del mago como modelo ocupa una posición de poder, dentro de los grupos y esto se da históricamente, chamanes, brujos, hechiceros, machis, actuaron como modelos a seguir ya sea por su conocimiento, sabiduría y poder. La magia actúa constantemente como un elemento motivador por el alto poder que esta representa en la subjetividad colectiva.

Características del observador. Aquí se destaca la realización de diversas investigaciones con el fin de descubrir las características individuales del observador que aumenten la probabilidad de imitación, una de ellas tiene que ver con que “las personas que no confían en sus propias habilidades parecen más propensas a imitar” Huertas (1992).

Característica de la situación. Los autores Telen, Paul y Dollinger, 1978, describen que las conductas que generan mas conductas imitativas son aquellas que se presentan de manera mas incierta, del mismo modo Harnik (1978) plantea que aquellas tareas que presentan dificultades intermedias presentan mayor cantidad de conductas imitativas.

Respecto a lo anterior la enseñanza de magia punta a diferentes niveles de dificultad, partiendo desde lo mas fácil a los mas difícil, y entendiendo que a mayor aprendizaje menor dificultad.

Valor funcional de la conducta a imitar. Huertas (1992) plantea que la probabilidad de que se imite la conducta de un modelo depende, en gran medida, del valor funcional de está. Se tiende a imitar las conductas que tengan éxito y a ignorar las que no. Vemos que la figura del mago representa ese éxito implícito de poder llevar a cabo situaciones que otros no pueden.

Muchas de las actividades que aumentan la competencia son al principio tediosas y poco interesantes. Hasta que el sujeto no las domina, no son gratificantes. Sin la ayuda de los incentivos positivos en las primeras fases de la adquisición de estas habilidades, las potencialidades no se desarrollan. La mejor manera de asegurar el aprendizaje consiste en apoyar los esfuerzos de los niños hasta que su conducta se desarrolle y alcance el punto en que produce consecuencias que la sustentan de forma natural. Una vez que las personas aprenden las destrezas verbales, cognoscitivas y manuales que necesitan para enfrentarse a su medio de una forma efectiva, ya no necesitan inducciones externas para utilizar esas destrezas (Bandura, 1982, p. 130).

2.3-Enfoque cognitivo

El enfoque con el cual se trabajara la temática de las habilidades sociales será el cognitivo conductual, ya que su orientación se enfoca en las áreas cognitivas como así también en la solución de problemas interpersonales que subyacen al comportamiento social y su estrecha relación con la educación como tal.

El enfoque cognitivo supone que los objetivos de una secuencia de enseñanza, se hallan definidos por los contenidos que se aprenderán y por el nivel de aprendizaje que se pretende lograr.

Las investigaciones desde el enfoque cognitivo en torno a la resolución de problemas realizadas por diversos autores parecen demostrar que lo que favorece la resolución de problemas es el haber adquirido a través de la experiencia un conocimiento estratégico que facilite la utilización de estas técnicas en situaciones abiertas. Aparentemente, las habilidades cognitivas se hallarían condicionadas por el contenido de las tareas a las cuales se aplican y por la experiencia de los sujetos que son específicas de un determinado dominio.

Vemos que este enfoque se centra en la transferencia de habilidades que pudieran permitir al joven enfrentar situaciones problemáticas superando así las barreras sociales muchas veces auto-impuestas. En efecto, el “problema”, a diferencia del “ejercicio”, no tiene como componente esencial la repetición o aplicación de una solución estandarizada, las soluciones abiertas, caracterizan a la mayor parte de las situaciones problemáticas en el mundo real. Un problema supone una situación que carece de modelos automatizados para imitar, es decir, no hay un plan que copiar. Y efectivamente, este tipo de situaciones son las que acontecen

en el cotidiano.

Creemos que la cercanía que mantiene este enfoque con la enseñanza basada en la resolución de problemas están relacionadas con la motivación de los alumnos en tanto propicia una contextualización de las situaciones, próxima a lo que podría encontrarse en el mundo real. Por otra parte, este enfoque promueve un pensamiento de orden superior, la cooperación, el intercambio (en función de la conciliación entre la pluralidad de perspectivas) y la autonomía, que propicia que el joven asuma el desafío de encontrar un camino de resolución sin partir de un modelo estandarizado.

METODOLOGIA

1.-Enfoque Metodológico.

Entendiendo que el trabajo investigativo que se intentará realizar en esta investigación es evaluar si la magia puede ser planteada como un agente o vehículo facilitador que ayude a desarrollar la asertividad en jóvenes en riesgo social, hemos decidido guiar este trabajo a partir de un enfoque metodológico de investigación **mixta**, tomando en cuenta que este enfoque ofrecerá una mayor cantidad de datos, los cuales podrán ser contrastados entre sí, entendiendo también que este modelo mixto representa el más alto grado de integración o combinación entre los enfoques cualitativos y cuantitativo “La mezcla de los dos modelos potencia el desarrollo del conocimiento, la construcción de teorías y la resolución de problemas” (Hernández, Fernández y Baptista, 2003 p. 18).

Dada la complejidad del tema y el conocimiento aún incompleto existente sobre las asociaciones entre las variables, se opta por un estudio de tipo exploratorio, “Esta clase de estudios son comunes en la investigación del comportamiento, sobre todo en situaciones donde hay poca información” (Hernández, et al. 2003 p. 117). “Los estudios exploratorios en pocas ocasiones constituyen un fin en sí mismos, por lo general determinan tendencias, identifican relaciones potenciales entre variables y establecen el 'tono' de investigaciones posteriores más rigurosas” (Hernández, et al. 2003 p. 117).

Los estudios exploratorios se efectúan, normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes. Es decir, cuando la revisión de la literatura reveló que únicamente hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio” (Hernández, et al. 2003 p. 115).

Entendemos que el ejercicio de indagar si la magia promueve o no el desarrollo de la asertividad se debe abordar desde un enfoque que posea elementos cuantitativos y cualitativos básicamente por la naturaleza de la investigación, para lograr esto vamos a establecer inicialmente un trabajo desde los aspectos cuantitativos, para lograr el adecuado desarrollo de esta etapa es necesario realizar una comprobación medible estandarizada.

Paralelamente se utilizara el enfoque cualitativo ya que nuestra investigación comparte un común denominador con este enfoque éste es el “*Patrón cultural*, que parte de la premisa de que toda cultura o sistema social tiene un modo único para entender cosas y eventos.” (Colby, 1996 citado en Hernández et al. 2003). Además de utilizar técnicas de recolección de datos como entrevistas semi estructuradas así como la interacción con la comunidad.

La metodología cualitativa cuenta con una serie de herramientas para obtener la información que se requiere en las investigaciones. Algunas de las ventajas de estas técnicas se relacionan con la posibilidad de obtener datos de primera mano, pudiendo resolver adecuadamente el criterio de proximidad anteriormente señalado.

- Este investigación busca comprender el fenómeno de estudio en el ambiente usual a través de mediciones **cualitativas**, el cual describe “a la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observada” (Taylor y Bogdan, 1987 p. 20).

Pensamos que es necesario utilizar este enfoque ya que para poder hacer una medición desde la praxis en estos jóvenes es necesario analizar y observar sus actitudes antes y

después, a través de entrevistas semiestructuradas, el enfoque cualitativo permite generar este tipo de análisis ya que se define como “un tipo de investigación que produce hallazgos a los que no se llega por medio de procedimientos estadísticos u otros medios cuantificables y donde el grueso del análisis es interpretativo”(Strauss y Corbin, 1998 p .14).

Por su parte M. A. Rothery y R.Grinnell (Grinnell, 1997), y Creswell (1997) describen estas investigaciones como estudios:

- Que se conducen básicamente en ambientes naturales, donde los participantes se comportan como lo hacen en la vida cotidiana.
- Adquiere un punto de vista “interno” (desde adentro del fenómeno), aunque mantienen una perspectiva analítica o una distancia específica como observador externo.
- Entiende a los miembros que son estudiados y desarrolla empatía hacia ellos; no solamente registra hechos objetivos “fríos”.

1.2-Tipo de investigación.

De acuerdo a las indagaciones realizadas en la etapa preliminar de recolección de información sobre trabajos realizados en la temática aquí planteada es que damos cuenta aquí de un tipo de **estudio exploratorio**, el cual refiere ha un tipo de investigación en la cual “normalmente el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes” (Hernández, et al. 2003 p. 115), siendo esta del tipo que no se ha abordado antes.

Así podemos decir que el valor de este estudio es tratar de familiarizarse y generar una aproximación a este fenómeno no abordado, como es el de verificar la posibilidad de la magia como herramienta facilitadora del desarrollo de habilidades sociales específicamente la asertividad en jóvenes en riesgo social, siendo el estudio exploratorio el que “rara vez constituye un fin en si mismo. Rara vez proporciona respuestas satisfactorias a las preguntas de investigación, pero puede sugerir los métodos de investigación que podrían proporcionar respuestas definitivas” (M. D’Ancona, 2001. p. 108).

Este estudio se establece en un diseño **cuasiexperimental**, donde la investigación se distancia de los diseños experimentales en 2 aspectos centrales, el primero, que rara vez estos estudios acontecen en el marco de un laboratorio, sino en el contexto de la vida real siendo esto muy importante ya que el trabajo se realizara en el mismo lugar donde los niños residen. Y segundo, la distribución de las unidades de observación no se realiza de forma aleatoria, lo que es necesario siendo esta una investigación exploratoria. (M. D’Ancona, 2001). En el diseño cuasiexperimental “los sujetos no se asignan al azar a los grupos, sino que dicho grupo ya estaba formado antes del experimento” (Hernández, Fernández y Baptista, 2003. p. 256).

1.3-Universo y diseño de la muestra

La población estudiada estuvo compuesta por 2 grupos de 15 jóvenes cada uno, mayores de 12 años y menores de 17, de ambos sexos y que estén en situación de calle, un grupo será el estudiado mientras que el otro será el grupo control, ambos grupos son residentes de una fundación en la región metropolitana. La cantidad de participantes es elegida de acuerdo a lo descrito por Herrera (2000) “En general, lo constituyen grupos pequeños (6-20 participantes)”. “resulta importante respetar el número de participantes pues los talleres requieren una mayor cohesión e interacción en el grupo” (Herrera, 2000 p.28) La muestra fue intencionada y no probabilística, debido a las condiciones socio-espaciales en las cuales se genera el fenómeno en estudio (urbano) y a la necesidad de optimizar los recursos disponibles para esta fase de la investigación. La muestra consideró 15 casos, Esta muestra permite elaborar una caracterización y ofrece lineamientos que deben ser mirados en perspectiva, como indicadores de lo que está ocurriendo en la región metropolitana.

El universo son la totalidad de los jóvenes y niños de la fundación 45 niños, la muestra esta definida por 2 grupos de adolescentes de 15 cada uno (grupo de control y grupo de estudio) residentes de una fundación en la región metropolitana.

En cuanto al tipo de diseño muestral, y las pretensiones investigativas hemos escogido un tipo **no-probabilística** por cuanto “se muestra mas apropiado para indagaciones de tipo exploratorias” (M. D’Ancona, 2001. p.180) y **selección denominada muestreo estratégico**.

