

**UNIVERSIDAD MAYOR
FACULTAD DE HUMANIDADES
POSTGRADO EDUCACION**

Efectos de actividades motrices y juegos lúdicos en la interacción socio–afectivo en niños y niñas en situación de vulnerabilidad y abandono en centro CREAD Galvarino.

TESIS PARA OPTAR AL GRADO
ACADEMICO DE MAGISTER EN
MOTRICIDAD INFANTIL

Alumna:

Escudero Concha Catalina F.

Profesor Guía:

Dra. María Angélica Vergara Tapia

AÑO: 2018

Dedicatoria

SOLO USO ACADÉMICO

*A mis padres, Fernando y Mercedes,
quienes a lo largo de mi vida han velado
por mi bienestar y educación.*

*Depositando su eterna confianza en cada reto que tomo
como profesional y persona,
sin dudar ni un solo momento en mi.
Es por ellos que soy lo que soy ahora.
Los amo con mi vida.*

Agradecimientos

*La gratitud
da sentido a nuestro pasado,
trae paz al presente y
crea una visión para el mañana.*

Doy las gracias a Dios por siempre guiar mi camino.

A mis Padres por aguantar mis cambios de humor.

A Simón por su amor incondicional.

A mis Tíos y Primos por acompañarme y acogerme como una hija estos dos años de Magíster.

A mis pequeños, del programa Acompañamiento, por entregar su amor y depositar su confianza en mí.

INDICE

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN1

CAPITULO I:3

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACION3

1.1. Problema:.....3

1.2. Delimitaciones del Estudio.....5

1.2.1 Acotamiento:5

1.2.2 Limitación Espacial:5

1.2.3 Limitación Temporal:.....5

1.3. Objetivo General:5

1.4. Objetivos Específicos:.....5

1.5. Pregunta de Investigación:5

1.6. Hipótesis:.....6

CAPITULO II:7

MARCO TEORICO7

Bases Teóricas7

Conceptualización.....13

Actividades Motrices13

Juego Lúdicos14

Desarrollo Socio- Afectivo21

Vulnerabilidad y abandono	26
Antecedentes de la Investigación.....	28
Políticas Nacionales.....	30
Normativas vigentes	31
Contextualización.....	34
CAPITULO III:	35
MARCO METODOLOGICO	35
3.1 Paradigma de la investigación.....	35
3.2 Universo y muestra de estudio:	35
3.3 Clasificación de las Variables:.....	37
3.4 Instrumentos:	37
3.5 Plan de análisis de datos:.....	40
3.6 Procedimiento:	41
CAPITULO IV:.....	50
RESULTADOS.....	50
ANALISIS.....	58
DISCUSION	66
CAPITULO V:.....	68
CONCLUSIONES	68
ALCANCES Y COMENTARIOS FINALES	69
BIBLIOGRAFIA	71
Anexo nº 1	76
Anexo nº 2	77

Anexo nº 3	78
Anexo nº 4	79
Anexo nº 5	80
Anexo nº 6	82
Anexo nº 7	85

SOLO USO ACADÉMICO

RESUMEN

La presente investigación es de carácter descriptiva, tiene como objetivo evaluar el impacto de un programa de intervención para mejorar la interrelación socio – afectivo en niños y niñas en situación de vulnerabilidad y abandono en centro residenciales de administración directa, en adelante CREAD Galvarino. Esto se realizó identificando cuatro términos cruciales: Actividades motrices, Juegos, Socio- afectivo, Vulnerabilidad y abandono. Se consideran lineamientos Políticos y Normativos por los cuales se rige el Servicio Nacional de Menores SENAME. Se trabajo con diez niños y niñas de 6 a 12 años. Los instrumentos para la medición fueron entrevista, cuestionarios, test psicomotores y registros anecdóticos. Los resultados que se evidencian en este estudio son la disposición que expresaron los sujetos a actividades grupales, solidaridad, participación recreativa y creativa.

Palabras Claves: Juego, relación juego- aprendizaje, vulnerabilidad y abandono.

ABSTRACT

The present investigation is of descriptive character, has as objective to evaluate the impact of an intervention program to improve the socio - affective interrelation in boys and girls in situation of vulnerability and abandonment in residential center of direct administration, hereinafter CREAD Galvarino. This was done by identifying four crucial terms: Motor activities, Games, Socio-affective, Vulnerability and abandonment. Political and Normative guidelines are considered by which the National Service of Minors SENAME is governed. I work with ten children from 6 to 12 years old. The instruments for the measurement were interview, questionnaires, psychomotor tests and anecdotal records. The results that are evident in this study are the disposition expressed by the subjects to group activities, solidarity, recreational and creative participation.

Key Words: Game, play-learning relationship, vulnerability and abandonment.

INTRODUCCIÓN

Para UNICEF, “protección de la infancia” se refiere a las labores de prevención y respuesta a la violencia, la explotación y el abuso contra niños y niñas, como por ejemplo la explotación sexual, la trata, el trabajo infantil y prácticas tradicionales perniciosas como la mutilación/ escisión genital de la mujer y el matrimonio adolescente. Los niños y niñas sometidos a la violencia, la explotación, el abuso y el abandono corren peligro de muerte, de sufrir deficiencias físicas y mentales, de contraer el VIH/SIDA, de tener problemas educativos, de quedar desplazados, de carecer de vivienda y empleo, y de no haber podido adquirir las aptitudes adecuadas para criar a sus hijos.

La Convención sobre los Derechos del Niño (1989) describe los derechos fundamentales de la infancia, entre ellos el derecho a la protección contra la explotación económica y el trabajo perjudicial, contra toda forma de explotación y abuso sexual, y contra la violencia física y mental, además de garantizar que los niños y niñas no serán separados de su familia contra su voluntad. Estos derechos fueron desarrollados de manera más minuciosa posteriormente mediante dos Protocolos Facultativos de la Convención. Uno de ellos se refiere a la venta de niños y a la prostitución y pornografía infantil, y el otro a la participación de los niños en los conflictos armados.

El Servicio Nacional de Menores, organismo del Estado entiende por “protección de derechos” al conjunto de acciones orientadas a restituir los derechos que han sido vulnerados a niños, niñas y adolescentes y contribuir al proceso reparatorio de las víctimas de estas vulneraciones, las que, en sus formas más graves, están definidas como todo perjuicio o abuso físico o mental, descuido o trato negligente, maltrato y explotación sexual. (Instituto de Estudios Avanzados de la Universidad de Santiago de Chile [IDEA], 2005, s.p.)

¿Pueden los niños y niñas que se encuentran en situación de vulnerabilidad y abandono en centros del SENAME, perteneciente al Estado, tener una opción de cambiar su interrelación socio- afectiva para así ayudarlos a tener una mejor calidad de vida estando dentro de los centros?

Con esta interrogante como motivación, se decide hacer este estudio de investigación, basado en un conocimiento empírico, otorgado por el trabajo que se desempeñó en Centro de Reparación Especializada de Administración Directa en adelante CREAD Galvarino, perteneciente al SENAME.

Este organismo tiene como principal objetivo velar por la integridad, física y emocional de los niños, niñas y adolescentes (NNA), que forman parte de estas instituciones, y es aquí cuando se observa como primera falencia, el hacinamiento de estos menores, la falta de una educación escolar sistemática, de una infraestructura adecuada, profesionales comprometidos y calificados y por sobre todo un trabajo a nivel emocional con los NNA, como sobre llevar la frustración, la tolerancia, la relación con sus pares y adultos que los rodean en el centro.

Cuando se encuentra una realidad con vulneración y abandono, los niños y niñas no crean apego con ningún adulto, son muchas veces reacios al contacto físico y verbal con otras personas, para estos niños su vida y entorno son ellos mismos.

A partir de este escenario y de la interrogante, se revisa a lo largo de esta investigación aspectos de identificaciones conceptuales, normativas y políticas de estado que avalan al sistema de protección de los menores.

Esta investigación es de carácter descriptiva y el objetivo principal es evaluar el impacto de un programa de intervención en niños y niñas en situación de vulnerabilidad y abandono, la nuestra considera niños y niñas de 6 a 12 años que son parte de la residencia CREAD Galvarino, perteneciente al SENAME.

CAPITULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Problema: En un trabajo diario en centro Galvarino, se logra apreciar situaciones problemáticas que tienen relación con un bajo desarrollo socio-afectivo que presentan los niños y niñas en condición de abandono. Esto se ve reflejado en dificultades con respecto al conocimiento de si mismos, nulo manejo de las emociones y sentimientos, los niños y niñas no son capaces de resolver problemas y conflictos y un alto grado de violencia.

Superar estas falencias es una situación crucial para su vida, puesto que en residencias CREAD Galvarino los niños y niñas tienen entre 6 años a 12 años de edad, siendo esta la etapa llamada Niñez Intermedia, en donde se aprecian cambios físicos, psicológicos, cognitivos y sociales. Para lograr estos propósitos, debe existir un trabajo mancomunado entre profesionales de diversas áreas, tanto psicólogos, asistentes sociales y un docente especialista en el área de Educación Física con conocimientos en motricidad, que deberá mediante un programa buscar impactar desde una metodología socio-deportiva a niños y niñas que han sido vulnerados en sus derechos o han sido abandonados por su grupo familiar.

El niño se desarrolla como elemento integrado de una sociedad, esta le entrega valores y normas que irán guiando al sujeto para su vida. Entre los niños y la sociedad se produce una interrelación, en donde las acciones del individuo influirán en la sociedad y viceversas. En el caso de los menores viviendo en residencias del SENAME, con características de abandono, vulneración de derechos, maltratos, ellos se relacionan de igual forma con la sociedad, con su entorno. Responden violentos, son desconfiados, rechazan las demostraciones de afecto. Para poder reeducar se requiere constancia, realizar un trabajo sistemático, porque se debe tener siempre presente que este grupo lo conforman niñas y niños con diversas carencias, muchas veces de abandono absoluto, hijos no deseados que han crecido en centros del SENAME, que no

conocen otra realidad, que muchas veces reciben el rechazo de sus propios compañeros que conocen como familia, incluso en algunos casos, el abuso por parte de sus cuidadores.

Esta problemática, junto a otras situaciones diversas como el hacinamiento, los lleva a perder su identidad, lo que dificulta aún más el trabajo, si a esto se suma que los niños y niñas son trasladados de un centro a otro, sin considerar que por el tiempo que han permanecido en el "hogar" han creado lazos, provoca que el escenario para desarrollar un plan de trabajo se haga aún más difícil, se necesite esfuerzo adicional, se debe trabajar con un carácter desconfiado, nervioso, rebelde, y es aquí donde para ayudar en su comportamiento exigente y demandante se debería contar con la ayuda de un profesor de Educación Física con especialidad en motricidad, que cuente con el conocimiento para desarrollar técnicas, como juegos, actividades de concentración y relajación que favorezcan la salud física y psíquica de los niños y niñas, para ayudar en su desarrollo integral.

La mayoría de los niños y niñas que son parte de la muestra son ingresados al centro por vulneración de derechos, siendo la principal causa el ingreso al sistema de negligencia de los tutores, maltrato y abandono de los padres. El perfil de estos niños al ingresar al programa es de agresividad, hiperactividad, rebeldes, problemas de descontrol, entre otros. Además de presentar diagnósticos clínicos como Trastornos de Conducta, Discapacidad Cognitiva Moderada, Epilepsia de Ausencia Infantil (EAI), Trastornos del Vínculo del estudio (en el caso de las niñas), Descontrol de Impulsos, entre otras.

En este estudio se pretende confirmar que la motricidad, es una herramienta necesaria, efectiva y fundamental en la educación infantil, donde con un programa bien aplicado y adaptado a las necesidades de los niños que están en estos centros, es posible detectar problemas motores que pueden afectar sus vidas, para esto es necesario hacer un trabajo real y efectivo, ayudando a cambiar la forma de percibirse y percibir a los demás y modificar formas de interrelacionarse.

1.2. Delimitaciones del Estudio

1.2.1 Acotamiento: El presente trabajo de investigación se realizó en el centro de residencia administrada directamente por el estado CREAD Galvarino en la comuna de Santiago Centro.

1.2.2 Limitación Espacial: El tema propuesto se realizó en las instalaciones del centro de residencia administrado directamente por el estado CREAD Galvarino en la comuna de Santiago Centro, en la ciudad de Santiago.

1.2.3 Limitación Temporal: La investigación se realiza durante los meses de octubre 2017 a junio 2018.

1.3. Objetivo General: Evaluar el efecto de un Programa de intervención Motriz y Juegos lúdicos en el nivel socio – afectivo en niños y niñas en situación de vulnerabilidad y abandono en centro CREAD Galvarino.

1.4. Objetivos Específicos:

- Definir la condición de Vulnerabilidad en niños y niñas en centro CREAD Galvarino.
- Identificar la situación de Abandono niños y niñas en centro CREAD Galvarino.
- Analizar los comportamientos en el ámbito socio – afectivo que presentan los niños y niñas antes y después de la aplicación del Programa de Intervención.

1.5. Pregunta de Investigación:

- ¿Cuál es el aporte de un Programa de Intervención Psicomotriz en la interrelación socio–afectivo aplicado en niños y niñas en situación de vulnerabilidad y abandono en centro CREAD Galvarino?

1.6. Hipótesis:

- Hipótesis 1: Los niños y niñas del centro Galvarino manifiestan una mejora en la interrelación socio – afectivo al ser estimulados a través de un programa Psicomotor con juegos lúdicos
- Hipótesis 0: No se logra una mejora en la interrelación socio–afectiva en niños y niñas mediante la actividad motriz y juegos lúdicos.

SOLO USO ACADÉMICO

CAPITULO II:

MARCO TEORICO

El presente capítulo se ocupa de saber más acerca de las actividades motrices, juegos lúdicos en los niños y niñas y de entender lo que conlleva el ámbito socio-afectivo, sus etapas de desarrollo, donde se puede posicionar a las y los sujetos de estudio. Asimismo, se recogerán aspectos como políticas de estado, y leyes que avalan la condición de vulnerabilidad y abandono en los niños y niñas de los Centros CREAD.

Bases Teóricas

Según Rigal (2006), las actividades motrices se presentan fácilmente en situaciones muy variadas y próximas al juego, esto aumentando considerablemente la participación activa del niño. Por otro lado Le Bouch (1981), plantea que la motricidad en educación infantil debe ser una experiencia activa de confrontamiento con el medio, siendo el juego como ayuda educativa, la forma que permite al niño interactuar individualmente con sus pares.

El desarrollo de habilidades motrices, junto a la adquisición de hábitos de vida activa y saludable, contribuyen al bienestar cognitivo, emocional, físico y social del niño y niña. De hecho, existe una abrumadora evidencia que documenta las relaciones positivas entre actividad física y capacidades cognitivas. (Bases Curriculares Educación Física 2013).

A partir del movimiento, el niño y niña adquieren conciencia de su propio cuerpo, se orienta espacialmente y se relaciona e interactúa activamente con el mundo que lo rodea. El objetivo es que, progresivamente el niño sea capaz de seguir reglas en un juego, desarrolle el trabajo en equipo y la cooperación.

El término Motricidad se utiliza para referirse a los movimientos complejos y coordinados que realiza una persona. En un aspecto epistemológico la motricidad involucra todos los procesos y las funciones del organismo y el control mental o psíquico que cada movimiento trae consigo.

Para Vítor da Fonseca (1989), citado en el documento de Andrés Quiza (2016), quien plantea que la motricidad es resumida a “Cuanto más compleja es la motricidad, más complejo es el mecanismo que la planifica, regula, elabora y ejecuta. La motricidad conduce a esquemas de acción sensoriales que a su vez son transformados en patrones de comportamiento cada vez más versátiles y disponibles. La motricidad retrata, en términos de acción, los productos y los procesos funcionales creadores de nuevas acciones sobre acciones anteriores. Por la motricidad utilizadora, exploratoria, inventiva y constructiva, el hombre y el niño, humanizando, esto es, socializando el movimiento, adquirirán el conocimiento”.

El Ministerio de Educación, República de Chile (2011), asegura que la incorporación de una pedagogía basada en el movimiento, en la que el cuerpo es valorado como recurso para “aprender a aprender“, pero validar una pedagogía que permita a los niños disfrutar del desarrollo de su corporalidad y de la capacidad de adquirir múltiples aprendizajes, es un tema que comienza a difundirse, lentamente, en el mundo de la formación académica.

Además, Le Bouch (2001), citado en Ministerio de Educación, República de Chile, 2011, señala que se ha demostrado que mediante una buena experiencia de corporalidad y movimiento, se pueden tener un mayor control sobre los procesos de atención del niño, cualidad imprescindible para el aprendizaje.

La Real Academia Española RAE, indica que el juego, es la acción y efecto de jugar por entretenimiento, ejercicio recreativo o de competencia. Todos los niños en el mundo juegan, el juego es vital para el ser humano, es una acción que entrega energías, felicidad, vitalidad y mejor salud.

Para Huizinga, citada por Dávila (2003): El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

Según Dávila (2003), María Montessori fue una de las primeras en utilizar juegos básicos y ejercicios lúdicos para desarrollar la discriminación perceptiva y táctil. Para ella, el juego es "una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida".

Montessori (1924), señala que se tiene que permitir al niño jugar con herramientas reales en lugar de hacerlo con juguetes de fábrica, de forma que los niños se sientan partícipes del mundo real, sugiere que se le dé la libertad a los niños de elegir que desean jugar, para que ellos disfruten más y se sientan escuchados, no aceptando un juego impartido por un adulto.

También, Bolaños (1986), como se ha escrito con anterioridad, cita en su libro a autores como Platón (427- 348), quien planteaba que la educación debía comenzar a los 7 años de edad, y que los primeros años de vida del niño debían estar ocupados en juegos educativos mixtos, bajo vigilancia del adulto y en jardines infantiles y aconsejaba el uso del juego como apoyo a la educación, y a su vez María Montessori, quien, en sus experimentos educativos, utilizó actividades motrices y empleó juegos de contenidos educativo, todo ello para justificar la idea de que lograr una relación entre las materias, los contenidos y el movimiento no es algo reciente, podemos interpretar que el autor establece una estrecha relación entre movimiento y juego, pero también nos lleva a considerar que el aprendizaje de los contenidos a través del movimiento o de la actividad motriz, no podría entenderse sin este; es decir que el juego es considerado el mejor instrumento para el aprendizaje a través del movimiento.

El juego que se caracteriza por la motricidad y la actividad motriz recibe el nombre de juego motor, por lo que la motricidad será el denominador común presente en todos los tipos de juegos motores: perceptivo-motores, simbólicos, de reglas, deportivos, etc. (Navarro, 2002).

Navarro (2002) define, textualmente, este tipo de juego como:

Organización que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y que podrían cumplir distintos objetivos (pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales, deportivos). Lo que nos permite concretar que juego motor es una actividad lúdica significativa que se conforma como una situación motriz y medida por un objetivo motor. (p.142)

Algunas teorías sobre los procesos socio-afectivos.

1. Modelo Ecológico de Bronfenbrenner (1999): Consta de un enfoque ambiental sobre el desarrollo del individuo mediante los diferentes ambientes en los que este se desenvuelve. Bronfenbrenner establece cinco niveles en las personas:
 - Micro-sistema: Sistema más cercano a la persona en la que ellos tienen contacto directo con esta: casa, escuela, lugares de juegos. Relaciones bidireccionales, nivel más influyente dentro del modelo.
 - Mesosistema: Consiste en la relación que existe entre las diferentes partes del microsistema de la persona. El mesosistema es donde el microsistema individual del niño no hace función independientemente, pero está interconectada con cierta influencia una sobre la otra. Esto tiene directo impacto con el niño y niña. Ejemplo: una buena relación o comunicación de los padres con la escuela.

- Exosistema: Se refiere a una situación en donde el individuo no participa activamente, pero aun así le influye. Ejemplo: El padre viaja por trabajos constantemente, por lo que afecta emocionalmente al niño o niña por no estar con su padre. En este caso el trabajo es el exosistema, o las condiciones ambientales, viviendas, sanidad, todos esos escenarios son los exosistemas.
 - Macrosistema: Abarca el ambiente en el cuales los niños viven y todos los sistemas que lo afectan. Ejemplo: economía, sistemas políticos. Esto puede tener un efecto positivo o negativo en la persona. Ejemplo: Nicolás ha vivido en 3 países (por el trabajo de sus padres), conoce distintas lenguas, culturas, y goza de buena situación económica. Carlos nació en Bolivia y tuvo que viajar de pequeño con su madre ya que su padre los abandonó, en Chile, no conoce a nadie y es discriminado por su color de piel, cultura y condición económica.
 - Cronosistema: Es la dimensión del tiempo que tiene un sujeto en relación al ambiente. Ejemplo: La separación de los padres frente a un niño de 4 años, en relación a la separación de los padres en un niño de 16 años.
2. Modelo Mecanicista: Para los mecanicistas el hombre, al igual que las máquinas, reacciona a las fuerzas y estímulos externos y no se desarrolla cualitativamente. Es una concepción determinista, propia del positivismo, de inspiración empirista. Su meta principal es la búsqueda de causas y efectos. Los enfoques derivados del modelo mecanicista presentan, siguiendo a Bermejo y Lago (1994), las siguientes características:
- El cambio evolutivo equivale al cambio conductual.
 - El comportamiento es una combinación lineal y aditiva de elementos discretos que le dan sentido a la totalidad.
 - El cambio se origina según una relación causa-efecto.

- El cambio es cuantitativo.
 - Como el cambio evolutivo se produce en función de las condiciones estimulares y ambientales, es relativo.
3. Modelo Evolucionista: Representa la idea del desarrollo como una evolución del comportamiento. Considera la mente y la conducta desde un punto de vista adaptativo y funcional, la evolución es una respuesta de adaptación al medio. Autores que avalan este modelo: Gessell y Wallon.
4. Modelo Organicista: Corresponde con las tradiciones filosóficas europeas del idealismo, racionalismo y naturalismo. El organicismo es un modelo que concibe al individuo como un sistema organizado, como un todo formado por partes que interactúan y que tienen sentido únicamente en función de estas relaciones que mantienen con el resto de los elementos. Autores que avalan este modelo: Piaget, Vigotsky y Freud. Esto es citado del Proyecto Docente Psicología Evolutiva y Psicología de la Educación.

Conceptualización

En esta sección se contemplarán los conceptos claves de esta investigación, de acuerdo autores e investigaciones que entregan de manera concreta términos asociados a actividades motrices, juegos lúdicos y su importancia, entender la relación socio-afectiva en niños y niñas, que permitirán comprender cómo se presenta ésta en situación de vulnerabilidad y abandono en centro del SENAME.

Actividades Motrices

Según las Bases Pedagógicas de la Educación de la Motricidad Infantil y de la Educación por medio de la Motricidad, año 2009, nos referiremos a las habilidades motoras básicas al conjunto de movimientos voluntarios inherentes a la naturaleza humana, los que son perceptibles a niveles más complejos y específicos de actividades motoras; podemos mencionar entre estas actividades básicas el caminar, correr, saltar, lanzar con puntería, entre otras (Gallahue, 1985).

Podemos clasificar las habilidades motoras básicas desde el punto de vista de los patrones o movimientos fundamentales del ser humano como:

1. Habilidades de Locomoción, son aquellas que nos permiten el desplazamiento y exploración en y del espacio. Implican, especialmente el manejo del propio cuerpo y por ende demandan de la capacidad de coordinación dinámica general, Ejemplo: trepar, caminar, rodar.
2. Habilidades de manipulación, son aquellas que nos permiten la exploración y relación con los objetos y, como tales, una atención especial al manejo de éstos; demandan fundamentalmente de la capacidad de coordinación dinámica específica, o Ejemplos: De propulsión: lanzar, botear, volar. De absorción: recibir objetos.

3. Habilidades de equilibrio, aquellas que nos permiten mantener una posición en espacios reducidos o bien desplazarnos en ellos (estática y dinámica respectivamente), venciendo la acción de la fuerza de gravedad que incide Sobre la estabilidad corporal.