La muestra no probabilística, supone un procedimiento de selección informal y poco arbitraria, en que la selección de las unidades muestrales responde a criterio subjetivo, acorde a los objetivos de la investigación, es decir, la decisión de un investigador o grupo de

encuestadores.

Siendo esta investigación definida como exploratoria por cuanto se inscribe en una pregunta nunca antes desarrollada, centrándose más en la profundidad, riqueza y calidad de la información obtenida que en la cantidad y la estandarización de lo investigado es que realizaremos un procedimiento de selección, que si bien, se establece preferencialmente para investigaciones cualitativas, por lo mencionado anteriormente sobre valor en este trabajo. De acuerdo a esto la selección se realizara desde el **muestreo estratégico**, en el cual el investigador puede elegir un número reducido y arbitrario de personas que constituyan casos representativos del universo muestral (M. D'Ancona, 2001. p.201) .

1.4-Criterios que definen la muestra

Edad: se establece para efecto de esta investigación un parámetro de edad entre 12 y 17 años de cualquier sexo. Esto ya que de acuerdo a Piaget (1979) en el plano intelectual la adolescencia se caracteriza por el paso del período del pensamiento operatorio concreto al del pensamiento formal. Este último se identifica por la sistematización en el empleo y uso de las combinaciones cognitivas y por la comprensión de dichas combinaciones. En esta etapa del pensamiento humano, en la cual "lo real se subordina a lo posible", el adolescente empieza a distinguir "lo hipotético de lo factible, lo posible de lo real", caracteres intelectuales que son la entrada a un nuevo nivel de conocimientos, en una estructura mental diferente, en una nueva planificación de la organización cognitiva.

El modelo piagetano asocia el desarrollo a un proceso de formación de estructuras cognitivas a través de sucesivos estadios, siendo el aprendizaje, lo mismo que la

maduración biológica y el contexto social, factores del desarrollo que intervienen conjuntamente y solo tienen sentido en cuanto condicionan la actividad del niño, quien debe adaptarse al medio a través de sucesivos procesos de equilibración (Herrera, 2002)

- Que los jóvenes tanto del grupo de estudio como del grupo control, hayan permanecido más de 2 meses de residencia en la casa de acogida. Esto con el fin de asegurar su permanencia en el taller, (generalmente las deserciones de los jóvenes se producen en las primeras semanas, por lo tanto consideramos esos dos meses como un tiempo de adecuación y comprensión en torno a la convivencia).

2.-Métodos y técnicas de recolección de información

Para efectos de esta investigación se utilizara la Escala de Evaluación de la Asertividad **ADCA-1** de Manuel García Pérez y Ángela Magaz Lagos que tiene por finalidad identificar

- a) El estilo genérico de interacción social de cada individuo: agresivo, pasivo o asertivo
- b) Los niveles de asertividad de adolescentes jóvenes.
- c) Los derechos asertivos que de manera concreta, cada individuo se concede a si mismo y se concede a los demás.

Este test tiene como objetivo propiciar el seguimiento de un individuo o grupo en cuanto al estado y desarrollo de habilidades sociales “entendiendo que la más característica de las habilidades sociales es la conducta asertiva o conducta de auto afirmación” (García y Magaz 1994 Pág.13).

2.1-Observación de campo

Será de tipo natural regulada (W. Goode; P. Hatt, 1974) “participante y no participante” (Fernández, Hernández y Baptista; 314; 1974). Consistirá en el registro sistemático del comportamiento de los niños en su entorno inmediato, se observará la presencia estilos cognitivos, agresivo, pasivo, asertivo que son adquiridos por los jóvenes durante el proceso de socialización. Definiendo claramente las conductas a observar que describe Magaz y García (1994) y que tienen que ver con la libertad para tomar decisiones que implican el ejercicio los derechos que se adjuntan en el anexo 2 y cómo se manifiestan estas habilidades en su medio.

El registro se efectuará a través de observación directa mediante un cuaderno de campo. La codificación se realiza posteriormente utilizando una pauta de observación.

Las asertividad será calificada en función de la manifestación que presenta cada indicador en el periodo establecido para observar.

Entrevistas semi estructuradas

Uno de los medios que utilizamos para recopilar la información fueron las entrevistas semiestructuradas pues estas constituyen un medio adecuado para recoger datos empíricos en donde el investigador puede tomar la decisión acerca de respetar el lenguaje de los entrevistados y cuidar que sus categorizaciones o expresiones no distorsiones u obstaculicen los significados que les asignan sus informantes. O bien su decisión puede inclinarse por analizar, organizar y mostrar los datos empíricos según sus propias categorizaciones y teorías sustentadas. Estas se adjuntan en el anexo 2.

Estas entrevistas serán semi-estructuradas con guión temático, en las que paulatinamente se pretende obtener los aspectos destacados y principales representaciones y significados que comunican las personas participantes.

Estas entrevistas en profundidad, las entenderemos como “reiterados encuentros cara a cara entre el investigador e informantes, encuentros dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, experiencias o situaciones, tal como las expresan con sus propias palabras” (Taylor y Bogdan, 1992).

Las entrevistas constituyen uno de los procedimientos más frecuentemente utilizados en los estudios de carácter cualitativo, donde el investigador no solamente hace preguntas sobre los aspectos que le interesa estudiar sino que debe comprender el lenguaje de los participantes y apropiarse del significado que éstos le otorgan en el ambiente natural donde desarrollan sus actividades.

Establecimiento del “*Rapport*”

Las herramientas de recolección de datos requieren que se establezca una relación “positiva” entre el investigador y los jóvenes estudiados (grupo de estudio), pues es necesario que el investigador se involucre en los ambientes y subjetividades del grupo. Produciéndose un pacto de conocimiento transformador (Ferrarotti, 1979; en Correa, 1990). Esta relación conlleva la presencia de una escucha activa, empatía, *rapport*, etc. Que permita establecer espacios y momentos de confianza y respeto. Con este enfoque se pretende conocer la realidad de este grupo, es decir, acercarnos lo más posible a las vivencias psicológicas, a sus marcadores sociales, culturales, espaciales, recreacionales, educacionales y aspiracionales, incorporando los significados desde sus relatos e interpretaciones, abandonando.

3.-Análisis de Datos

Empezaremos hablando de las entrevistas semi estructuradas estas fueron grabadas, previa autorización de los entrevistados, las conversaciones fueron transcritas en su totalidad, para luego seleccionar los contenidos de acuerdo a categorías de análisis “especiales” y “teóricas”.

Entenderemos como categorías especiales, aquellas utilizadas como jerga propia de determinados grupos sociales en sus respectivos campos propios, y como categorías teóricas, a las que brotan del análisis sistemático de los datos de acuerdo a contenidos teóricos o para su posterior elaboración (Ruiz, 1999).

También se utilizaron categorías a partir de los contenidos señalados en los objetivos del estudio, y a la vez, una estrategia inductiva, que permitió una apertura a posibles significados no previstos inicialmente.

A continuación se realizó una lectura detallada de cada una de las entrevistas, y a partir de ello se inicio la codificación (codificación abierta) con el propósito de acceder a las interacciones a través de la magia, Al codificar las entrevistas se identificaron categorías a partir de las experiencias a través de la magia en sus interacciones cotidianas. Mediante esta codificación se construyeron categorías desde las particularidades narradas por cada adolescente, las que fueron apareciendo en el proceso de relectura de cada entrevista.

Para luego desarrollar un análisis descriptivo, en el que se detallaron los principales aspectos de cada categoría, subcategoría y conceptualización, determinando áreas temáticas a partir de tres ejes temporales (pasado, presente y futuro), y dos ejes dimensionales (sí mismo y los otros.) Como último paso, se realizó una síntesis interpretativa en función de los principales ejes temáticos que adquirieron relevancia a través de la codificación abierta. Esta fase se

instala en un nivel de abstracción mayor que el análisis descriptivo, y estructura a su vez la lectura en función de nuevos focos de análisis. De manera concluyente, mediante este procedimiento se pretende descubrir las estructuras de significación, por medio de la interpretación y el análisis de los textos producidos en las conversaciones con los jóvenes. La interpretación “tiende a descifrar lo que la realidad dice – como si la realidad hablara -. El análisis es una estructura: de construye el “discurso” (ideología) de la realidad, reconstruyendo con sus piezas otro discurso” (Ibáñez, 1979; en Ochoa 1999).

1.-Propuesta de trabajo para la investigación.

Para poder desarrollar de buena manera el trabajo de esta investigación se ha decidido proponer como técnica de recolección de información un **taller de magia** el cual busca desarrollar la asertividad de los participantes, esto con el fin de poder, en conjunto, con la técnica de procesamiento de información seleccionada dar respuesta a la pregunta que guía la presente investigación .

Es así como un taller es definido como “Una experiencia grupal en la cual los participantes interactúan entre si en torno a una tarea específica, esto desde un rol protagónico de los participantes en el proceso de aprendizaje que allí se produce” (Herrera, 2000)

El taller se desarrolla en base a una metodología activo participativa, en la cual se produce una relación educativa facilitadora, se parte del principio de acción- reflexión- acción, se potencia el aprendizaje colectivo y se rescata el principio del aprender haciendo (Martínez, 1991 citado en Herrera 2000).

De acuerdo a esto es que mencionare los aspectos centrales que contemplara la articulación del “taller de magia”, las cuales me permitirán teniendo a la magia como vehículo facilitador, desarrollar actividades en todas las áreas que son preponderantes en la adquisición y desarrollo de la asertividad.

Consideramos a los niños y jóvenes como agentes activos de cambio: Intención de cambio, aceptación y comprensión del procedimiento, y participación activa en el proceso de aprender, a través de la instrucción de magia se busca propiciar el desarrollo de habilidades nuevas o conductas alternativas, ampliando el repertorio de conductas adaptativas considerando esta estrategia como un procedimiento psicoeducativo de formación.

El planteamiento de base es que “el individuo es una construcción propia que se va produciendo como resultado de la interacción de sus disposiciones internas y su medio ambiente y su conocimiento no es una copia de la realidad, sino una *construcción* que hace la persona misma. Esta construcción resulta de la representación inicial de la información y de la actividad, externa o interna, que desarrollamos al respecto” (Carretero, 1994).

De acuerdo a lo expuesto anteriormente y la metodología propuesta se establece con el fin de lograr dar respuesta a la pregunta de investigación el siguiente diseño de recolección de información:

Para poder ver si es que la magia contribuye como un agente facilitador para el desarrollo de la asertividad se ha decidido aplicar el Test ADCA-1 en dos momentos, el primero antes de comenzar el trabajo de magia con los jóvenes y el otro terminando el proceso. “A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administre el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al tratamiento.”

Diseño de pre prueba y post prueba con grupo de control (Hernández et al. 2003. p. 256). Esto con el fin de comparar los resultados obtenidos en el test por jóvenes en los distintos momentos y así poder apreciar si el trabajo desarrollado tuvo alguna incidencia en sus comportamientos asertivos y por tanto en sus habilidades sociales.

La descripción del taller en su totalidad se encuentra en el anexo adjunto.

Resultados y Análisis

La codificación y tabulación de la información se efectuó en la plantilla de datos del software de Microsoft Excel en la cual se establecen los datos de la siguiente forma:

Se ingresan los datos de todos los residentes de la fundación, cada fila corresponde a una de ellas y en cada columna hacia la derecha se ingresan los datos obtenidos desde las fichas sociales y del instrumento utilizado para medir la asertividad.