Juego Lúdicos

El juego es la actividad más elegida por los niños, niñas, jóvenes y adultos es indispensable para el desarrollo humano, ayuda al niño a conocerse a sí mismos y el entorno que les rodea, afianzar relaciones humanas, etc. Y como metodología de educativa es una herramienta innovadora y una de las más indicadas para trabajar con niños de 6 a 12 años.

Romero (2008:53) señaló que “El juego lúdico permite el aprendizaje mediante una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente. Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación”.

Características del juego infantil

García y Alarcón (2011) añaden las siguientes:

1. El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Es una actividad que tiene el fin en sí misma, se juega buscando la satisfacción que proporciona.
2. El juego es espontáneo y voluntario. El adulto puede favorecer el juego al proporcionar al niño un ambiente adecuado que aporte seguridad sin robar protagonismo al niño dirigiendo o imponiendo el juego.
3. El juego es experiencia de libertad, como actividad voluntaria libremente elegida que no admite imposiciones externas.

4. El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. Estimula la expresión de emociones
5. El juego es una actividad que implica acción y participación activa.

Existe un documento en la UNESCO, titulado “El niño y el juego” en este se menciona la obra del escritor y sociólogo Roger Caillois (1958), entre sus obras destaca *Les Jeux et les Hommes* (Juegos y hombres), aquí detalla de manera profunda la forma de ser de cada juego un entrenamiento para alcanzar un equilibrio entre la mente y el cuerpo a fin de lograr una armonía total a través de lo siguiente:

1. Libre: a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa.
2. Separada: circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano.
3. Incierta: cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta latitud en la necesidad de inventar.
4. Improductiva: que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida.
5. Reglamentada: sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única que cuenta.
6. Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.

Así definidos, los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

1. Juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone una igualdad de oportunidades al comienzo.
2. Juegos basados en el azar, categoría que se opone fundamentalmente a la anterior.
3. Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.
4. Finalmente, los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de la percepción y de imponer a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso.

Para María Montessori nacen dos interrogantes al momento de trabajar con una metodología lúdica. ¿Qué funciones psicológicas se desarrollan en el juego?

Desarrolla considerablemente las vías psicomotoras, liberando al niño de las trabas de la educación, dejándolo en libertad de ejecutar los ejercicios corrientes de la vida práctica.

¿Por qué es bueno aprender a través del juego?

No hay nada más serio que un juego: no existe otra actividad humana que esté tan estructurada y que tenga tantas reglas, contenidos, procedimientos, objetivos, límites de tiempo e incentivos como un juego. De hecho, la única manera de que funcione es que todos sus participantes “se lo tomen en serio”, comprendan y respeten las instrucciones y procedimientos, piensen y discutan sobre un tema y no hagan trampa. Así, jugar no sólo fomenta la unión de lo cognitivo con lo emocional, sino que necesita de esa unidad como condición de posibilidad.

Razones por las cuales se recomienda a los docentes trabajar mediante el juego alguna materia o aprendizaje esperado con niños y niñas o para mejorar alguna característica propia del sujeto (Elige Educar 2014):

1. Una opción inteligente: las personas tienen una inteligencia analítica y una práctica, la primera permite reflexionar lógica y teóricamente y la segunda, ejecutar acciones y tomar decisiones intuitivamente. Además, existe el pensamiento convergente y el divergente, el primero sintetiza la solución a un problema y el otro, imagina diferentes ideas y posibilidades. Los enfoques tradicionales de formación consideran sólo la inteligencia analítica y el pensamiento convergente, mientras que el aprendizaje a través de juegos y simulaciones toma en cuenta también la inteligencia práctica y el pensamiento divergente. Los juegos requieren ejecutar acciones prácticas, así como idear nuevas formas de resolver un desafío, además de plantear espacios de metacognición y apuntar a un consenso en ciertos puntos.

2. Integran y valoran la diversidad dentro de un grupo: los cursos se han vuelto mucho más diversos, tanto por el nivel de conocimientos previos como por los niveles sociales, culturales, étnicos y/o generacionales de los cuales provienen sus integrantes. La formación a través de juegos se preocupa de atender y considerar los diferentes estilos de aprendizajes dado ese escenario jugar es un método que se adapta a las diferencias entre los participantes, especialmente a sus diferencias de ritmos y estilos de aprendizaje.

3. Promueven las ventajas del aprendizaje activo: se ha comprobado que las estrategias pasivas no producen resultados efectivos en el aprendizaje de los alumnos. La investigación actual sugiere que cualquier cosa que se puede -y se debe- enseñar, es recomendable hacerlo a través de métodos que requieran necesariamente un involucramiento activo de los estudiantes para que ellos descubran el sentido que tiene aprender eso.

4. Facilitan la participación de estudiantes introvertidos: los alumnos más introvertidos suelen sentirse amenazados cuando están obligados a participar respondiendo una pregunta o resolviendo un ejercicio delante del resto de sus compañeros, lo que genera un bloqueo emocional y la consecuente pérdida en su potencial de aprendizaje. Por lo mismo, los juegos permiten a todos los alumnos integrarse e involucrarse al poder participar en grupos pequeños que evitan el verse expuestos frente a todo el curso, a diferencia de los sistemas tradicionales que, en definitiva, sólo se concentran en aquellos estudiantes con más personalidad o seguros de sí mismos para participar.

5. Vinculan la educación con el entretenimiento: hoy más que nunca los estudiantes quieren pasarlo bien y tener una experiencia gratificante mientras aprenden nuevas habilidades y conocimientos. Dado el desarrollo de las nuevas tecnologías, los procesos de formación se encuentran en una seria desventaja a la hora de captar la atención de los estudiantes y de focalizarlos en una tarea. Por lo mismo, es necesario ofrecer recursos y actividades que sean atractivos y que integren una diversidad de estímulos, un mayor dinamismo y una activa participación de los alumnos.

6. Fomentan la enseñanza entre pares y el aprendizaje colaborativo: una estrategia probada para un aprendizaje eficaz es alentar a los participantes a aprender unos de otros, es decir, potenciar el aprendizaje colaborativo entre pares. Muchos juegos apuntan a éste y permiten desarrollar una amplia gama de competencias y habilidades personales y sociales: cuando un participante avanzado enseña a un principiante, ambos ganan en su dominio de nuevas habilidades y conocimientos, tales como la capacidad de diálogo, tolerancia a distintos puntos de vista, empatía y trabajo en equipo entre muchas otras, además de aumentar la complejidad del razonamiento y la profundidad de la comprensión, puesto que la reconstrucción intrapsíquica de lo vivenciado interpsíquicamente se ve enormemente enriquecida con distintas percepciones y opiniones

7. Ayudan a aprovechar el tiempo libre: un juego es una alternativa eficaz para modelar las conductas de los estudiantes hacia la práctica de dinámicas activas en reemplazo de acciones pasivas como ver televisión o jugar videojuegos, lo que implica una serie de ventajas como mejorar la salud física, mental y social del jugador.

8. Permiten adaptar con rapidez los cambios en los contenidos: muchos juegos utilizan plantillas, folletos, videos, grabaciones, papelógrafos, tableros, etc. para las distintas actividades, recursos que se pueden adaptar y actualizar fácilmente de acuerdo a los cambios en los contenidos. En ese sentido, es posible mantener la estructura del juego intacta y actualizar el contenido para proporcionar la información más reciente. Además, esto facilita bastante el diseño y planificación de una clase para distintos cursos y niveles de enseñanza.

9. Proporcionan una evaluación periódica y sistemática: a través de juegos como crucigramas, competencias por equipos, bingos, etc., es posible evaluar efectiva y concretamente el impacto de la enseñanza en el aprendizaje de los alumnos, fomentando la participación e involucramiento de todos. En ese sentido, permiten comprobar periódicamente el dominio de contenidos y el desarrollo de habilidades en los estudiantes, y así contar con un diagnóstico efectivo para planificar las clases siguientes.

10. Ofrecen instancias para aplicar contenidos: la participación en un juego requiere que los aprendices tomen con frecuencia decisiones y ejecuten determinadas actividades, aplicando de distintas maneras y en distintos contextos los contenidos, y haciendo un fuerte hincapié en el rol activo de los alumnos.

11. Permiten una participación a gran escala: muchos juegos hacen posible que grupos grandes participen activamente en una clase, interactuando entre los diversos integrantes sin importar la cantidad. De esta forma, facilitan la organización y estructuración de una clase dirigida a muchos alumnos y permiten que todos se puedan involucrar y aprender activamente.

12. Fomentan un “rol facilitador” por parte del profesor: a través de las dinámicas lúdicas el profesor debe preferentemente adoptar una actitud de guía u orientador en lugar de un sabelotodo que prescribe una única respuesta correcta. Esto permite que puedan llevar a cabo clases más dinámicas, interactivas y dialogantes con los participantes, pudiendo compartir distintos puntos de vista, creando vínculos afectivos más cercanos y, en definitiva, alcanzando aprendizajes más significativos y duraderos en los alumnos.

13. Potencian el trabajo en equipo y sus habilidades asociadas: en el mundo actual, las denominadas “habilidades blandas” o “habilidades no cognitivas” tales como empatía, comunicación asertiva, tolerancia, apertura a la experiencia, resolución pacífica de conflictos, etc., son fundamentales para desempeñarse adecuadamente dentro de organizaciones cada vez más complejas y cambiantes. La mayor parte del trabajo hoy se lleva a cabo en equipos que exigen la integración de diversas perspectivas, experiencias y profesiones, a partir de un enfoque multidisciplinario. Una gran ventaja de los juegos colectivos es que, entre otras cosas, apuntan precisamente al desarrollo de esas habilidades y son una poderosa instancia de trabajo en equipo.

14. “Los seres humanos son la especie más ‘juguetona’ de todas”: además de otros aspectos esenciales, una de las características que más nos diferencia del resto de los animales es que somos la especie que más juega y se divierte lúdicamente, por lo que jugar constituye una actividad central dentro de la vida humana. Tanto es así, que el filósofo e historiador holandés Johan Huizinga bautizó a la especie humana como Homo Ludens u “hombre jugador”, lo que apoya aún más el uso de juegos para la enseñanza y formación de los seres humanos. Asimismo, se ha comprobado que el juego estimula la actividad cerebral y activa redes neuronales esenciales, generando un estado emocional óptimo para aprender.

15. Proporcionan práctica y retroalimentación apropiada: la mejor manera de adquirir el dominio fluido de la mayoría de las habilidades es practicar repetidamente conductas apropiadas y recibir una retroalimentación o feedback inmediato que permita identificar las fortalezas y aspectos a mejorar. El principal objetivo de los juegos es poner en práctica, mediante actividades entretenidas y motivantes, contenidos y habilidades que se asocian directamente con el fortalecimiento de los aprendizajes, lo que posibilita obtener una retroalimentación al instante tanto para el profesor y la efectividad de sus métodos de enseñanza como para el alumno y su nivel de educación.

Desarrollo Socio- Afectivo

Verónica Soler Gómez (2016), en su libro Desarrollo Socio- afectivo, define el desarrollo afectivo al proceso por el cual cada niño va conformando su mundo emocional y sentimental. Todo este bagaje emocional acompañará en todo momento el resto de los desarrollos y cada acción o comportamiento del niño en su día a día, de ahí la relevancia de facilitarlos y potenciarlos en las mejores condiciones.

Como el resto de los desarrollos, el socio afectivo se va a ir configurando en función de las variables o los factores internos de cada niño y de los externos, que modulan a los anteriores. Entre los factores externos se distinguen la familia, figuras de apego, escuela infantil, otros adultos, entorno, etc.

En términos generales, el desarrollo socio- afectivo incluye los procesos de actualización del conocimiento del entorno y de sí mismo, que permiten la significación y reconocimiento de conductas afectivas en el propio sujeto y en los demás, con el fin de alcanzar una mejor adaptación en el medio

El bienestar socio afectivo se caracteriza por:

1. Crear una mejor calidad de vida.
2. Adaptar y ayudar a una inclusión plena y satisfactoria en la comunidad.

3. Evitar la discriminación.
4. Generar igualdad de oportunidades.
5. Defender la no violencia.

El bienestar socio afectivo es especialmente importante en los adolescentes, ya que es la etapa en la cual se sufren las mayores transformaciones biológicas, psicológicas y sociales, las cuales desencadenan en crisis de personalidad e identidad. La forma en que se interiorizan y resuelven estos conflictos y problemas determinarán un desarrollo social saludable o no.