Características de la muestra

La caracterización sociofamiliar se ha realizado sobre la base de los siguientes factores: Sexo - edad, año de ingreso, causal de ingreso, escolaridad de los niños, escolar, tipo de familia.

En los siguientes cuadros se detallan los datos reunidos de la muestra seleccionada, cuyo objetivo es aportar a una mejor comprensión de los antecedentes de la población objeto de estudio. Los datos fueron extraídos de fichas sociales que la institución posee.

Distribución según sexo y edad. (Ambos grupos)

Las edades fluctúan entre los 12 – 17 años, es decir la muestra esta compuesta por pre adolescentes y adolescentes. La moda en el rango de edad se encuentra en los 14 – 15 años con un 53 %, es decir la mayor parte de la muestra se encuentra en la etapa de adolescencia. Se presenta una distribución disímil entre hombres 80% y mujeres 20%. Esto se debe a que la casa de acogida en donde se realizó el estudio, cuenta con una capacidad limitada de niñas.

DISTRIBUCIÓN SEGÚN SEXO Y EDAD (AMBOS GRUPOS)						
EDAD	MASC.		FEM.		TOTAL	%
	Nº	%	Nº	%		
12	3	12,50	0	-	3	10,00
13	5	20,83	0	-	5	16,67
14	5	20,83	2	33,33	7	23,33
15	5	20,83	4	66,67	9	30,00
16	5	20,83	0	-	5	16,67
17	1	4,17	0	-	1	3,33
TOTAL	24	100,00	6	100,00	30	100,00

Porcentaje Total hombres	Porcentaje Total mujeres
80 %	20 %

Distribución según sexo y edad. (Grupo estudio).

DISTRIBUCIÓN SEGÚN SEXO Y EDAD (GRUPO ESTUDIO)						
EDAD	MASC.		FEM.		TOTAL	%
	Nº	%	Nº	%		
12	2	16,67	0	-	2	13,33
13	2	16,67	0	-	2	13,33
14	3	25,00	1	33,33	4	26,67
15	2	16,67	2	66,67	4	26,67
16	2	16,67	0	-	2	13,33
17	1	8,33	0	-	1	6,67
TOTAL	12	100,00	3	100,00	15	100,00

Porcentaje Total hombres	Porcentaje Total mujeres
80 %	20 %

Distribución según sexo y edad. (Grupo control).

DISTRIBUCIÓN SEGÚN SEXO Y EDAD (GRUPO CONTROL)						
EDAD	MASC.		FEM.		TOTAL	%
	Nº	%	Nº	%		
12	1	8,33	0	-	1	6,67
13	3	25,00	0	-	3	20,00
14	2	16,67	1	33,33	3	20,00
15	3	25,00	2	66,67	5	33,33
16	3	25,00	0	-	3	20,00
17	0	-	0	-	0	-
TOTAL	12	100,00	3	100,00	15	100,00

Procentaje Total mujeres	Porcentaje Total hombres
20 %	80 %

Año de ingreso a la fundación.

La totalidad de los (as) jóvenes han ingresado entre los años 2005 – 2006 a la fundación, esto se debe a que el espacio en donde ellos residen (fundación) se inauguro en Noviembre del año 2005. podemos comprobar que el 57% de los jóvenes residentes ingresaron durante el año 2006, mientras que el 43% ingreso en el año 2005, mientras que en el grupo de estudio los porcentajes son 40% año 2005 y 60% año 2006, el caso del grupo control es 47% 2005 y 53% el año 2006.

AÑO DE INGRESO (AMBOS GRUPOS)				
AÑO	MASC.	FEM.	TOTAL	%
2005	12	1	13	43,33
2006	12	5	17	56,67
TOTAL	24	6	30	100,00

AÑO DE INGRESO (GRUPO ESTUDIO)				
AÑO	MASC.	FEM.	TOTAL	%
2005	5	1	6	40,00
2006	7	2	9	60,00
TOTAL	12	3	15	100,00

AÑO DE INGRESO (GRUPO CONTROL)				
AÑO	MASC.	FEM.	TOTAL	%
2005	7	0	7	46,67
2006	5	3	8	53,33
TOTAL	12	3	15	100,00

Causa de ingreso.

Respecto del tipo de causal de ingreso que presentan los (as) jóvenes, se observan las siguientes situaciones:

La principal causal de ingreso es a través del juzgado de menores. (Robo, vagancia, trabajo infantil, abuso, protección) 53,3 %

La segunda causa principal es través del juzgado de familia. (Violencia intrafamiliar, abuso, negligencia en el cuidado, pobreza). 36%

Mientras que el ingreso espontáneo es de un 10%

* Por espontáneo entenderemos todos aquellos ingresos, en donde el menor por su propia voluntad y medios ingresa a la Fundación.

CUADRO N°3
CAUSAL DE INGRESO (AMBOS GRUPOS)

CAUSAL	MASC.	FEM.	TOTAL	%
Derivado por Juzgado de Familia	8	3	11	36,67
Derivado por Juzgado de Menores	13	3	16	53,33
Espontáneo.	3	0	3	10,00
TOTAL	24	6	30	100,00

En el caso del grupo de estudio se da de la siguiente manera juzgado de menores. (Robo, vagancia, trabajo infantil, abuso, protección) 53,3 % del juzgado de familia. (Violencia intrafamiliar, abuso, negligencia en el cuidado, pobreza). 33,3%, en tanto el ingreso espontáneo fue de un 13.3%

CUADRO N°3
CAUSAL DE INGRESO (GRUPO DE ESTUDIO)

CAUSAL	MASC.	FEM.	TOTAL	%
Derivado por Juzgado de Familia	4	1	5	33,33
Derivado por Juzgado de Menores	6	2	8	53,33
Espontáneo.	2	0	2	13,33
TOTAL	12	3	15	100,00

El grupo control presenta un porcentaje de un 40% en derivaciones del juzgado de Familia, un 53,3 % del juzgado de menores y un 6,67% de manera espontánea.

CUADRO N°3
CAUSAL DE INGRESO (GRUPO DE CONTROL)

CAUSAL	MASC.	FEM.	TOTAL	%
Derivado por Juzgado de Familia	4	2	6	40,00
Derivado por Juzgado de Menores	7	1	8	53,33
Espontáneo.	1	0	1	6,67
TOTAL	12	3	15	100,00

Tipo de Familia

Respecto del tipo de familia tenemos que el 40% de los niños, niñas y jóvenes provienen de familias monoparentales. El 50% proviene de familias extendidas y el 10% proviene de familias simples.

La generalidad es que, el adulto que se quede a al cuidado de los niños sea la madre, aunque hay casos en los que el padre ha asumido esta función por abandono de hogar de la madre o fallecimiento de ésta. En los casos que ha sucedido esto, los padres recurren al internamiento de los niños debido a que no tienen con quién dejar a sus hijos para ir a trabajar, debemos destacar que muchas de estas familias no cumplen con los requisitos mínimos para hacerse cargo de los jóvenes.

CUADRO N°4
TIPO DE FAMILIA (AMBOS GRUPOS)

FAMILIA	MASC.	FEM.	TOTAL	%
Simple	6	0	6	20,00
Monoparental	16	6	22	73,33
Extendidas	2	0	2	6,67
TOTAL	24	6	30	100,00

CUADRO N°4
TIPO DE FAMILIA (GRUPO DE ESTUDIO)

FAMILIA	MASC.	FEM.	TOTAL	%
Simple	2	0	2	13,33
Monoparental	9	3	12	80,00
Extendidas	1	0	1	6,67
TOTAL	12	3	15	100,00

CUADRO N°4
TIPO DE FAMILIA (GRUPO CONTROL)

FAMILIA	MASC.	FEM.	TOTAL	%
Simple	4	0	4	26,67
Monoparental	7	3	10	66,67
Extendidas	1	0	1	6,67
TOTAL	12	3	15	100,00

* La familia simple en este estudio será entendida por la familia constituida por ambos padres o, padre o madre con su nueva pareja. La Monoparental es aquella constituida por sólo uno de los dos padres. La extendida son aquellas familias en donde los jóvenes vivieron con sus abuelos, tíos, hermanos, etc.

Escolaridad

Si bien en la fundación, realiza un apresto básico en el área de la educación (con un profesor) El 90 %, se encuentra sin asistir al colegio, mientras que el 5% se encuentra en educación básica, el 5% restante se encuentra en la educación diferencial.

NIVEL DE ESCOLARIDAD (GRUPO DE ESTUDIO)
CUADRO N° 5

NIVEL	MASC.		FEM.		TOTAL	%
	N°	%	N°	%		
NO ASISTIO NUNCA	1	8,33	0	-	1	6,67
EDUCACIÓN DIFERENCIAL	0	-	0	-	0	-
EDUCACIÓN BÁSICA	10	83,33	2	66,67	12	80,00
EDUCACIÓN MEDIA	1	8,33	1	33,33	2	13,33
TOTAL	12	100,00	3	100,00	15	100,00

NIVEL DE ESCOLARIDAD (GRUPO DE CONTROL)

CUADRO N° 5

NIVEL	MASC.		FEM.		TOTAL	%
	N°	%	N°	%		
NO ASISTIO NUNCA	0	-	0	-	0	-
EDUCACIÓN DIFERENCIAL	2	16,67	0	-	2	13,33
EDUCACIÓN BÁSICA	8	66,67	3	100,00	11	73,33
EDUCACIÓN MEDIA	2	16,67		-	2	13,33
TOTAL	12	100,00	3	100,00	15	100,00

2.-Resultados del test ADCA – 1 (Grupo Estudio) antes del taller

Estos son los resultados de la aplicación del Test de asertividad **ADCA – 1** de acuerdo a la metodología utilizada.

El Test se aplico antes de la implementación del taller a los jóvenes que participarían en el taller de magia (Grupo estudio).

Los resultados nos dicen que el 60% de los jóvenes presenta un estilo cognitivo que se caracteriza por presentar un déficit asertivo importante, en tanto un 20% de los jóvenes presenta un estilo cognitivo pasivo, mientras que el 20% restante presenta un estilo cognitivo asertivo.

20. Resultados del test ADCA – 1 grupo Estudio (antes del taller)

Sexo	Edad	Auto-asertividad (P. centil)	Hetero-asertividad (P. centil)	Estilo
M	12	5	5	Déficit asertivo importante
M	13	5	20	Déficit asertivo importante
M	14	20	5	Déficit asertivo importante
M	14	30	5	Déficit asertivo importante
M	14	5	35	Déficit asertivo importante
M	14	10	5	Déficit asertivo importante
M	15	45	10	Déficit asertivo importante
M	15	15	15	Déficit asertivo importante
F	16	25	5	Déficit asertivo importante

Sexo	Edad	Auto- asertividad (P. centil)	Hetero- asertividad (P. centil)	Estilo
M	13	40	55	Asertivo
M	15	80	60	Asertivo
M	15	95	85	Asertivo

Sexo	Edad	Auto- asertividad (P. centil)	Hetero- asertividad (P. centil)	Estilo
M	12	10	65	Pasivo
M	16	30	50	Pasivo
M	17	20	60	Pasivo

DEFICIT ASERTIVO	PASIVO	ASERTIVO
60 %	20 %	20 %

2.-Resultados del test ADCA – 1 (Grupo control) antes del taller

Estos son los resultados de la aplicación del Test de asertividad **ADCA – 1** de acuerdo a la metodología utilizada.

El Test se aplico a los jóvenes que no participarían del taller de magia (Grupo control).

Los resultados nos dicen que el 60% de los jóvenes presenta un estilo cognitivo que se caracteriza por presentar un déficit asertivo importante, en tanto un 27% de los jóvenes presenta un estilo cognitivo pasivo, mientras que el 13% restante presenta un estilo cognitivo asertivo.

Sexo	Edad	Auto-asertividad (P. centil)	Hetero-asertividad (P. centil)	Estilo
M	12	5	5	Déficit asertivo importante
M	13	5	20	Déficit asertivo importante
M	13	20	5	Déficit asertivo importante
F	14	10	5	Déficit asertivo importante
F	15	5	35	Déficit asertivo importante
M	15	20	10	Déficit asertivo importante
F	15	45	10	Déficit asertivo importante
M	16	10	10	Déficit asertivo importante
M	16	25	5	Déficit asertivo importante

Sexo	Edad	Auto-asertividad (P. centil)	Hetero-asertividad (P. centil)	Estilo
M	14	40	55	Asertivo
M	14	30	5	Asertivo
M	16	90	20	Asertivo
M	15	95	85	Asertivo

Sexo	Edad	Auto-asertividad (P. centil)	Hetero-asertividad (P. centil)	Estilo
M	13	15	50	Pasivo
M	15	20	60	Pasivo

DEFICIT ASERTIVO	PASIVO	ASERTIVO
60 %	27 %	13 %

Resultados del Test ADCA – 1 (Grupo Estudio) post taller

Estos son los resultados de la aplicación del Test de asertividad **ADCA – 1** de acuerdo a la metodología utilizada.

El Test se aplico al finalizar el taller de magia.

Los resultados son los siguientes:

El 40 % de los jóvenes presenta un estilo cognitivo que se caracteriza por presentar un déficit asertivo importante, en tanto un 20% de los jóvenes presenta un estilo cognitivo pasivo, mientras que el 40 % restante presenta un estilo cognitivo asertivo.

Sexo	Edad	Auto- asertividad (P. centil)	Hetero- asertividad (P. centil)	Estilo
M	12	5	5	Déficit asertivo importante
F	14	10	5	Déficit asertivo importante
M	14	20	15	Déficit asertivo importante
M	15	20	10	Déficit asertivo importante
M	16	10	10	Déficit asertivo importante
M	16	25	5	Déficit asertivo importante

Sexo	Edad	Auto- asertividad (P. centil)	Hetero- asertividad (P. centil)	Estilo
M	13	55	40	Asertivo
M	13	30	10	Asertivo
M	14	35	15	Asertivo
F	15	45	30	Asertivo
M	15	90	80	Asertivo
M	16	95	35	Asertivo

Sexo	Edad	Auto- asertividad (P. centil)	Hetero- asertividad (P. centil)	Estilo
M	13	20	50	Pasivo
M	15	15	70	Pasivo
M	17	5	55	Pasivo

DEFICIT ASERTIVO	PASIVO	ASERTIVO
40 %	20 %	40 %

Resultados del Test ADCA – 1 (Grupo control) post taller

Estos son los resultados de la aplicación del Test de asertividad **ADCA – 1** de acuerdo a la metodología utilizada.

El Test se aplico a los jóvenes que no participaron del taller de magia (Grupo control). Este Test se tomo al finalizar el taller de magia.

Los resultados nos dicen que el 46,7 % de los jóvenes presenta un estilo cognitivo que se caracteriza por presentar un déficit asertivo importante, en tanto un 20% de los jóvenes presenta un estilo cognitivo pasivo, mientras que el 33,3% restante presenta un estilo cognitivo asertivo.

Sexo	Edad	Auto-asertividad (P. centil)	Hetero-asertividad (P. centil)	Estilo
M	12	10	5	Déficit asertivo importante
M	13	10	15	Déficit asertivo importante
M	14	20	10	Déficit asertivo importante
M	14	15	20	Déficit asertivo importante
M	14	10	5	Déficit asertivo importante
M	15	15	15	Déficit asertivo importante
F	16	25	5	Déficit asertivo importante

Sexo	Edad	Auto-asertividad (P. centil)	Hetero-asertividad (P. centil)	Estilo
M	13	35	55	Asertivo
M	14	35	35	Asertivo
a	15	45	35	Asertivo
M	15	75	60	Asertivo
M	15	80	85	Asertivo

Sexo	Edad	Auto-asertividad (P. centil)	Hetero-asertividad (P. centil)	Estilo
M	12	10	70	Pasivo
M	16	5	45	Pasivo
M	17	20	50	Pasivo

DEFICIT ASERTIVO	PASIVO	ASERTIVO
46,7	20	33,3

2.1-Resultados obtenidos a través de la observación de Campo.

Después de haber observado de manera sistemática durante 2 meses a los jóvenes de ambos grupos, tanto en el proceso de taller como en sus ratos de esparcimiento, determinamos ciertas conductas que se repiten, en sus interacciones diarias, tanto con los educadores a cargo como con sus compañeros. A través de la observación de campo, logramos establecer elementos comunes, tanto en la comunicación verbal como no verbal, el estilo comunicativo que predomina es el de tipo agresivo, pues no respetaban los derechos personales ni la expresión de los sentimientos y opiniones de otras personas, esta era impositiva, transgrediendo constantemente los derechos de las demás. Por lo general en las interacciones cotidianas se repetía la agresión verbal y física, este tipo de conductas se apreciaron durante las actividades recreativas, y en las horas de almuerzo.

Cuando somos agresivos somos insensibles ante los derechos de los demás y nos expresamos en formas que disminuyen, avasallan u obligan a los otros. Ser agresivo implica comunicarse en términos de provocación o ataque, es decir exento de respeto hacia el otro. (Bustamante 1998 p. 27).

Este tipo de conductas son socialmente validadas, por el medio en donde están insertos, en general existe una especie de indiferencia a la agresividad, al engaño, al robo, ya que no son enjuiciadas, por los jóvenes, más bien son aceptadas como algo normal.

Pero en la medida que transcurría el tiempo, comenzaron a darse pequeñas diferencias, entre ambos grupos (grupo estudio, grupo control), mientras en el de control se mantenían aquellas conductas de tipo agresivo, en el grupo de estudio éstas disminuían, en diversas

actividades propias de la fundación pudimos confirmar como algunos de los participantes del taller de magia, se ofrecían de manera espontánea para hablar en público o para participar, así como también para mostrar sus nuevos conocimientos de magia, generalmente la fundación es visitada por personas de diferentes instituciones, antes del taller los jóvenes no interactuaban con las visitas, pero durante el proceso del taller comprobamos como los noveles magos, se acercaba a las visitas para mostrarles sus habilidades aprendidas en el taller. También comprobamos como estos jóvenes en sus rutinas buscaban empatizar y recibían los elogios, respondiendo con un gracias o una sonrisa.

A través de las observaciones comprobamos que existían roces entre los jóvenes que participaron del taller y aquellos que no, esta brecha fue poco a poco solucionándose de manera paulatina, ya que los asistentes del taller al querer mostrar sus conocimientos recurrieron a los que no participaron para mostrarles lo que habían aprendido, debido a eso ciertos juegos de magia, terminaron filtrándose algunos por su mala ejecución y otros por que los mismos jóvenes quisieron contarles. Y si bien esto no estaba contemplado al comienzo del taller, el análisis que se realiza de dicha acción es positiva en cuanto al hecho de compartir.

CONCLUSIONES

El proceso de esta investigación no ha estado exenta de problemas, uno de los principales fue la alta deserción que se produjo al inicio del taller, creemos que esto se debió a la poca discriminación que se realizó en torno al tiempo de residencia de los participantes, (cualquiera joven podía estar en el taller), posteriormente se comprueba una correlación respecto al tiempo de residencia versus la adherencia al taller. Otro factor que incidió en la deserción de los participantes del taller, fue la poca continuidad y frecuencia del taller, éste se impartía una vez a la semana y por motivos ajenos al taller, debió posponerse en reiteradas ocasiones por actividades propias de la fundación (paseos, celebraciones, salidas a terreno, etc.).

El taller debió ser reformulado por completo, generando nuevos compromisos y encuadres con la fundación. Lamentablemente se filtraron algunos juegos de magia, así como también se comentó sobre el Test que se realizaría.

Los nuevos integrantes de este estudio debieron, ser elegidos bajo nuevos criterios que asegurasen su permanencia, también se aumentó el número de sesiones semanales de 1 a 2.

A través de las observaciones de campo, (realizadas después de cada sesión de taller) los resultados señalaron que los jóvenes presentan un estilo mayoritariamente agresivo, en donde el respeto por lo que siente y piensa el resto, no importa. Pero al transcurrir las sesiones de taller comenzamos a identificar conductas asertivas y comunicativas, tanto en el taller, como en sus actividades formales, era normal verlos con su mazo de cartas, compartiendo los juegos de magia aprendidos, generando nuevos espacios de interacción social, lo mismo ocurría cuando llegaba un nuevo joven a la fundación, este era recibido con un juego de magia, de ahí venía todo lo demás (antes generalmente cuando llegaba un joven

nuevo este era presentado pero costaba un par de días para que se integrara). Así mismo pudimos observar y registrar como estos recreaban aspectos propios del taller, uno de ellos oficiaba de profesor, los demás de alumnos y se conminaban a hacer juegos, simulando no saber el juego de magia, luego los aplausos y el reconocimiento por lo realizado, los educadores a cargo de estos jóvenes los felicitaban, así como también las vistas que llegaban a la fundación, respecto a lo anterior los autores Dubow y Tisack (1989), señalan que, tanto el apoyo social como la habilidad para resolver problemas sociales, mejoran el funcionamiento de los niños, desdibujando los efectos detrimentales que tienen las formas de vida estresantes. Estos autores sostienen que el apoyo social actúa como un "recurso ambiental", entregado por otras personas; mientras que la capacidad de resolución de problemas es un "recurso personal", activado por los niños y niñas. Importante es destacar que durante el espacio que se daba para generar críticas, estas eran hechas con respeto, aquí comprobamos lo descrito por los autores Versen y Bellack, (1977) respecto a la capacidad de expresar interpersonalmente sentimientos positivos y negativos sin que dé como resultado una pérdida de reforzamiento social. Los jóvenes comprendían que ese era un momento para reflexionar y mejorar los juegos de magia, también se dieron momentos en donde el desorden reino y no fue posible continuar, pero debemos destacar que eran los menos, quisiera destacar unas palabras de un educador respecto al taller, *“ya es increíble que estén sentados durante 45 minutos en una sala”*

Bandura (1982) nos habla de la socialización como un proceso complejo e interactivo en donde las personas deben equilibrar la tradición, los patrones personales, las expectativas sociales y mientras más cercana o estrecha sea la relación con el otro, más efectivo será este como agente de socialización, el taller en si era un nuevo espacio de socialización en donde la relación con el otro se hacia necesariamente mas estrecha, a través de conversaciones

informales, constatamos, la búsqueda del asombro y del reconocimiento social por parte de los jóvenes, operaba como reforzadores de ciertas conductas adaptativas en diferentes situaciones, así mismo se comprobó que la figura del mago desde lo simbólico, era identificada como un agente modelador de conductas asertivas, importante es destacar que el grupo el cual participaba en el taller, generaba nuevas alianzas y códigos de comunicación, para no develar los secretos a los demás, el sentido de pertenencia se fue estableciendo en la medida que pasaban las sesiones, el nuevo espacio de socialización genero fuertes lazos entre jóvenes que al comienzo ni se hablaban, la dinámica del abuso a través de la agresión dentro del taller disminuyo, si bien al comienzo fue regulado por el profesor, de a poco cada integrante comenzó a ejercer como un ente regulador de sus propias conductas. El uso de la magia como herramienta, ayudo en la cohesión social, al unir a estos jóvenes bajo un mismo interés, participando de una nueva constitución de identidades dentro de la misma institución. Respecto a lo anterior los autores Aron y Milic (1983) nos indican lo importante que es generar instancias de participación grupal pues es el grupo el que le da al niño la oportunidad de auto conocerse y de entrenar las habilidades sociales, con sus pares el niño aprende a conocer sus propias habilidades y limitaciones y a discriminar entre lo bueno y lo malo en el ámbito de las relaciones interpersonales, gracias a la función de agente regulador que cumple el grupo de pares.