Los adolescentes consiguen desarrollar su nivel socio- afectivo si son capaces de afrontar efectos y factores que intervienen en su crecimiento diario, como por ejemplo:

1. Conocimiento de sí mismo (física, sexual y emocional)
2. Actualización del conocimiento sobre el entorno con respecto a uno mismo
3. Significación y reconocimiento de las conductas afectivas
4. Valorización de sus capacidades en sociedad
5. Adopción de estilos de vida saludable
6. Generación de pensamiento crítico
7. Capacidad de resolver problemas y conflictos
8. Correcto manejo de emociones y sentimientos
9. Capacidad de tomar decisiones
10. Comunicación asertiva y efectiva

Elementos que constituyen las habilidades socio- afectivas y como se relacionan y afectan a los aprendizajes. (Mena, I. Romagnoli, C. Valdés, A. 2007 *Documento ¿Qué son las habilidades socio- afectivas y éticas?* Chile).

1. Habilidades de comprensión de sí mismo

Los niños con habilidades en esta dimensión son capaces de reconocer sus emociones, describir sus intereses, valores y habilidades, y valorar en forma certera sus fortalezas. Tienen un profundo sentido de confianza en sí mismos y esperanza hacia el futuro. Aprenden a comprenderse a ellos mismos, a conocer cómo aprenden, cómo se relacionan con otros, qué es lo que están pensando y sintiendo. Estas habilidades de auto- comprensión o auto- conocimiento permiten organizarse y planificar el propio aprendizaje.

En síntesis, esta categoría reúne las siguientes habilidades socio- afectivas y éticas:

- » Reconocimiento de emociones
- » Reconocimiento de intereses, valores y habilidades
- » Autovaloración
- » Autoconocimiento

2. Habilidades de autorregulación

Los niños que saben autorregularse, aprenden a manejar sus emociones y comportamientos, son capaces de manejar el estrés, la ansiedad, de controlar los impulsos y perseverar para superar los obstáculos. Pueden auto motivarse y monitorear el progreso a partir del logro de objetivos académicos y personales, y expresar sus emociones de manera apropiada en diversas situaciones. Para manejar sus emociones, los niños usan diversas estrategias en pos de la regulación de sus aprendizajes y comportamientos, por ejemplo, estrategias para manejar la ansiedad frente a una prueba. Entre dichas habilidades, destacan:

- » autocontrol, manejo de impulsos y conducta
- » manejo y expresión adecuada de emociones
- » automotivación, logro de metas personales.

3. Habilidades de comprensión del otro

Los niños con habilidades en esta dimensión, son capaces de la toma de perspectiva y de empatizar con otros, reconociendo similitudes y diferencias individuales y grupales. Son capaces de buscar, y de usar apropiadamente conforme a su edad, los recursos que les proveen la familia, la escuela y la comunidad.

Refieren, en síntesis, a la habilidad de:

- » empatía
- » toma de perspectiva

4. Habilidades de relación interpersonal

Los niños con habilidades de relación interpersonal, presentan las capacidades necesarias para establecer y mantener relaciones sanas y gratificantes basadas en la cooperación. Resisten la presión social inapropiada; previenen, manejan y resuelven constructivamente conflictos interpersonales; y buscan y dan ayuda cuando se necesita. Las habilidades interpersonales permiten a los niños relacionarse con otros, tomar parte activa en un grupo, comunicarse dentro de audiencias diversas, dialogar, llegar a acuerdos, negociar, resolver diferencias y apoyar el aprendizaje de otros.

En definitiva, aluden a las habilidades socio- afectivas y éticas de:

- » establecer y mantener relaciones sanas y gratificantes
- » trabajo en equipo, cooperación
- » diálogo y participación
- » comunicación asertiva
- » resolución pacífica de conflictos

5. Habilidades de discernimiento moral

Los niños con habilidades en esta dimensión, desarrollan sus habilidades de razonamiento moral, aprenden a ser responsables al tomar decisiones, considerando estándares éticos, asuntos relativos a la seguridad, normas sociales, el respeto a otros,

y las consecuencias probables de las diversas variantes de sus acciones. Ellos aplican estas habilidades de razonamiento moral y de toma de decisiones en situaciones académicas y sociales, y están motivados a contribuir al bienestar de su escuela y comunidad.

Estas habilidades se expresan en:

- » razonamiento moral
- » toma de decisiones responsable

En la presentación del documento Desarrollo Socio- Afectivo de la autora Helena Calivá en el año 2014 identifica a las áreas del desarrollo Socio- afectivo:

1. Desarrollo Social: El ser humano forma parte de una cultura. El medio es fuente de información, la socialización forma parte de su desarrollo global. Nos interrelacionamos con agentes socializadores: familia, hermanos y escuela.
2. Desarrollo Afectivo: Al nacer buscamos afecto y seguridad en su misma especie. Ligado a la satisfacción de las necesidades básicas y a la relación que mantienen con el exterior, se produce por dinámica de satisfacción y de frustración, desarrollo del equilibrio afectivo.
3. Desarrollo Moral: la moral se expresa en normas, códigos, valores, leyes, premios, castigos, que vamos interiorizando. Esto permite adquirir mediante procesos de socialización una conciencia moral que permita obrar con libertad y responsabilidad. Se inicia por la aceptación de hábitos, normas y valores socioculturales aceptados. Surge progresivamente relacionando con la aparición de otras capacidades: sentimientos, inteligencia y sentido social. Permite aceptar las “reglas del juego social“, y los valores y normas que nos dan una identidad social.

4. Desarrollo Sexual: Íntimamente ligado al desarrollo de la personalidad del individuo, depende del entorno sociocultural y las reglas morales del momento. En este proceso los sujetos eliminan los tabúes aprobados o censurados por la sociedad y la cultura. Surge la necesidad biológica.

Vulnerabilidad y abandono

Para la Federación Internacional de Sociedades de la Cruz Roja, la vulnerabilidad puede definirse como la capacidad disminuida de una persona o un grupo de personas para anticiparse, hacer frente y resistir a los efectos de un peligro natural o causado por la actividad humana, y para recuperarse de los mismos. La vulnerabilidad casi siempre se asocia con la pobreza, pero también son vulnerables las personas que viven en aislamiento, inseguridad e indefensión ante riesgos, traumas o presiones.

Según la Real Academia Española, vulnerabilidad se entiende como una persona que puede ser herido o recibir lesión, física o moralmente.

Los niños en situación de vulnerabilidad presentes en los distintos centros administrados por SENAME, son los que presentan mayores índices de vulnerabilidad en el país debido a la violación de sus derechos humanos, que incluyen la violación y el abuso sexual, la explotación infantil y la negación de sus derechos civiles y políticos.

Según documento publicado en la Cámara de Diputados con respecto al Abandono Infantil, año 2014, se entiende como abandono, la falta de atención a las necesidades básicas de un niño, es decir, ocurre cuando alguien intencionalmente no le suministra al niño alimento, agua, vivienda, vestuario, educación, atención médica u otras necesidades.

La nueva noción de abandono como situación de vulneración de derechos fundamentales de los niños, niñas y /o adolescentes exige que, ante la inexistencia

de un núcleo familiar o la presencia de determinadas situaciones problemáticas en el seno de una familia que vulneran o amenacen estos, el Estado dicte medidas de protección ya que es el principal agente de estos derechos.

Tipos de abandono:

1. El abandono físico es una supervisión inadecuada y/o poco segura del niño.
2. El abandono médico es negarle al niño la atención médica que necesite o un tratamiento médico que se le haya prescrito, el cual podría incluir nutrición, hidratación y medicación apropiadas.
3. El abandono educativo es el incumplimiento de las leyes del estado respecto a educación infantil obligatoria.
4. El abandono emocional es ignorar las necesidades del niño para poder tener un desarrollo social y emocional normal.

Antecedentes de la Investigación

Investigando fuentes bibliográficas con respecto al tema planteado se logran relacionar ciertos estudios que demuestran la relación existente entre actividades motrices y juegos para mejorar una condición en el niño y niña.

Pavia (2002), desarrolla un estudio titulado "Reflexiones sobre los juegos infantiles populares", donde involucra a cuarenta docentes de escuelas rurales ubicadas en la región cordillerana, en las provincias de Neuquén y Río Negro en Argentina. Los resultados contribuyeron a la superación de la vida cotidiana de algunos niños y por ende algunos obstáculos y limitaciones por medio del juego en la relación alumno–docente.

Sarmiento y Martínez (2003), en México presenta una tesis de grado bajo el título "Proyecto pedagógico para la utilización de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo corporal y estimular el proceso educativo", Como conclusión, detalla la falta de orientación pedagógica en las actividades recreativas, que se carece de espacio para la realización adecuada y se manifiesta falta de interés por parte de los docentes para integrarse en la realización y planificación de actividades recreativas.

Dávila (2003), realizó un proyecto denominado "El juego y la Ludoteca", realizado en la población de Tucanizon, Estado de Mérida, con la finalidad de utilizar el juego en la enseñanza de las matemáticas, donde se demostró la importancia del uso del juego para exaltar que el mismo propicia el desarrollo de las facultades del escolar, en especial su imaginación creadora, su libertad, su independencia y sus facultades físicas como emocionales.

Sandoval (2003), realizó una investigación denominada Importancia del Juego Infantil en la Planificación de las Actividades del Docente Preescolar, para la Universidad Pedagógica Experimental Libertador Núcleo Táchira como requisito de postgrado. Los resultados obtenidos muestran que la mayoría de los docentes conocen la teoría del juego, pero no lo incorporan, ni cumplen dentro de las actividades del proyecto pedagógico de aula. Se evidencia una actitud pasiva frente a este elemento, desconocen los diferentes juegos, su clasificación, función, uso y la relación que se establece con las áreas de aprendizaje.

En relación al estudio, toma como referencia la importancia que tienen otras metodologías para trabajar con los menores, en este caso el Juego como una herramienta fundamental. Las variables pueden determinar en que momento y en que condiciones se puede aplicar estas metodologías, pero lo importante es que todos los participantes estén comprometidos con esto, Profesores, Educadores, Asistentes y todo el personal que tiene contacto con los menores.

Dos de los estudios anteriormente señalados muestran los beneficio que involucra el trabajo con el metodo del Juego para distintas areas, pedagogicas y cotidianas. Y queda claro que tambien existen otros estudios que se desconoce la teoria del Juego y existe una falta de interes personal en la aplicación e investigación.

Políticas Nacionales

El Servicio Nacional de Menores depende del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos, y tiene como mandato ser el organismo “encargado de contribuir a proteger y promover los derechos de los niños, niñas y adolescentes que han sido vulnerados en el ejercicio de los mismos y a la reinserción social de adolescentes que han infringido la ley penal”.

En un contexto actual en Chile, de acuerdo al Instituto Nacional de Estadísticas, la población menor de 18 años en Chile en el año 2014 es de 4.458.306 personas (2.183.863 mujeres y 2.274.443 hombres); de ellas, el 70,9% corresponde a niños, niñas y adolescentes NNA hasta 12 años (INE, 2014).

En Octubre 2017, el Observatorio de la Niñez y Adolescencia emitió un informe llamado “Infancia Cuenta”. En el cual dan como resultados una cifra que arroja que un 18,2% de los menores de edad vive en pobreza por ingresos y el 5,3% en situación de indigencia. Además, el 22,7% reside en hogares con alto nivel de hacinamiento, como son los Centros de Administración Directa CREAD.

El sistema Judicial Chileno, en sus aristas penales como de familia, cumple con el procedimiento y derechos básicos de los niños y niñas que llegan a tribunales para resolver, básicamente, los problemas propios de la precariedad en la que ellos viven a diario. Desde la arista penal, más de 40.000 niños y niñas en Chile tienen a su padre y/o madre privados de libertad y 860 niños menores de dos años han vivido en centros penales en los últimos 5 años, según datos de ONG Enmarcha 2016.