Quisiéramos destacar que el taller permitió ampliar las perspectivas en torno al trabajo con jóvenes, desde la Psicología, ya que posterior al taller de magia, se inicio un taller por parte de otros estudiantes de psicología los cuales vinculaban la fotografía con la psicología, más interesante fue comprobar como los mismos jóvenes que antes habían participado, se interesaban en participar en el nuevo taller.

Creemos que los talleres generan dinamismos en estas instituciones, la adolescencia es una

etapa de grandes cambios quizá este sea el mejor momento para poder introducir cambios en sus conductas. Los resultados cualitativos nos ayudan a creer firmemente en lo que plantea el autor Werner (1988) manifiesta que la participación en actividades extra-curriculares o clubes sociales puede constituirse en una fuente informal que apunta a desarrollar conductas resilientes. Quizás los talleres artísticos sean una de las soluciones a los resultados del Sename donde se muestra que cerca de un 38% de los jóvenes ingresados permanece en el sistema por más de dos años, y que casi el 70% lo hace por más de cinco. Por su parte, los resultados indican que estas cifras no sólo se han mantenido, sino que han aumentado. Igualmente significativos son los datos correspondientes al egreso de los niños; según éstos, más de dos tercios salen del sistema por “interrupción del tratamiento”, “determinación del tribunal” o “fuga”. Así la categoría menos frecuente es la que indica “solución del problema que originó el ingreso”.

Lo anterior nos plantea múltiples interrogantes, en torno a la real ayuda que entregan estos centros, se tiende a pensar que el sistema solo busca esconder y contener a estos niños y jóvenes. Esto nos quiere decir que las modalidades de trabajo en estas instituciones apuntan a la contención de los adolescentes, mas que a tratar de lograr una reparación profunda, con esto no quiero decir que todo se este haciendo mal sino que quizá seria bueno comenzar a generar nuevas herramientas por medio de distintas estrategias, crear proyectos y formas de intervención para el desarrollo de Habilidades Sociales, identificar quienes tienen más dificultades para relacionarse con los otros y potenciar habilidades en ellos. Y que estas sean más acordes a los niños y jóvenes.

Antes de proseguir deseamos plantear que se lograron todos los objetivos propuestos dentro del taller, los cuales aparecen en el anexo, la 40% cumplió con la cantidad de juegos de

magia solicitados (10 juegos de magia), mientras que el 30% logro dominar entre 6 y 8 juegos de magia, en tanto un 30 % logro dominar menos de 5 juegos de magia.

Respecto al Test de asertividad ADCA – 1, aplicado, se obtuvieron los siguientes resultados (antes del taller). El 60% de los jóvenes presento un déficit asertivo importante, en tanto un 20% de los jóvenes presenta un estilo cognitivo pasivo, mientras que el 20% restante presenta un estilo cognitivo asertivo.

Luego de haber realizado el taller los resultados son. El 40 % de los jóvenes presenta un déficit asertivo importante, en tanto un 20% de los jóvenes presenta un estilo cognitivo pasivo, mientras que el 40 % restante presenta un estilo cognitivo asertivo.

Con esto damos por cumplido los objetivos específicos en torno a la evaluación de la asertividad en los jóvenes de la fundación.

Respecto al porcentaje de adherencia, los registros indican que el 80% de los participantes, mantuvo un promedio de asistencia superior al 90%. Mientras que el 20% restante mantuvo un promedio de 30% de asistencia.

Lo anterior nos podría hacer pensar que existe una relación entre la aplicación de un taller de magia y el aumento de la asertividad en jóvenes en situación de calle, pero también debemos considerar que el Test, se aplico por segunda vez, generando un porcentaje de error mayor, así como también debemos considerar que mientras se iniciaba nuestro taller de magia, paralelamente dentro de la fundación se afianzaban procesos terapéuticos con los jóvenes, junto con las propias actividades educacionales de la fundación, no debemos olvidar además del vinculo que se genero entre alumno y profesor de magia durante el proceso de enseñanza, todo lo anterior nos hace llegar a la conclusión que no es posible establecer claramente una correlación entre asertividad y el taller de magia. Pero si establecer un precedente dentro de las futuras investigaciones artísticas que aborden a jóvenes en riesgo

social. Quizá sería interesante en futuras investigaciones intentar utilizar el taller magia para comprobar si se este facilita el desarrollo de la autoestima u otro tipo de habilidades en jóvenes.

REFERENCIAS

Arbex, C. (2002) Guía de intervención: Menores y consumo de drogas. ADES. Madrid, España.

Arón, A. Milic, N. (1993) Vivir con otros Programa de Desarrollo De Habilidades Sociales. (p.29) Santiago, Chile. Ediciones. Universitaria.

Ascanio A. (1993) Navajas y Daltonismo. Madrid España editorial S.E.I.

Bandura, A. (1982) Teoría del aprendizaje social., Madrid, España. Ediciones. Espasa – Calpe.

Bandura, A; Walters, R. (1996) Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad. Décima edición, Madrid, España Ediciones. Alianza.

Baptista P, Fernández C. Hernández, R. (2003) Metodología de la investigación. Tercera edición, Distrito Federal, Mexico. Ediciones McGraw – Hill.

Bustamante S. (1998) Autoestima y Asertividad. (p.25) comité nacional para el adulto mayor, PNUD.

Bourdieu, P. (1994) “El espacio para los puntos de vista” en Revista Propositiones N° 29 Ediciones SUR. Santiago, Chile

Caballo, V. (1995) Manual de técnicas de teorías y modelación de conducta. Madrid, España, Ediciones. Siglo XXI.

CASEN 2003. Resultados Infancia y Adolescencia CASEN 2003. Documento de Trabajo.-

Combs y Slaby, (1993) Vivir con otros Programa de Desarrollo De Habilidades Sociales. Arón, A. Milic, N (p.18), Santiago, Chile. Ediciones. Universitaria.

- Conace** (2005) “Tratamiento y Rehabilitación de Niños, Niñas y adolescentes. Orientaciones técnicas desde una mirada comprensiva evolutiva” Área Técnica. Ministerio del Interior. Santiago, Chile
- Correa, R.** (1999). La aproximación biográfica como una opción epistemológica, ética y metodológica. Revista Propositiones N° 29 Ediciones SUR. Santiago, Chile
- Curran;** Farrell y Grunberg, (1993) Vivir con otros Programa de Desarrollo De Habilidades Sociales. Arón, A. Milic, N. (p.17) Santiago, Chile. Ediciones. Universitaria
- Delgado, G. (1987).** Adolescencia: Aspectos médicos, Psicológicos y Sociales. Asociación Chilena de protección de la Familia. Santiago, Chile.
- Estivill, J.** (2003) “Panorama de la lucha contra la exclusión social: conceptos y estrategias” Editado por OIT (Oficina Internacional del Trabajo) – STEP/ Portugal.
- Fernández** Ballesteros, R; Carrobles, J.A, (1981).Evaluación conductual Metodología y Aplicaciones. Ediciones. Pirámide, Madrid, España,
- Fundación para la Superación de la Pobreza** (1999) “Fortalezas y Oportunidades. Capítulo 4 Dimensión Psicológica. Santiago, Chile
- García, C; Malo, M; Rodríguez, G.** (2000) Un intento de medición de la vulnerabilidad ante la exclusión social. Documento de Trabajo 00-13.Unidad de Políticas Comparadas (CSIC).España.
- García M,** Magaz A. (1994) Escala de la Asertividad, Madrid, España.
- Giavelli, A.** (1992). Los estereotipos como parte de la conceptualización de la cultura de la pobreza" Revista "Psicología y ciencias humanas" Volumen 4 - N° 1. Facultad de Ciencias Sociales. Universidad Central. Santiago, Chile.

Herrera P. Bases para la elaboración de talleres Psicoeducativos, apuntes Academia de Humanismo Cristiano.

Hidalgo, C; Abarca, N, (2000). Comunicación interpersonal Programa de Entrenamiento de Habilidades Sociales., Quinta edición, Ediciones Universidad Católica de Chile.

Huertas E. (1992) El aprendizaje no-verbal de los humanos. (p.147). Madrid España. Editorial pirámide.

Idígoras A. (1999) Aventuras de 51 magos y un Fakir de Cuenca, Madrid España Editorial Paginas.

Lavand R. (2002) La belleza del Asombro. Madrid, España Editorial paginas.

Libet y Lewishon. (1988) Entrenamiento Asertivo. Medellín: rayuela,

López A., Parada A., Simonetti F. (2000) Introducción a la Psicología de la Comunicación. Tercera Edición. Editorial. Universitaria.

Melillo A., Suarez E. (2001) RESILIENCIA descubriendo las propias fortalezas. Buenos Aires, Argentina. Editorial Paidos.

MIDEPLAN-UNICEF (1993) "La impresión de las cifras. Niños/Mujeres/Jóvenes/y Adultos Mayores. Editado por UNICEF. Santiago, Chile.

MIDEPLAN, 1997. DIAGNÓSTICO SOBRE EL SISTEMA DE PROTECCIÓN SIMPLE DEL SENAME. Santiago de Chile.

MIDEPLAN (2001). Pobreza e Indigencia Impacto del Gasto Social en la Calidad de Vida. Informe Ejecutivo División Social - Departamento de Estudios Sociales Santiago de Chile, Julio 2001

MIDEPLAN (2002). Síntesis de los principales enfoques, métodos y estrategias para la superación de la pobreza. Documento de trabajo Departamento de Evaluación Social. Ministerio de Planificación y Cooperación. Santiago, Chile.

MIDEPLAN (2004) “Pobreza y distribución del ingreso en la Región Metropolitana. División Social Mideplan. Santiago, Chile.