Normativas vigentes

Según Derechos de los niños, una orientación y un límite, UNICEF (2015), desde la ratificación de la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) en el año 1990 por parte del Estado de Chile, se han promulgado una serie de normas orientadas al cumplimiento progresivo de este tratado. Éstas han sido acompañadas de una mejora constante en la calidad de los servicios, programas y estructuras sectoriales destinadas a dar una mayor y mejor protección de los derechos de los niños, niñas y adolescentes en el país.

Son varios los derechos establecidos en la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) asociados a la primera infancia: a la vida, al desarrollo físico y mental, a vivir en familia, al bienestar social, a servicios de salud, a la educación, a un adecuado estándar de vida, entre otros.

Se establece que todo niño/a tiene derecho a la vida y que es obligación del Estado garantizar su supervivencia y desarrollo. También es responsabilidad de los padres y las madres la crianza de los niños y un deber del Estado brindarles la asistencia necesaria en el desempeño de sus funciones.

El derecho a la salud y servicios médicos busca garantizar a todo niño o niña el acceso a un nivel de vida adecuado para su desarrollo y es responsabilidad primordial de padres y madres proporcionárselo.

La Ley de Menores y sus actualizaciones otorgan el marco para la acción del servicio en materia de protección. El detalle de las disposiciones se encuentra en el texto de la Ley 16.618, en lo referido a las causales de protección que conciernen a la conducta de padres y adultos responsables y en lo referido a las instancias de protección.

La Ley de Tribunales de Familia, N° 19.968, del 30 de agosto del 2004, creada como una judicatura especializada, genera un escenario para la mejor realización de las tareas de protección que conciernen al Servicio Nacional de Menores, define sus competencias, la relación de su quehacer en este ámbito, e instruye respecto de las implicancias judiciales de las medidas de protección de los derechos para los niños, niñas y adolescentes.

La Ley de Subvenciones para la atención de niños y niñas a través de su red privada de colaboradores, N° 20.032, constituye el cuerpo legal que especifica y reglamenta la oferta del servicio en las modalidades de intervención, cuya implementación compete a los organismos colaboradores de la red privada. A ellos se transfieren, a través de procesos de licitación pública, recursos para el financiamiento de los programas. Biblioteca del Congreso Nacional.

Artículos relevantes sobre Convención sobre los Derechos del Niño (CRC) en cuanto a niños en situaciones de vulnerabilidad Child Rights International Network (CRIN):

- No discriminación (artículo 2): Todos los derechos se aplican a todos los niños, sin excepción. Es deber del estado proteger a los niños frente a cualquier tipo de discriminación y llevar a cabo acciones positivas que promuevan sus derechos.
- Protección de un niño sin familia (artículo 20): El Estado está obligado a ofrecer protección especial a un niño apartado de su entorno familiar y asegurar que en dichas situaciones tenga cuidados familiares alternativos o que haya disponible lugares institucionales. Los esfuerzos para cumplir con este deber tendrán en la debida consideración el contexto cultural del niño.
- Adopción (artículo 21): En los países donde la adopción esté reconocida y/o permitida, esta solo se llevará a cabo si es la mejor opción para el interés del niño

y solo con el permiso de las autoridades competentes y de los salvaguardas del niño.

- Niños refugiados (artículo 22): Se concederá protección especial a los niños refugiados o que soliciten estatus de refugiado. Es deber del estado cooperar con las organizaciones competentes que facilitan dicha protección y ayuda.
- Niños discapacitados (artículo 23): Un niño discapacitado tiene derecho a cuidados, educación y formación especiales que le ayuden a disfrutar de una vida plena y decente en lo que se refiere a dignidad y a lograr el mayor grado posible de independencia e integración social.
- Revisión periódica de la ubicación (artículo 25): Un niño que ha sido reubicado por parte del Estado por razones de asistencia, protección o tratamiento, tiene derecho a que se evalúe con cierta frecuencia su nueva ubicación.
- Los niños de las minorías o de las poblaciones indígenas (artículo 30): Los niños de las comunidades minoritarias y de las poblaciones indígenas tienen derecho a disfrutar de su propia cultura y practicar su religión y su lengua.

Contextualización

El servicio Nacional de Menores es un organismo gubernamental, colaborador del sistema judicial y depende del Ministerio de Justicia. Este se encarga de la protección de los derechos de menores, niños, niñas, adolescentes y jóvenes entre recién nacidos hasta los 18 años. Los niños y adolescentes que reciben atención han sido enviados directamente por los Tribunales de Familia, vale decir, se encuentran judicializados.

El servicio cuenta con centros de atención directa y con redes colaboradores acreditados para la atención de los menores. En esta investigación se interviene en un Centro de Reparación Especializada de Administración Directa CREAD GALVARINO, el cual acoge a niños, niñas y adolescentes en situación de vulnerabilidad de derechos. Este centro atiende a niños y niñas de 6 años a los 12 años de edad. Divididos por Casas dependiendo de las edades y separados por sexos.

La muestra escogida a investigar e intervenir están en situación de completo abandono, estos son 10 niños y niñas.

Estos niños además de presentar vulneración de derechos, se encuentran en abandono por sus familias, algunos son institucionalizados, esto quiere decir que provienen de CREAD Casa Nacional llegados de solo meses de vida. Estos NNA se encuentran con constantes medicamentos, con sesiones de atención de Psicólogos, Asistentes Sociales, van a Programas de Reparación del Maltrato (PRM), y asisten como terapia a sesiones para la muestra.

CAPITULO III:

MARCO METODOLOGICO

En este capítulo se presenta la metodología que permitió desarrollar la investigación. Se detallan muestra, instrumentos, tipo de estudio, procedimientos utilizados y recolección de datos.

3.1 Paradigma de la investigación

La investigación sobre las actividades motrices y juegos lúdicos en niños y niñas de centros del SENAME, se enmarca dentro del paradigma mixto.

Cualitativo, ya que, entrega una información detallada, permite describir el comportamiento, la motivación, recopilar opiniones, lo que piensan las niñas y niños frente a diversos temas de su interés y que se ven plasmados en entrevistas abiertas, evaluación de experiencias personales.

Cuantitativo, trata de conocer aspectos del comportamiento de los sujetos de estudio para probar las hipótesis y establecer patrones de comportamientos, de forma estadística por medio de Test Psicomotores.

El propósito de este estudio es establecer el efecto de un programa de actividades motrices y juegos lúdicos en la interrelación socio- afectiva en niños y niñas en centros CREAD.

3.2 Universo y muestra de estudio:

La población, es considerada como el conjunto de individuos o elementos a investigar. Bussot (1999), define a la población como: "un conjunto de elementos o eventos afines con una o con más características tomadas como una totalidad y sobre la cual se generalizan las conclusiones de la población".

Para este estudio se selecciono una población la que fue intencionada, por la investigadora que es Educadora contratada del centro Galvarino.

La institución elegida para realizar la investigación, fue el Centro de Reparación Especializada de Administración Directa CREAD, Galvarino, ubicado en Bascañan Guerrero N° 910 en la ciudad de Santiago, perteneciente al Ministerio de Justicia.

Los niños y niñas que ingresan a este centro son derivados por orden del Tribunal de Familia de las principales comunas de Santiago, hasta mayo del 2016 el 60 por ciento de los menores que ingresó al SENAME fue por infractores de ley, y el otro 40 por ciento bajo medidas de protección, cómo por ejemplo, víctimas de maltratos, delitos sexuales, abandono, trabajo infantil, niños en situación de calle, inhabilidad de los padres o grupos familiar, y familias de bajo nivel socio- económico.

Es en este último portecentaje (40%), en el que se basa la presente investigación, donde es importante mencionar que es una muestra de tipo no probabilístico por conveniencia.

El objetivo de estos centros de protección es restituir y/o reparar los derechos de los niños, niñas y adolescentes vulnerados en sus derechos por medio de prestaciones de protección. Reinsertar socialmente a los adolescentes, promover los derechos y prevenir la vulneración de los mismos para niños, niñas y adolescentes. Supervisar el cuidado de los menores en el servicio, por último rehabilitar a los adolescentes que han infringido la ley.

Actualmente, el centro acoge alrededor de 60 menores, niños, niñas y adolescentes, de 6 años hasta los 12 años once meses.

La muestra es la observación de un fragmento de la población para obtener información de ella, es un subgrupo de la población de estudio. (Corbetta, 2007, Hernández, Fernández y Baptista, 1997). La muestra es de tipo no probabilístico,

fue seleccionada de los niños que no tienen visitas en el centro, que se encuentran en total abandono. Son 10 niños y niñas de entre 6 años y 12 años de edad.

3.3 Clasificación de las Variables:

- Variable 1 Independiente: Actividades motrices y Juegos lúdicos
Definición Operacional: Programa basado en un conjunto de actividades motrices y juegos lúdicos orientados a la interrelación socio-afectiva, el cual forma parte del Programa Acompañamiento en centro Galvarino.
- Variable 2 Dependiente: Interrelación socio-afectiva
Definición Operacional: Esta variable se medirá con la Batería de observación Psicomotriz, de Vitor da Fonseca, adaptada a las necesidades como son espacialidad, coordinación, lateralidad y noción corpórea.

3.4 Instrumentos:

El instrumento para la recolección de los datos utilizados para esta investigación, consiste en distintas pautas elaborada en conjunto y validada por Terapeutas Ocupacionales funcionarios de CREAD Galvarino, SENAME (2017). La aplicación de dichos instrumentos fue realizada por la postulante a Magister.

Basándose en el problema de investigación y el interés en trabajar con los jóvenes en situación de vulnerabilidad y abandono, es que se crean instrumentos para poder evaluar y así poder analizar su comportamiento y poder ver como se mejora mediante diferentes actividades y constancia.

Los instrumentos de recolección de información son los siguientes:

- Observación directa: La observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación, este nos proporciona información sobre el

comportamiento de los niños y niñas en su entorno más habitual y sobre aptitudes que ponen frente a las tareas que allí se desarrollan. El procedimiento consistió en registrar el comportamiento de los niños y niñas mientras jugaban, exploraban materiales y vivenciaban distintas situaciones, esto se realiza todas las sesiones de trabajo, desde el momento en que inician hasta el término del trabajo.

- Registro anecdótico: Es un apoyo a la observación directa, cumple la función de describir comportamientos importantes de los sujetos evaluados, en situaciones o conductas cotidianas. En este se deja constancia de las observaciones realizadas acerca de las actuaciones más significativas de los niños y niñas, sean buenas o malas. La finalidad es hacer un seguimiento sistemático para obtener datos útiles y así evaluar determinadas situaciones o comportamientos. Los acontecimientos que se puedan observar se registraron en un formato Word, que se utilizaba en el Centro para las distintas actividades cotidianas que sucedían. El registro anecdótico se utiliza solo cuando algo sucede fuera de lo normal, alguna conducta agresiva, aislamiento de los compañeros o registrar alguna situación de mejora, valorando la resolución de conflicto, control de la frustración. Esto se dejaba constancia al finalizar la sesión. (ver anexo N°1).
- Entrevista no estructurada: En esta oportunidad se trabajo con preguntas abiertas, sin un orden preestablecido, adquiriendo características de conversación con los niños y niñas. Esta técnica consiste en realizar preguntas de acuerdo a las respuestas que vayan surgiendo durante la entrevista. Así se entrega mayor confianza y una de las ventajas es que se tuvo mayor flexibilidad al realizar las preguntas adecuadas a cada niño dependiendo de su edad, se le da importancia a temas de su propio interés. Las entrevistas se aplican al inicio del programa, mes de octubre, con el fin de conocer a los menores, saber sus intereses, registrar su comportamiento frente a este nuevo programa y aclarar dudas. La segunda aplicación de la

entrevista se realiza al finalizar el programa, mes de junio. En donde se recopilan las opiniones de los niños y niñas frente al programa, las sesiones, el trabajo en equipo.

- Cuestionario: Esta es una herramienta de investigación que consiste en una serie de preguntas y otras indicaciones con el propósito de obtener información de los consultados. En este caso en particular se utiliza para poder conocer cuáles fueron las percepciones de los niños y las niñas sobre las sesiones de trabajo que vivenciaron junto a sus pares y a la docente evaluadora.

La aplicación del cuestionario se hace al finalizar cada mes, en ellas se les daba la opción de opinar al respecto, con el objetivo de mejorar alguna actividad, tomar en cuenta su opinión y sugerencia para una nueva sesión. Para esto se realizaron cuatro preguntas abiertas. (ver anexo nº 2).

- Test Psicomotores: Picq y Vayer en su libro "Educación Psicomotriz y Retraso Mental" (Education psychomotrice et arritération mentale), 1969. Su intención es la educación psicomotriz de carácter pedagógico y psicológico, utilizando medios de la educación física con el fin de normalizar o mejorar el comportamiento del niño. El examen psicomotor o test consiste en conocer y valorar el desarrollo del niño o niña para detectar alteraciones en el mismo. La finalidad de realizar Test Psicomotores fue el interés por la psicomotricidad de los niños y niñas que se encuentran en el Centro, esta es una herramienta útil para llegar a una caracterización integral de los menores y con los resultados obtenidos intervenir en los puntos más débiles para que los niños y niñas se sientan más autónomos y sientan menos vergüenza o rechazo al enfrentarse a sus pares al no saber ciertos segmentos corporales, o lateralidad de su cuerpo.

Estos test psicomotores fueron elegidos y realizados por la Profesora a cargo y validados por Terapeutas Ocupacionales del centro Galvarino. Los test se basaron en diversos ítems, pero se tomaron en cuenta los sectores más débiles los cuales se destaca relación espacio- temporal, lateralidad, coordinación, agilidad y equilibrio.

Aspectos importantes a considerar en este último medio de recopilación de información es destacar que es necesario estudiar e indagar sobre el conocimiento del medio familiar para entender, adaptar pruebas y valores que se puedan obtener gracias a los test. El test psicomotor tiene como objetivo describir, explicar y optimizar las competencias motrices a lo largo de la vida y detectar la aparición de problemas en el desarrollo motor, cognitivo y social.

La organización de los Test Psicomotores está clasificada en orden de complejidad:

- 14 Pruebas Adaptadas de Psicomotricidad de espacio- temporal, coordinación dinámica- general y coordinación viso-motora (ver anexo nº 5).
- 10 Pruebas de Lateralidad de Jean Piaget (ver anexo nº3).
- 1 Prueba de Noción corpórea de Vitor da Fonseca. (ver anexo nº4).

3.5 Plan de análisis de datos:

El protocolo de la investigación fue el siguiente:

- Se envía una carta solicitando la autorización a la directora del centro y a la jefa técnica en la que se explica la investigación que se quiere realizar y en que consisten los teste que se aplicaran.
- Se envía una solicitud de autorización a las duplas conformadas por Psicólogos y Trabajadores Sociales, en donde se explica el tipo de investigación que se llevara a cabo a los menores, en que consisten los test.
- La evaluadora se junta con la muestra de estudio, para explicar en que consiste el programa, aclarar los objetivos, se les informa que se les ejecutarán test psicomotores explicando su contenido y la finalidad, por ultimo los juegos lúdicos que se realizarán a lo largo del programa.

- Una vez dado inicio al programa los niños y niñas deben responder una entrevista no estructurada que consta de preguntas básicas como nombre, edad, curso en el que van y preguntas de su interés personal.
- Se da las instrucciones luego de responder la entrevista de los juegos y test que se realizarán y se les informa que los puntajes obtenidos serán entregados al finalizar cada mes.

El propósito de los objetivos relacionados con lo que se estableció al comenzar la investigación, se hace gracias a la recolección, organización y análisis de los datos de la investigación.

Los gráficos de rachas permiten verificar la hipótesis nula de que la muestra es aleatoria, las observaciones son independientes. Las rachas en los gráficos de cada niño y niña muestran una característica específica a una respuesta entregada por ellos.

El número total de rachas de este estudio muestra si hay o no aleatoriedad en la muestra. Para realizar los gráficos de rachas se hace mediante Excel 2010.

3.6 Procedimiento:

Los efectos de actividades motrices y juegos lúdicos en la interacción socio afectivo en niños y niñas se realizó por la postulante a Magister, en Centro CREAD Galvarino, SENAME, Santiago.

Asistieron en este proceso la investigadora y los niños y niñas seleccionados para la muestra. Posterior se procedió a evaluar a través de la observación de manera individual, en las instalaciones del centro.

- Paso 1: Se solicita una reunión con Directora, Jefa Técnica, Duplas conformadas por Psicólogos y Asistentes Sociales, de los menores del

centro. Con el fin de esclarecer algunas posibles interrogantes que puedan surgir sobre el nuevo proceso que van a vivenciar los niños y niñas como terapia, entendiendo el termino, los niños y niñas del centro tienen rutinas diarias en sus respectivas casas (separados por sexo y edad), que son, hacer su aseo personal, ir al colegio, estudiar, tarde libre. Toda actividad que se realiza fuera de la rutina son consideradas Terapias, como sesiones con Psicólogo, Terapeuta Ocupacional, Psicomotricista y terapias Reparatorias del Maltrato. El trabajo realizado con los niños y niñas fue catalogado como Terapia por parte de las Duplas (Psicólogos y asistentes sociales).

- Paso 2: Confección de Registro Anecdótico: La creación de este material se baso en un formato que se utiliza en SENAME para registrar conductas fuera de las rutinas que son necesarias de ser detalladas con profundidad. Este es "INFORME DE SITUACIONES EMOCIONALES QUE AFECTAN AL MENOR". En este informe se describe la situación ocurrida, los niños involucrados, y las medidas adoptadas para cada situación. (ver anexo nº1).
- Paso 3: Confección de Entrevista no Estructurada: En este instrumento el evaluador solo tiene una idea aproximada de lo que se va a preguntar y se va improvisando dependiendo de las respuestas que van a ir entregando los menores. Lo importante es el análisis de las impresiones que los hechos en si. Se debió preparar con antelación las condiciones y materiales para la realización de esta actividad, contar con un lugar adecuado, tranquilo, neutro, en el que el evaluado se sienta comodo, sin ruido y en confianza.
Además del material lápiz, cuaderno de notas, guión base de entrevista.
- Paso 4: Confección de Cuestionario: Este tiene como propósito fundamental recoger las percepciones de los niños y niñas al finalizar cada experiencia realizada. La idea es retroalimentar el proceso y poder

modificar puntos importantes para una siguiente sesión. El cuestionario cuenta con cuatro preguntas (ver anexo nº2). Una vez creado, fue revisado por dos Terapeutas Ocupacionales del centro y un Terapeuta Ocupacional del Colegio Amapola de la comuna de Ñuñoa, para consultar sobre la claridad de las preguntas y algunas otras consideraciones que fueran de su interés. Luego de la corrección fue enviado a la Directora y Jefa Técnica del centro para su aprobación y posterior ejecución.

- Paso 5: Confección de Test Psicomotores: En este caso se utilizó el Test de Jean Piaget "Derecha- Izquierda", esta prueba está destinada a niños entre 5 y 12 años. Son 10 preguntas, en las cuales se utiliza en primera instancia su propio cuerpo y luego materiales sencillos como lápiz, llaves y una moneda. (ver anexo nº 3).

Para el caso de Noción Corporea se toma la evaluación de Técnicas y Psicomotricidad de Dibujar el Cuerpo, del Psicomotricista Vitor da Fonseca. El procedimiento es entregar una hoja en blanco y lápices y dar la instrucción de que "se dibuje". Aclarando que puede ser como él quiera, como él se ve en ese momento. Los factores que se pueden observar son: No se realiza o lleva a cabo un dibujo irreconocible, realiza un dibujo demasiado pequeño o demasiado grande, realiza un diseño completo, pero con una distorsión y por último realiza un dibujo gráficamente perfecto. (ver anexo nº 4). Esta evaluación se escoge por su importancia, por la información que el dibujo de un niño nos puede entregar, esto puede traducirse a lo que piensa, siente, desea o lo que le inquieta.

La última evaluación que se realizó fue un Test Adaptado, el cual se basó en las Bases Curriculares de Educación Parvularia 2018. Este se divide en 4 criterios: Orientación espacio- temporal, Coordinación dinámica- general, Coordinación viso- motora y por último una evaluación de la participación de los menores en las actividades. El objetivo de este último punto "Evaluar el comportamiento en las actividades", es que progresivamente genere una

autorregulación de sus acciones, respetando turnos, compañeros, materiales y su propia integridad. La idea de este último criterio es que el niño sea capaz de regular y adaptar su comportamiento en función de las necesidades de los demás y las normas de funcionamiento grupal, logrando progresivamente una autoregulación de sus acciones.

3.7 Descripción del trabajo, protocolo, técnicas, cronograma:

A continuación se presenta el plan de trabajo propuesto en el Proyecto de Tesis, donde se especifica la organización de todo el trabajo.

Esta investigación se realizó en los meses de octubre 2017 a junio 2018. Las sesiones eran de 45 minutos un día a la semana, quedando establecido los días Martes y en ciertos casos los días Jueves, esto porque son los días de visitas de familiares para el resto de los niños. De los diez sujetos de estudio 3 niños asisten los días martes a Programa de reparación al maltrato, Centro de Protección Infante Juvenil CEPIJ. Por esa situación y para no perder sesiones ellos asisten a taller los días Jueves.

Las sesiones se hacen de forma individuales y los días destinados para juegos lúdicos se trabaja con todos la muestra. Para fortalecer lazos, ayuda al compañero, tolerancia y auto-cuidado.

El plan de trabajo se detalla a continuación:

- Primera semana octubre (03 y 05): Se puede observar en las rutinas semanales que los días martes y jueves son destinados a visitas. Y un grupo no muy grande 10 niños aproximadamente no recibían y su rutina era quedar dentro de la casa viendo televisión o en el patio que se encuentra al final del centro. Viendo esta realidad se decide actuar y crear el Programa de Psicomotricidad (ver anexo nº6).

Se invita a los niños y niñas a un espacio donde puedan jugar o hacer

actividades de su interés, de esta forma la evaluadora pudiese observar y registrar sus conductas, actos y con esta información crear las estrategias y diseñar los métodos idóneos para ser aplicados.

- Segunda semana octubre (10 y 12): Con programa realizado se solicita reunión con Directora, Jefa Técnica, duplas Psicólogos y Trabajadores Sociales, para explicar detalles, objetivos del programa, a que usuarios estaba destinado y posibles actividades a realizar, se expuso también con que instrumentos iba a evaluar a los menores. Luego de su aprobación se inicia programa.

En esta última semana se formulan Cuestionario, entrevista y registro anecdótico estos validados por tres Terapeutas Ocupaciones.

- Resumen 31 de octubre: Primer mes de trabajo con los niños y niñas, en donde se les comenta el plan de trabajo que se va a realizar.

Se busca saber sus intereses, con entrevistas, para entrar en confianza y se sientan cómodos con las sesiones se realizan juegos de su interés, como las quemadas, jugar un partido de fútbol 1 contra 1, juegos de mesa, etc.

Las respuestas son escuetas, sin tanto interés en responder, se les da la opción de que ellos mismos lean sus preguntas, solo cuatro niños pudieron leer, el resto no sabe, pero están en vías de desarrollarlo.

Cabe mencionar que uno de los menores Benjamín tiene trastorno de conducta y discapacidad cognitiva moderada, se encuentra con yeso por fractura de tibia.

- Resumen 28 de noviembre: Segundo mes de trabajo, se empiezan a evaluar los test psicomotores, de Lateralidad de J. Piaget, Noción Corporea de Vitor da Fonseca, y el Test Adaptado.

Acaparando mayor interés por parte de los menores a su auto imagen, a plasmarla en un papel, resolver su inquietud de como ellos se ven. Luego de eso el test adaptado fue uno de los que se realizo más rápido por parte de

todos los menores, ya que implicaba, materiales, espacios grandes demarcados con cintas de colores, se utilizaba estímulos como silbato, música.

Con respecto al test de Lateralidad, la mayoría de los niños reconoce su propio lado derecho e izquierdo, le cuesta diferenciarlo en objetos situados frente a ellos.

Siguen los mismo cuatro niños leyendo sus propias preguntas del cuestionario. Algunos intentan o leen solo la primera palabra.

- Resumen 19 de diciembre: Los niños y niñas ya empiezan a trabajar ciertas sesiones en grupos, la frustración es trabajada de forma individual y en cooperación de los niños más grandes.