MIDEPLAN (2005) “Habitando la Calle. Catastro Nacional de Personas en Situación de Calle” Publicado por Gobierno de Chile, Ministerio de Planificación. Santiago Chile

Ochoa, Gloria (1999) .Un acercamiento al discurso sobre sí mismos de los/las jóvenes de y en la calle. Memoria para optar al Título de Antropóloga Social. Facultad de Antropología, Departamento de Antropología, Universidad de Chile

OMS (1965).Los problemas de salud de la adolescencia” Serie de informes técnicos. N°308. Ginebra

OPS (1997). Salud de los adolescentes. Documento CD40/21 Organización Mundial de la Salud. Washington.

Ortiz, Darwin (1999) La Buena magia, ed. Paginas. Madrid. España

Palma, I. (1990). Embarazo en adolescentes: Daño psicosocial y Proyecto de vida en los Jóvenes en Chile Hoy. Editado por Generación-Compiladores. CIDE, CIEPLAN, INCH, PSI PIRQUE, SUR. Santiago, Chile.

Ross J. (2001) Chile se construye con todos sus niños y adolescentes. Consejo nacional para la superación de la pobreza.

Ruiz O, José I. (1999) Metodología de la Investigación Cualitativa” Universidad de Deusto.Bilbao, España.

Sename (2000), línea de protección, normas técnicas de funcionamiento e intervención en los centros de protección simple Santiago, Chile

Sename (2003) “Niños de la calle” Página oficial de SENAME www.sename.cl Santiago, Chile.

Sename (2003) “Niños y Niñas de la Calle” Serie de Notas Técnicas. Unidad de Publicaciones. Sename. Santiago, Chile.

Sename (2004) “Niños y Niñas de la Calle” Serie Estudios y Seminarios. Santiago Chile

Taylor, S.J.; Bodgan, R (1992) “Introducción a los métodos cualitativos de investigación” Editorial Paidós. Barcelona, España

Tamariz Juan, (1975) *Magia en el bar.* ed. Cymys. España

Tamariz Juan, (1978) *Los cinco puntos Mágicos.* ed. Frakson. España

Tamariz Juan (1980) *La vía mágica.* Ed. Frakson. España.

UNICEF (2005) “Estado Mundial de la Infancia: 2005”

Weinstein, J. Aguirre y R. Téllez, A. (1990). *Los Jóvenes Dañados: Una Re-visión de las Conductas Problema en la Juventud Popular* en "Los Jóvenes en Chile Hoy. Editado por Generación-Compiladores. CIDE, CIEPLAN, INCH, PSI PIRQUE, SUR. Santiago, Chile.

BIBLIOGRAFIA

Bravo A. (2003) informe de avance (corregido) investigación “Estimación de magnitud y representaciones sociales en los niños de la calle ACHNU

CONACE, Chile (2002). Quinto estudio nacional de consumo de drogas en población general de Chile. Santiago, Chile, CONACE, 234p. Disponible en: http://www.conacedrogas.cl/inicio/obs_naci_encu_tema1.ph

Freud S. (1927) EL CHISTE Y SU RELACION CON LO INCONSCIENTE. Obras Completas. Biblioteca Nueva.

Fensterhein, H y Baer (1976) J. No diga si cuando quiere decir no. Barcelona: Grijalbo. (p. 510-511)

Gardner H. (1994) Educación artística y desarrollo humano. Barcelona España. Editorial Paidós.

Hofzinsler. J (1992) La cartomagia de Hofzinsler. Ed. Frakson. España.

Larraín, J. (2001) Identidad Chilena (p.10) Santiago – Chile editorial LOM.

Maturana H. (1995) Emociones y lenguaje en educación y política Santiago de Chile. Ediciones Dolmen.

Mackay M. Fanning P. (1987) Autoestima evaluación y mejora. Barcelona España. Editorial Martinez Roca.

Smith M. (1977) Cuando digo no no me siento culpable, España .Editorial Grijalbo.

Tsukame, Alejandro (1991). Juventud urbano popular y violencia. Santiago, Chile, SENAME. 42p.

UNICEF, Chile (2000). Educación, pobreza y deserción escolar. 233p.

Wolpe, J. (1977) La practica de la terapia de la conducta. México: Trilla

ANEXOS

EL TALLER

Es así como un taller es definido como “Una experiencia grupal en la cual los participantes interactúan entre si en torno a una tarea específica, esto desde un rol protagónico de los participantes en el proceso de aprendizaje que allí se produce” (Herrera, 2000)

La planificación del taller se llevo a cabo de acuerdo a lo descrito por Herrera (2000).

Datos generales

Los beneficiarios del taller 15 jóvenes mayores de 12 años y menores de 18, de ambos sexos, de la región Metropolitana, residentes de una fundación en la región metropolitana, que se encuentran en situación de calle.

El taller que se realizo se llama “Magia y Asertividad” este busca como objetivo principal facilitar el desarrollo de la asertividad en los jóvenes participantes. Entendiéndose por magia “arte de hacer creer que se poseen fuerzas superiores o “mágicas”, a través de la manipulación de monedas, naipes, palomas, cuerdas y un sin fin de objetos para lograr una ilusión y que no den cabida a la lógica del espectador” (Idígoras, 1999 p 1). Y por asertividad

Aquella conducta que permite a la persona expresar adecuadamente (sin medir distorsiones cognitivas o ansiedad y combinando los componentes verbales y no verbales de la manera más efectiva posible) oposición (decir no, expresar desacuerdos, hacer y recibir críticas, defender derechos y expresar en general sentimientos negativos) y afecto (dar y recibir elogios, expresar sentimientos positivos en general) de acuerdo a sus intereses y objetivos, respetando el derecho de los otros e intentando

alcanzar la meta propuesta. (Riso 1988, p. 4).

El taller estará a cargo de Oscar Cerda Flores quien oficiara como el conductor de este taller, esté se realizara en las dependencias de una fundación en la región metropolitana que se encuentran ubicada en la comuna de la florida, el taller se realizara todos los días Jueves y Viernes desde las 11:00 A.M. hasta las 12:30 PM con un recreo de 15 minutos, desde el 1 Marzo hasta el día 1 de Mayo.

Los participantes se encuentran en **“situación de calle”**, este término se utiliza para designar a aquellos jóvenes, niños y niñas que están en alto riesgo social en áreas urbanas, sin tomar en cuenta las diferencias entre ellos. La UNICEF define “situación de calle” como aquellos “niños y adolescentes cuyo hábitat es principalmente la calle de las zonas urbanas; los vínculos con sus familiares son débiles o inexistentes, y que para sobrevivir realizan actividades diversas”. Una gran cantidad de estos jóvenes presentan un considerable atraso en el desarrollo del lenguaje, lo que afecta su desarrollo e interacción con los demás. Sumado a la invisibilidad de las experiencias de abandono que viven estos jóvenes y niños, así como sus consecuencias, hacen que las experiencias por tanto consecuencias traumáticas se transformen en verdaderas barreras psicológicas y comunicativas para un desarrollo efectivo de las habilidades sociales, la relevancia de este taller es favorecer el desarrollo de conductas asertivas Así como también fomentar el propio esfuerzo como medio de desarrollar en el individuo el sentimiento de confianza en sí mismo y su capacidad para afrontar responsabilidades y promover oportunidades para una vida más satisfactoria en las circunstancias particulares en que se encuentran los individuos, grupos o comunidades”

El ejercicio de la magia puede producir un gran sentimiento de realización especialmente en los niños y jóvenes que todavía no han experimentado el sentimiento del éxito en ningún otro de sus esfuerzos en la vida generando elementos resilientes en los jóvenes, creemos que toda actividad artística puede ir orientada hacia la adquisición de confianza creemos que el solo hecho de que el joven experimente por vez primera en su vida el sentimiento de ser dueño de la situación, ayudara a transitar de mejor manera el aprendizaje de actitudes y formas de relacionarse con los otros.

El marco teórico se fundamenta en la investigación descrita.

Objetivo general del taller

- Que los participantes del taller dominen al menos 10 juegos de magia, los cuales deberán ser presentados a los residentes de la fundación que no participaron del taller, así como también a cualquier persona ajena a la fundación.
- Que exista un dominio escénico y que adopten la postura de un mago frente a su público.

Objetivo particulares

- Que se logre una participación activa de los asistentes al taller.
- Que los jóvenes logren controlar y manejar al público en determinadas situaciones

Objetivos Operacionales

El Objetivo que queremos medir es que exista un incremento en las conductas asertivas que presenten.

Las temáticas a trabajar durante la ejecución del taller son las siguientes

1. Historia, ética y descripción de la magia.
2. Conociendo nuestras manos, el naipes ingles, y los instrumentos utilizados por los magos.
3. Conociendo las técnicas teatrales utilizadas en Magia.
4. Aprendiendo las primeras técnicas teóricas y prácticas de Magia con cartas.
5. Primeras presentaciones de magia frente a público.
6. Magia con monedas, elásticos y esponjas.
7. Magia en grupo.
8. Magia y humor.
9. Magia y Mentalismo.
10. segunda presentación frente a público.
11. Vida y obra de Harry Houdini (video)

Algunas sesiones duraron más de una clase, queremos destacar que en cada sesión los participantes aprendieron uno o dos efectos mágicos.

El material utilizado durante la ejecución del taller se describe a continuación.

Articulo	Cantidad	Costo por unidad	Costo total
Naipes Bicycle	20	2.000	40.000
Elásticos (bolsa)	10	180	1.800
Cepillo uñas	11	500	5.500
Esponja	1	2.500	2.500
TOTAL			49.800

Cada sesión tendrá una duración aproximada de 2 horas pedagógicas con un recreo de 15 minutos, los elementos a utilizar son una baraja de póquer bicycle por alumno, más su cepillo para uñas.

El método para evaluar las técnicas realizadas serán las presentaciones y practicas que realicen, estas serán clase a clase, en donde además se les devolverá una retroalimentación, para que los alumnos puedan corregir sus técnicas y presentaciones. El evaluador será el mismo profesor de magia.

ENTREVISTAS.

16 años, Masculino.

1.-¿Te gusta la magia?

R: Si la encuentro bakan, poder hacer trucos de magia a la gente y los cabros sin que se den cuenta es pulento, de choro.

2.-¿Crees que harás mas amigos con lo que has aprendido?

R: Si de mas po, si ahora le hago a los cabros de la pobla, a mi mama, a mis primos.

3.-¿Te da vergüenza hacer juegos de magia a personas que no conoces?

R: Si po pero igual me gusta, igual cuando todos te están mirando como que te ponis nervioso igual es de choro.

4.-¿Te da miedo hablar en público?

R: Igual un poco, es que de repente a uno se el olvidan las palabras, pero igual no mas le doy si hay que darle.

5.-¿Qué te pasa cuando haces un juego de magia y el espectador se sorprende?

R: Me rió, lo pasó bakan como que tengo poder, me gusta que me pregunten como lo hago, siempre me piden que les cuente pero yo les digo que no se puede, igual se enojan pero no puedo no mas, igual a mi polola le conté uno.

6.-¿Te gusta que te aplaudan y te hagan elogios?

R: Si po a quien no, igual da un poco de vergüenza pero al final es algo bueno.

7.-¿Que harías si ves a un compañero que esta contando los secretos de magia?

R: Le pego, le digo que no puede andar diciendo esas cosas porque, uno no nomás debe saber, sino después todos sabrían y así no no es na la cuestión.