Se ve un trabajo en equipo una mejoría en lo socio-afectivo. Esto visto por la evaluadora y comentarios recibidos por las encargadas de casa que ven su día a día. Empiezan a expresar más necesidades de pasar tiempo juntos como un grupo familiar.

Como nueva motivación a las sesiones se intenta tomar un deseo de actividad por mes, salir a explorar parques cercanos, el grupo entero en los cuales compartimos un picnic, realizamos juegos colectivos, etc.

Se realiza una fiesta de navidad todos los niños y niñas del programa y un Educador invitado por ellos mismos, la idea fue pasar un rato juntos distintos, entrega de regalos, cartas navideñas compartir un picnic en un Parque Oasis.

- Resumen 23 de enero: Se menciona que en periodo de vacaciones (enero y febrero), los niños y niñas salen con sus respectivas casas de vacaciones, por lo cual el trabajo disminuye, y se realizan sesiones de psicomotricidad con los que van quedando. Estos meses no se vera un trabajo rutinario.

Muchos expresaron felicidad de encontrarse de vacaciones y no ir más al colegio, pero molestias de no trabajar en psicomotricidad, porque ya lo adquirieron como rutina semanal.

- Resumen 27 de febrero: Último mes de vacaciones, de los 10 sujetos de estudio, dos se encuentran con resfrío y reposo.

Se motiva al trabajo en grupo otra vez, ya que muchos no querían compartir su tiempo ni su espacio. Se retoman las mismas actividades del mes anterior, juegos lúdicos y tomar evaluaciones pendientes de Test Adaptado.

En este periodo se refleja un retroceso en cuanto al trabajo en equipo, auto-control, y frustración, más en los varones que las damas. Estaban reacios a responder no querían volver al colegio y eso los pone de mal humor.

- Resumen 27 de marzo: Hacen ingreso al colegio todos los niños del centro, se refuerzan hábitos escolares, como levantarse temprano, salir ordenados y llegar a estudiar, repasar o hacer tareas. Se destinan ciertos horarios de psicomotricidad por contingencia al refuerzo escolar en algunos niños.

Se hace hincapié a la Lateralidad, pueden identificar partes del cuerpo, pero les cuesta diferenciarlo en otra persona situada frente y al lado de ellos.

Adaptan nuevamente la rutina de las clases de psicomotricidad y lo que conlleva, es decir, el respeto hacia los demás, tolerancia a la frustración, resolución de conflicto.

- Resumen 24 de abril: Los sujetos de estudio comentan que adquirieron mayor conciencia de su cuerpo y espacio, ya la mayoría reconoce derecha-izquierda, su comportamiento a mejorado, la tolerancia a la frustración en ciertos niños a mejorado y en otros casos sólo se a mantenido esto depende de situaciones vividas en contacto directo con los compañeros de casa, y eventos ocurridos durante la noche (peleas).

Aún existe un rechazo para hablar sobre su vida y un poco de recelo por parte de Jacemin, no acepta su condición de abandono, esto es trabajado directamente con dupla Psicologo y Trabajador Social.

- Resumen 29 de mayo: El menor Benjamín salió del colegio a jornada de reflexión sin retorno, puesto que nunca se pudo adaptar, su capacidad de concentración es mínima, sus últimos controles médicos arrojan una

decaencia de su sistema nervioso central (SNC), mayor al inicio de las sesiones, aumentadas las dosis de medicamentos, lo que hace que sus actos sean todos mucho más pausados y se volvió a lesionar la misma pierna, pero esta vez lo dejaron con Bota Ortopédica.

Mejora sustancial en lateralidad, y coordinación de movimientos, espacio - tiempo. Trabajo en equipo y compañerismo son otros factores que se fortalecieron. Tolerancia a la frustración en David Vicencio fue el caso de mayor control, gracias a esto el pidió voluntariamente ingresar otra vez a Centro de Protección Infante Juvenil CEPIJ, Programa de reparación del maltrato donde la mayoría de los niños asisten.

Hermanos Oteiza cada vez comparten más tiempo juntos fortaleciendo lazos. Esto una vez que ambos ingresaron al Programa Psicomotricidad, donde las actividades se direccionan de manera que puedan ir creando lazos a través de juegos, y lentamente Francisco comienza asumir el cuidado de su hermana, estando preocupado de jugar a su lado, de sentarse juntos, correr de la mano y cuidarla de sus compañeros.

Fue un trabajo constante, pero también lento, en el periodo que duro la investigación antes descrita se logro que naciera un cariño o al menos una preocupación de ambos por el bienestar del otro.

- Resumen 26 de junio: Ultimo mes de trabajo, se comienza a sacar resultados y tomar evaluaciones pendientes.

Se eligen los mejores juegos realizados en estos ocho meses para ser realizados durante junio, y con los niños y niñas organizan una presentación de todos los trabajos, manualidades, bailes y deportes aprendidos por ellos.

Se realiza una actividad de despedida, en donde los niños y niñas aprovechan esta instancia para expresar sus emociones, en compañía de sus pares. Recordamos buenos momentos, actividades, conversaciones, trabajos.

Hicimos una ceremonia simbólica de fuego y deseos para lo que quedaba de año.

Cronograma: para poder comprender el calendario de trabajo o actividades se utiliza una Carta Gantt que se adjunta en el anexo n° 7.

SOLO USO ACADÉMICO

CAPITULO IV:

RESULTADOS

En el presente capítulo se realiza el análisis de los datos de los efectos de actividades motrices y juegos lúdicos en la interacción socio–afectivo en niños y niñas en situación de vulnerabilidad y abandono en centro CREAD Galvarino y la respectiva discusión de aquellos aspectos más relevantes surgidos de este análisis.

En la primera parte, se presentarán tablas de resultados con datos entregados por los alumnos, su clasificación según niño o niña, edad, se presentan además datos de tablas con datos a lo largo de los meses.

En la segunda parte se presentan los resultados de los menores y las pruebas, con sus respectivos gráficos realizados con el programa Excel 2019 y sus análisis.

En la tercera parte se incluyen análisis de los resultados y la discusión.

TABLA DE RESULTADOS

Tabla 1: Datos básicos, nombre, edad, resultados del Test de Lateralidad.

NOMBRE	EDAD	07 NOV.	19 DIC.	27 FEB.	27 MAR.	24 ABR.
MILEY	7 años	6 Pts.	6 Pts.	15 Pts.	14 Pts.	14 Pts.
SCARLET	11 años	9 Pts.	11 Pts.	11 Pts.	14 Pts.	20 Pts.
FRANCISCO	8 años	7 Pts.	10 Pts.	16 Pts.	15 Pts.	18 Pts.
JUAQUIN	8 años	9 Pts.	10 Pts.	11 Pts.	12 Pts.	14 Pts.
JACEMIN	9 años	9 Pts.	11 Pts.	11 Pts.	13 Pts.	14 Pts.
NELSON	11 años	7 Pts.	10 Pts.	11 Pts.	12 Pts.	12 Pts.
FABIAN	12 años	10 Pts.	14 Pts.	13 Pts.	18 Pts.	18 Pts.
DAVID	12 años	9 Pts.	10 Pts.	15 Pts.	14 Pts.	18 Pts.
SEBASTIAN	12 años	11 Pts.	14 Pts.	18 Pts.	18 Pts.	20 Pts.
BENJAMIN	12 años	4 Pts.	10 Pts.	9 Pts.	14 Pts.	18 Pts.
PROMEDIO	10 años	8,1 Pts.	10,6 Pts.	13 Pts.	14,4 Pts.	16,44 Pts.
DS.	--	2,08	2,27	2,87	2,12	2,96

En relación a la tabla precedente, se observan diferencias significativas en cuanto al puntaje obtenido de los niños y niñas en un período de 8 meses de trabajo.

En la aplicación del Test de Lateralidad se obtuvo un puntaje que es el resultado de 10 preguntas que a continuación se detallan:

1. ¿Cuál es tu mano derecha?
2. ¿Tu mano izquierda?
3. ¿Cuál es mi mano derecha?
4. ¿Y mi mano izquierda?
5. ¿Está el lápiz a la izquierda o a la derecha de las llaves?
6. ¿El lápiz esta a la izquierda o a la derecha del reloj?
7. ¿Las llaves están a la derecha o izquierda del lápiz?
8. ¿Están las llaves a la izquierda o a la derecha del reloj?
9. ¿El reloj está a la derecha o izquierda de las llaves?
10. ¿el reloj está a la derecha o a la izquierda del lápiz?

Pregunta	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Puntaje del Test	1	1	2	2	2	2	3	3	2	2

Esto da como resultado los siguiente:

- 12 puntos = 5 a 6 años
- 13 puntos = 7 años
- 14 puntos = 8 años
- 18 puntos = 9 años
- 20 puntos = 10 años

Tabla 2: Muestra los resultados obtenidos en la aplicación de la Batería de Medición Psicomotriz BPM, solo evaluado el sector de Noción del Cuerpo.

NOMBRE	21-nov	23-ene	13-mar
MILEY	15	17	18
SCARLET	14	18	19
FRANCISCO	12	15	15
JUAQUIN	15	17	17
JACEMIN	11	14	15
NELSON	13	15	16
FABIAN	14	15	14
DAVID	17	18	17
SEBASTIAN	18	18	19
BENJAMIN	9	10	13
PROMEDIO	13,8	15,7	16,3
DS.	2,70	2,50	2,06

En este caso se observa que a través del Test de Vitor da Fonseca los resultados obtenidos en Noción Corporea son favorables y estándar para la mayoría, solo dos niños de la muestra les dificulta la auto imagen y dibujo del cuerpo, Jacemin siempre a demostrado rechazo de su color de piel y deformidades físicas. Benjamín presenta un retraso mental moderado, pero hábil a reacciones respuestas cortas y rápidas.

La aplicación de esta prueba se basa en 5 preguntas, que se valoran del 1 al 4.

Escala de puntuación:

1. Realización imperfecta, incompleta y descoordinada (débil) perfil Apráxico.
2. Realización con dificultades de control (satisfactorio) perfil Dispráxico.
3. Realización controlada y adecuada (buena) perfil Eupráxico.
4. Realización perfecta, controlada, armoniosa y bien controlada (excelente) perfil Hiperpráxico

4. NOCION DEL CUERPO	Pje.
4.1 Sentido Corporal	
4.2 Reconocimiento (derecha-izquierda)	
4.3 Auto- imagen(cara)	
4.4 Imitación de gestos (4 gestos)	
4.5 Dibujo del cuerpo	

La elección de este ítem se basa en que es esencial para lograr una imagen mental de nuestro cuerpo tanto estática como dinámica y así conocerse mejor. Para iniciar esta evaluación se parte con sesiones de juegos con el objetivo de que resulte más fácil captar el interés del niño y niña y así lograr que vayan adquiriendo nuevos conceptos de un modo más sencillo.

4.2 RESULTADOS GRAFICADOS

Gráfico 1: Puntajes Test de Lateralidad por Niña.