8.-¿Que pasa si te equivocas o te dicen que ahí esta la trampa del juego de magia?

R: Le digo que ahí no más, no sigo haciendo na mas, si al final se pica a choro le pego por agilao.

9.-¿Qué opinas de los espectadores? ¿hay que respetarlos, hacerlos sentir bien?

Demas que si, hay que ganárselo, ser respetuoso pa que a uno lo pesquen.

10.--¿Si ves a un mago mejor que tu? ¿que le dirías?

R: Que me enseñe, igual le diaria que lo hace bacancito pa que después me enseñe.

11.-¿Que te pasaba cuando estabas en el taller y no entendías un juego? ¿Le preguntabas después a tu compañero?

R: Aaaaaah me daba rabia, por que pensaba que era por mi torpeza con las manos, igual seguía dándole al final igual me salía era pulento. Igual le preguntaba al claudio pero ni me decía el peruano.

12.-¿Qué pasa si te piden que hagas un juego de magia que ya hiciste*? ¿Qué le respondes?

R: Le digo que no no mas, que no se pueden repetir por que, seguro que quieren puro pillarme.

13.-¿Te da vergüenza hacerle magia a una persona del sexo opuesto?

R: A una mujer, depende si ta rica (rie), igual un poco pero igual me tiro no mas a la piscina.

14.- ¿Te gustaría ser mago profesional?

R: Sipo asi como el Copperfield y ganar platita, pa darle a mi mamita, pa ser famoso y recorre el mundo bacancito.

15.- ¿Te gusto el taller de magia?

Si lo esperaba, andaba toa la semana con las cartas en el bolsillo, igual falte pero lo pase bakan, va a seguir haciéndonos clases.

ENTREVISTAS.

15 años, Masculino.

1.- ¿Te gusta la magia?

R: si porque uno hace cosas que los otros no pueden hacer, es difícil pero tenis que puro ponerle gueno y sale el truco.

2.-¿Crees que harás mas amigos con lo que has aprendido?

R: no

3.- ¿Te da vergüenza hacer juegos de magia a personas que no conoces?

R: algunas veces no mas, cuando están los cabros que saben, o cuando hay mucha gente como que me achuncho.

4.- ¿Te da miedo hablar en público?

R: si de repente, pero hay que puro mandarse el show pa hacerla, como siempre puro show (rie)

5.-¿Qué te pasa cuando haces un juego de magia y el espectador se sorprende?

R: me gusta porque eso dice que uno lo hace bien, como que da orgullo, saco pecho no mas (rie)

6.-¿Te gusta que te aplaudan y te hagan elogios?

R: no no me gusta me da vergüenza.

7.- ¿Que harías si ves a un compañero que esta contando los secretos de magia?

R: Le pego un wate , por agilao si se sae que no se cuentan los trucos.

8.-¿Que pasa si te equivocas o te dicen que ahí esta la trampa del juego de magia?

R: Le digo que no no mas o me le paro y que guea.

9.-¿Qué opinas de los espectadores? ¿hay que respetarlos, hacerlos sentir bien?

R: A los perkines hay que puro palabrearlos, venderles la poma si igual compran, si demas hay que respetarlos un poco.

10.--¿Si ves a un mago mejor que tu? ¿que le dirías?

R: Que yo también se, que podríamos intercambiar trucos, lo miraría harto primero pa cacharlo.

11.- ¿Que te pasaba cuando estabas en el taller y no entendías un juego? ¿Le preguntabas después a tu compañero?

R: no no preguntaba na, después tu me deciai , igual es difícil como que uno se frustra.

12-¿Qué pasa si te piden que hagas un juego de magia que ya hiciste*? ¿Qué le respondes?

R: no se puede, son las reglas no no mas y se acabo

13.-¿Te da vergüenza hacerle magia a una persona del sexo opuesto?

R: a una mina deci tu, no pasa na si siempre le tiro el churro a las minitas.

14.- ¿Te gustaría ser mago profesional?

R: no se, igual de repente pero hay que estudiar mucho

15.- ¿Te gusto el taller de magia?

Si po si fue bakan, todas las semanas trucos, mas encima gratis, te quedan cartas las mias ya

tan viejas.

ENTREVISTAS.

13 años, Masculino.

1.- ¿Te gusta la magia?

R: si

2.-¿Crees que harás mas amigos con lo que has aprendido?

R: no

3.- ¿Te da vergüenza hacer juegos de magia a personas que no conoces?

R: un poco.

4.- ¿Te da miedo hablar en público?

R: si siempre.

5.-¿Qué te pasa cuando haces un juego de magia y el espectador se sorprende?

R: le sigo haciendo mas trucos y le pido una monea.

6.-¿Te gusta que te aplaudan y te hagan elogios?

R: si

7.- ¿Que harías si ves a un compañero que esta contando los secretos de magia?

R: le doy su correctivo no mas su pata en la raja, por gueon si no se puede contar ni un truco, yo no le he contado a nadie.

8.-¿Que pasa si te equivocas o te dicen que ahí esta la trampa del juego de magia?

R: no pesco chao.

9.-¿Qué opinas de los espectadores? ¿hay que respetarlos, hacerlos sentir bien?

R: si porque si no no te pescan y aqui en le haci magia.

10.--¿Si ves a un mago mejor que tu? ¿que le dirías?

R: Que me enseñe, si no quiere le pego (rie)

11.- ¿Que te pasaba cuando estabas en el taller y no entendías un juego? ¿Le preguntabas después a tu compañero?

R: me daba rabia me enojaba, me frustraba y no preguntaba nada.

12-¿Qué pasa si te piden que hagas un juego de magia que ya hiciste*? ¿Qué le respondes?

R: lo hago no mas.

13.-¿Te da vergüenza hacerle magia a una persona del sexo opuesto?

R: si igual pero al final nunca me ha pasao.

14.- ¿Te gustaría ser mago profesional?

R: no. osea igual no se.

15.- ¿Te gusto el taller de magia?

A veces, no mas que eran muy difíciles los trucos.

ENTREVISTAS.

15 años, Femenino

1.- ¿Te gusta la magia?

R: no

2.-¿Crees que harás mas amigos con lo que has aprendido?

R: no

3.- ¿Te da vergüenza hacer juegos de magia a personas que no conoces?

R: no

4.- ¿Te da miedo hablar en público?

R: a veces.

5.-¿Qué te pasa cuando haces un juego de magia y el espectador se sorprende?

R: no hago ninguno casi nunca

6.-¿Te gusta que te aplaudan y te hagan elogios?

R: no

7.- ¿Que harías si ves a un compañero que esta contando los secretos de magia?

R: nada al sapo culiao

8.-¿Que pasa si te equivocas o te dicen que ahí esta la trampa del juego de magia?

R: nada.

9.-.-¿Qué opinas de los espectadores? ¿hay que respetarlos, hacerlos sentir bien?

R: igual un poco.

10.--¿Si ves a un mago mejor que tu? ¿que le dirías?

R: nada.

11.- ¿Que te pasaba cuando estabas en el taller y no entendías un juego? ¿Le preguntabas después a tu compañero?

R: no pescaba.

12-¿Qué pasa si te piden que hagas un juego de magia que ya hiciste*? ¿Qué le respondes?

R: no hago nada.

13.-¿Te da vergüenza hacerle magia a una persona del sexo opuesto?

R: no.

14.- ¿Te gustaría ser mago profesional?

R: no.

15.- ¿Te gusto el taller de magia?

No.

ENTREVISTAS.

12 años, Masculino

1.- ¿Te gusta la magia?

R: si

2.-¿Crees que harás mas amigos con lo que has aprendido?

R: si quizás, en el colegio.

3.- ¿Te da vergüenza hacer juegos de magia a personas que no conoces?

R: a veces, por que me empiezan a pedir mas trucos y algunos no me salen tan bien.

4.- ¿Te da miedo hablar en público?

R: si a veces.

5.- ¿Qué te pasa cuando haces un juego de magia y el espectador se sorprende?

R: me gusta porque como que creen que tengo poderes (rie)

6.-¿Te gusta que te aplaudan y te hagan elogios?

R: si a veces, porque da vergüenza

7.- ¿Que harías si ves a un compañero que esta contando los secretos de magia?

R: le diría que no se pueden contar los secretos porque si no todos sabrían y nadie haría magia.

8.- ¿Que pasa si te equivocas o te dicen que ahí esta la trampa del juego de magia?

R: nada no les diria nada.

9.-¿Qué opinas de los espectadores? ¿hay que respetarlos, hacerlos sentir bien?

R: hay que tratarlos bien pa que pesquen mas.

10.--¿Si ves a un mago mejor que tu? ¿Que le dirías?

R: Que yo también soy mago, que me enseñó un mago bakan, que tiene puro que enseñarme.

11.- ¿Que te pasaba cuando estabas en el taller y no entendías un juego? ¿Le preguntabas después a tu compañero?

R: me frustraba a cada rato, pero igual seguía por que es bakan

12-¿Qué pasa si te piden que hagas un juego de magia que ya hiciste*? ¿Qué le respondes?

R: les digo que no se puede no más.

13.-¿Te da vergüenza hacerle magia a una persona del sexo opuesto?

R: a las cabras, si igual un poco.

14.- ¿Te gustaría ser mago profesional?

R: si. Pero prefiero ser chef como mi tío.

15.- ¿Te gusto el taller de magia?

Si aunque falte hartito.

ENTREVISTAS.

16 años, Masculino

1.- ¿Te gusta la magia?

R: si un poco, es bakan hay que puro seguir aprendiendo.

2.-¿Crees que harás mas amigos con lo que has aprendido?

R: no se.

3.- ¿Te da vergüenza hacer juegos de magia a personas que no conoces?

R: si igual si cacho un juego que me sale bakan y si pescan mejor.

4.- ¿Te da miedo hablar en público?

R: no.

5.- ¿Qué te pasa cuando haces un juego de magia y el espectador se sorprende?

R: con eso me doy cuenta que al longi le gusto, por que con la risa u no sabe altiro

6.-¿Te gusta que te aplaudan y te hagan elogios?

R: si es de choro.

7.- ¿Que harías si ves a un compañero que esta contando los secretos de magia?

R: le digo que no sea picao a choro, que por gil, le van a llegar unos wuates.

8.- ¿Que pasa si te equivocas o te dicen que ahí esta la trampa del juego de magia?

R: me da rabia si al final cuesta caleta.

9.- ¿Qué opinas de los espectadores? ¿Hay que respetarlos, hacerlos sentir bien?

R: si alguno no mas otros son pesaos, igual siempre me da vergüenza sacarlos a participar.

10.--¿Si ves a un mago mejor que tu? ¿Que le dirías?

R: Que yo soy mago también , trataría de pillarlos pa que supiera que yo se

11.- ¿Que te pasaba cuando estabas en el taller y no entendías un juego? ¿Le preguntabas después a tu compañero?

R: si igual después preguntaba, es que la cuestión es difícil y aquí se roban las cartas los cabros entonces de repente no podiai practicar daba rabia.

12-¿Qué pasa si te piden que hagas un juego de magia que ya hiciste*? ¿Qué le respondes?

R: No se puede por que hay que no decir nada o si no todos sabrían.

13.-¿Te da vergüenza hacerle magia a una persona del sexo opuesto?

R: no si es de choro.

14.- ¿Te gustaría ser mago profesional?

R: si aunque es difícil.

15.- ¿Te gusto el taller de magia?

Si me gustaría que siguiera.

ENTREVISTAS.

13 años, Masculino

1.- ¿Te gusta la magia?

R: si pero es muy dificil.

2.-¿Crees que harás mas amigos con lo que has aprendido?

R: Quizas, no lo se es que no soy bueno

3.- ¿Te da vergüenza hacer juegos de magia a personas que no conoces?

R: si siempre, es que te miran todo y después andan hablando.

¿Te da miedo hablar en público?

R: si siempre.

5.- ¿Qué te pasa cuando haces un juego de magia y el espectador se sorprende?

R: bakan lo paso bakan

6.-¿Te gusta que te aplaudan y te hagan elogios?

R: no me da verguenza.

7.- ¿Que harías si ves a un compañero que esta contando los secretos de magia?

R: nada después le digo a uste.

8.- ¿Que pasa si te equivocas o te dicen que ahí esta la trampa del juego de magia?

R: sigo practicando hasta que me salga bien.

9.- ¿Qué opinas de los espectadores? ¿Hay que respetarlos, hacerlos sentir bien?

R: si hay que repetarlos y a hacerlos reir pa que no cachen na .

10.--¿Si ves a un mago mejor que tu? ¿Que le dirías?

R: nada

11.- ¿Que te pasaba cuando estabas en el taller y no entendías un juego? ¿Le preguntabas después a tu compañero?

R: me daba rabia cada rato después no hacia nada y me iba.

12-¿Qué pasa si te piden que hagas un juego de magia que ya hiciste*? ¿Qué le respondes?

R: lo hago no mas.

13.-¿Te da vergüenza hacerle magia a una persona del sexo opuesto?

R: si po.

14.- ¿Te gustaría ser mago profesional?

R: no es muy dificil.

15.- ¿Te gusto el taller de magia?

Si me gustaria aprender mas.

ENTREVISTAS.

14 años, Masculino

1.- ¿Te gusta la magia?

R: si demás a quien no si todos quieren saber como se hacen los trucos de magia.

2.-¿Crees que harás mas amigos con lo que has aprendido?

R: puede que si cuando entre al colegio, de repente.

3.- ¿Te da vergüenza hacer juegos de magia a personas que no conoces?

R: no osea a veces cuando vienen los tios el domingo yo les hago magia al tiro.

4.- ¿Te da miedo hablar en público?

R: cuando hago magia un poco pero lo que hago es no mirar a los ojos

5.- ¿Qué te pasa cuando haces un juego de magia y el espectador se sorprende?

R: bakan porque ahí cacho que le gusto, por la pura mira cacho.

6.-¿Te gusta que te aplaudan y te hagan elogios?

R: si osea de repente, igual uno siente que la hizo buena.

7.- ¿Que harías si ves a un compañero que esta contando los secretos de magia?

R: le pego unos wates por gil.

8.- ¿Que pasa si te equivocas o te dicen que ahí esta la trampa del juego de magia?

R: me da rabia porque lo hice mal, trato de resarcir pa hacerla mejor.

9.- ¿Qué opinas de los espectadores? ¿Hay que respetarlos, hacerlos sentir bien?

R: si hay que decirles cosas bacancitas pa que a uno lo miren.

10.--¿Si ves a un mago mejor que tu? ¿Que le dirías?

R: lo trataria de pillar.

11.- ¿Que te pasaba cuando estabas en el taller y no entendías un juego? ¿Le preguntabas después a tu compañero?

R: Trataba de practicar mas igual me ayudaban mis compañeros pero es difícil ademas un como que se frustra.

12-¿Qué pasa si te piden que hagas un juego de magia que ya hiciste*? ¿Qué le respondes?

R: les digo que no se puede porque en magia es asi.

13.-¿Te da vergüenza hacerle magia a una persona del sexo opuesto?

R: no.

14.- ¿Te gustaría ser mago profesional?

R: si pa ganar plata.

15.- ¿Te gusto el taller de magia?

Si po

ENTREVISTAS.

15 años, Masculino

1.- ¿Te gusta la magia?

R: si un poco

2.-¿Crees que harás mas amigos con lo que has aprendido?

R: no

3.- ¿Te da vergüenza hacer juegos de magia a personas que no conoces?

R: si igual no el hago a nadie.

4.- ¿Te da miedo hablar en público?

R: no no estoy ni ahi

5.- ¿Qué te pasa cuando haces un juego de magia y el espectador se sorprende?

R: me gusta.

6.-¿Te gusta que te aplaudan y te hagan elogios?

R: no me da vergüenza.

7.- ¿Que harías si ves a un compañero que esta contando los secretos de magia?

R: nada no pesco no mas.

8.- ¿Que pasa si te equivocas o te dicen que ahí esta la trampa del juego de magia?

R: nada no pesco.

9.- ¿Qué opinas de los espectadores? ¿Hay que respetarlos, hacerlos sentir bien?

R: Que tienen que puro que mirar y pescar cuando uno hace trucos pa pasarlo bien o no?.

10.--¿Si ves a un mago mejor que tu? ¿Que le dirías?

R: le digo que me enseñe algún truco le digo que yo se.

11.- ¿Que te pasaba cuando estabas en el taller y no entendías un juego? ¿Le preguntabas después a tu compañero?

R: no nada, no preguntaba yo solo los hacia después, igual es difícil.

12.-¿Qué pasa si te piden que hagas un juego de magia que ya hiciste*? ¿Qué le respondes?

R: que no no no mas, que no se puede.

13.-¿Te da vergüenza hacerle magia a una persona del sexo opuesto?

R: si.

14.- ¿Te gustaría ser mago profesional?

R: no pa que

15.- ¿Te gusto el taller de magia?

Un poco.

ENTREVISTAS.

14 años, Femenino

1.- ¿Te gusta la magia?

R: no

2.-¿Crees que harás mas amigos con lo que has aprendido?

R: no

3.- ¿Te da vergüenza hacer juegos de magia a personas que no conoces?

R: si

4.- ¿Te da miedo hablar en público?

R: si

5.- ¿Qué te pasa cuando haces un juego de magia y el espectador se sorprende?

R: nada.

6.-¿Te gusta que te aplaudan y te hagan elogios?

R: no.

7.- ¿Que harías si ves a un compañero que esta contando los secretos de magia?

R: nada no hago nada cada uno sabe lo que hace no mas.

8.- ¿Que pasa si te equivocas o te dicen que ahí esta la trampa del juego de magia?

R: nada.

9.- ¿Qué opinas de los espectadores? ¿Hay que respetarlos, hacerlos sentir bien?

R: no cacho.

10.--¿Si ves a un mago mejor que tu? ¿Que le dirías?

R: nada.

11.- ¿Que te pasaba cuando estabas en el taller y no entendías un juego? ¿Le preguntabas después a tu compañero?

R: nada.

12-¿Qué pasa si te piden que hagas un juego de magia que ya hiciste*? ¿Qué le respondes?

R: nose.

13.-¿Te da vergüenza hacerle magia a una persona del sexo opuesto?

R: si.

14.- ¿Te gustaría ser mago profesional?

R:

15.- ¿Te gusto el taller de magia?

R: no.

ENTREVISTAS.

13 años, Masculino

1.- ¿Te gusta la magia?

R: demas pura magic no mas (rie)

2.-¿Crees que harás mas amigos con lo que has aprendido?

R: Quiza cuando tenga alumnos (rie)

3.- ¿Te da vergüenza hacer juegos de magia a personas que no conoces?

R: a veces cuando esta gente que no conozco.

4.- ¿Te da miedo hablar en público?

R: si a veces depende de lo que sea, si es de magia no me da.

5.- ¿Qué te pasa cuando haces un juego de magia y el espectador se sorprende?

R: se que lo hice bien como que uno lee a las personas.

6.-¿Te gusta que te aplaudan y te hagan elogios?

R: siempre, soy un artista no (rie)

7.- ¿Que harías si ves a un compañero que esta contando los secretos de magia?

R: se le pega un wate terrible fuerte por gil.

8.- ¿Que pasa si te equivocas o te dicen que ahí esta la trampa del juego de magia?

R: trato de hacerlo mejor, por que si me cachan es por algo, puro estudio (rie)

9.- ¿Qué opinas de los espectadores? ¿Hay que respetarlos, hacerlos sentir bien?

R: si uno siempre debe respetar al que te esta viendo.

10.--¿Si ves a un mago mejor que tu? ¿Que le dirías?

R: le digo que me enseñe algún truquito.

11.- ¿Que te pasaba cuando estabas en el taller y no entendías un juego? ¿Le preguntabas después a tu compañero?

R: trataba de ponerle mas empeño, igual algunos amigos me enseñaban.

12.-¿Qué pasa si te piden que hagas un juego de magia que ya hiciste*? ¿Qué le respondes?

R: Les digo que no se puede.

13.-¿Te da vergüenza hacerle magia a una persona del sexo opuesto?

R: si.

14.- ¿Te gustaría ser mago profesional?

R: No. ósea si pero quiero ser otra cosa.

15.- ¿Te gusto el taller de magia?

R: si po compadre.

ENTREVISTAS.

14 años, Masculino

1.- ¿Te gusta la magia?

R: a ratos no mas es muy difícil, además se roban las cartas acá igual que los calcetines.

2.-¿Crees que harás mas amigos con lo que has aprendido?

R: Quizá cuando tenga alumnos (rie)

3.- ¿Te da vergüenza hacer juegos de magia a personas que no conoces?

R: a veces cuando esta gente que no conozco.

4.- ¿Te da miedo hablar en público?

R: si a veces depende de lo que sea, si es de magia no me da.

5.- ¿Qué te pasa cuando haces un juego de magia y el espectador se sorprende?

R: se que lo hice bien como que uno lee a las personas.

6.-¿Te gusta que te aplaudan y te hagan elogios?

R: siempre, soy un artista no (rie)

7.- ¿Que harías si ves a un compañero que esta contando los secretos de magia?

R: se le pega un wate terrible fuerte por gil.

8.- ¿Que pasa si te equivocas o te dicen que ahí esta la trampa del juego de magia?

R: trato de hacerlo mejor, por que si me cachan es por algo, puro estudio (rie)

9.- ¿Qué opinas de los espectadores? ¿Hay que respetarlos, hacerlos sentir bien?

R: si uno siempre debe respetar al que te esta viendo.

10.--¿Si ves a un mago mejor que tu? ¿Que le dirías?

R: le digo que me enseñe algún truquito.

11.- ¿Que te pasaba cuando estabas en el taller y no entendías un juego? ¿Le preguntabas después a tu compañero?

R: trataba de ponerle mas empeño, igual algunos amigos me enseñaban.

12.-¿Qué pasa si te piden que hagas un juego de magia que ya hiciste*? ¿Qué le respondes?

R: Les digo que no se puede.

13.-¿Te da vergüenza hacerle magia a una persona del sexo opuesto?

R: si.

14.- ¿Te gustaría ser mago profesional?

R: No. ósea si pero quiero ser otra cosa.

15.- ¿Te gusto el taller de magia?

R: si po compadre.