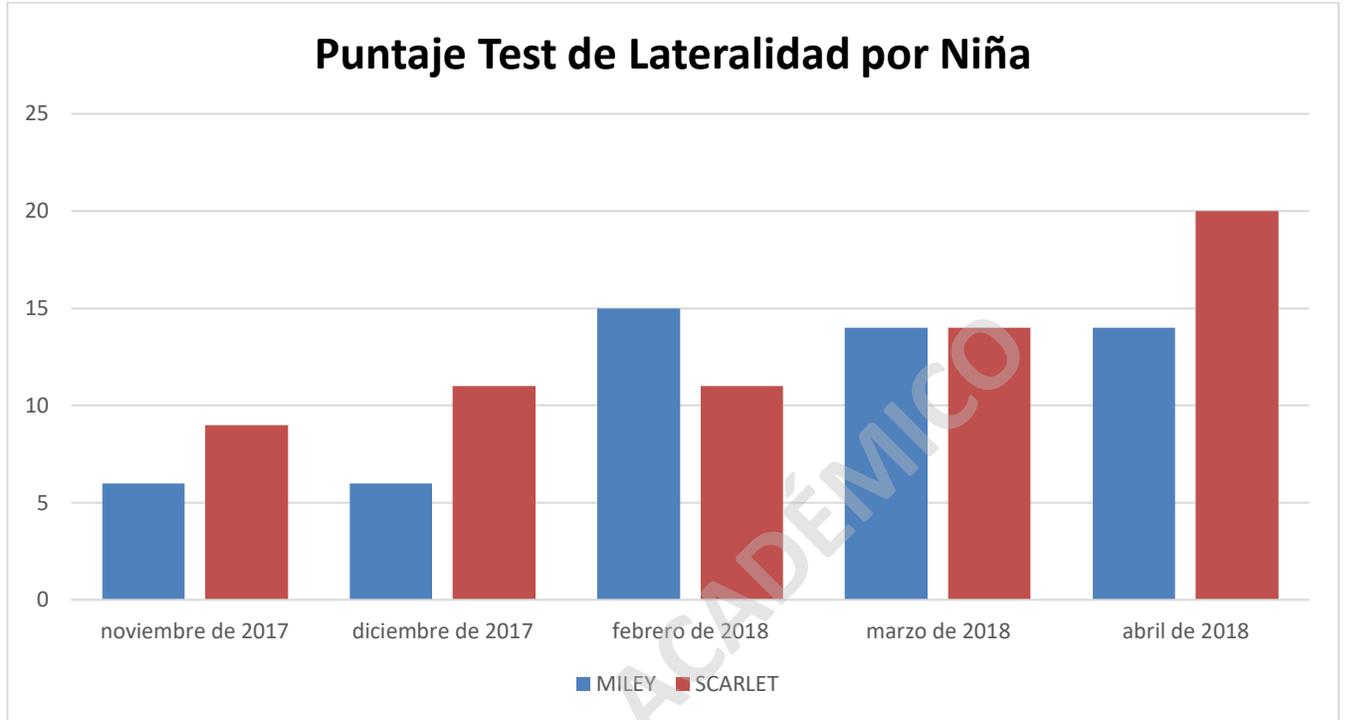


Gráfico 2: Promedio en porcentajes Test.

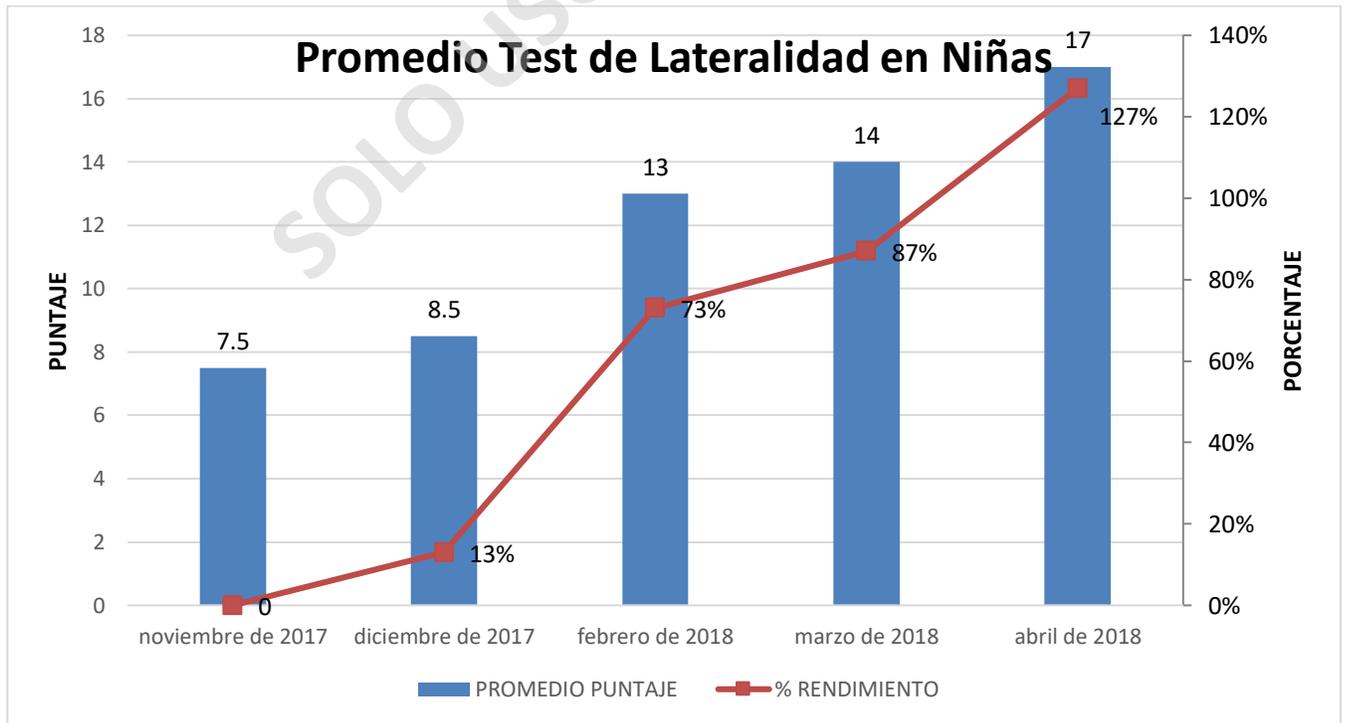


Tabla 3: Distribución de datos por meses de trabajo correspondiente a las niñas en prueba de Lateralidad.

	noviembre de 2017	diciembre de 2017	febrero de 2018	marzo de 2018	abril de 2018	%
MILEY	6	6	15	14	14	233%
SCARLET	9	11	11	14	20	222%
PROMEDIO PUNTAJE	7,5	8,5	13	14	17	227%
% RENDIMIENTO	0	113%	173%	187%	227%	
% RENDIMIENTO	0	13%	73%	87%	127%	

Primer grafico es puntaje por niña color Azul corresponde a Miley y color Rojo a Scarlet. Segundo grafico: promedio de puntajes de las niñas, línea Naranja es el porcentaje de cuanto aumentaron mes por mes en comparación a Noviembre.

Gráfico 3: Puntajes Test de Lateralidad por Niños.

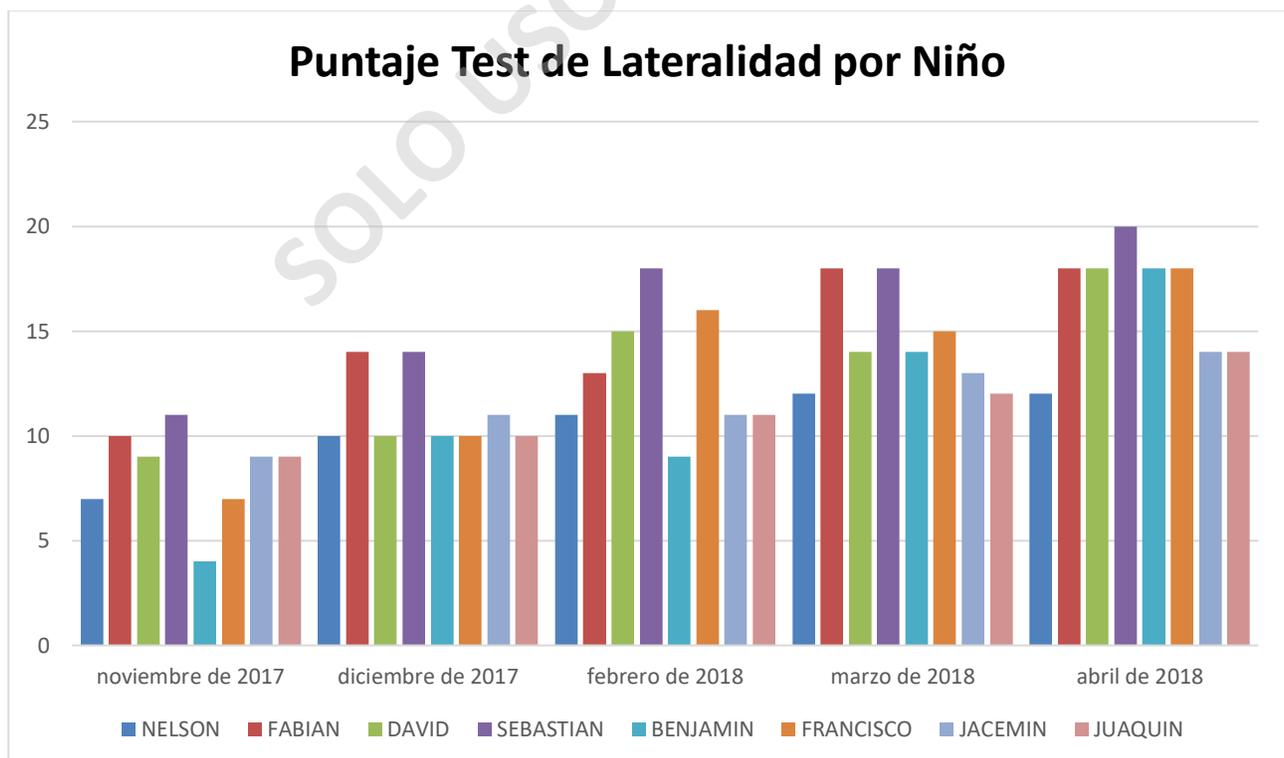


Gráfico 3: Promedio en porcentajes Test.

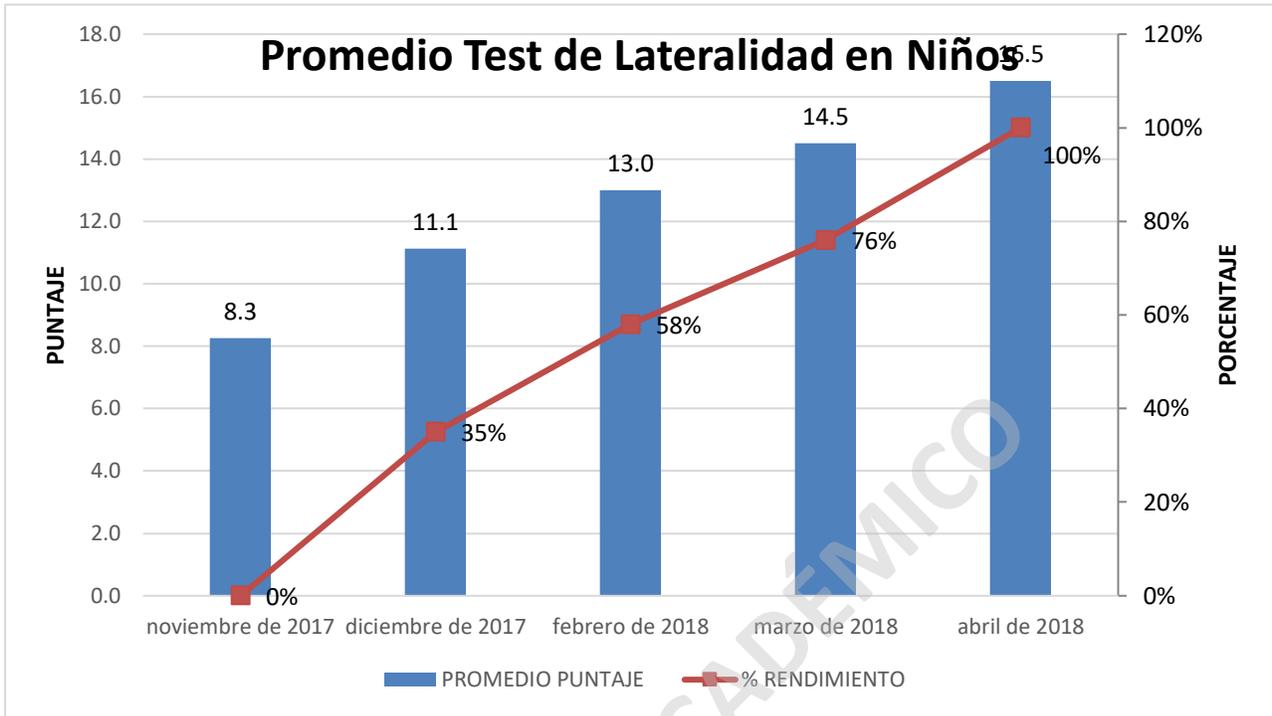


Tabla 4: Distribución de datos por meses de trabajo correspondiente a los niños en prueba de Lateralidad.

	noviembre de 2017	diciembre de 2017	febrero de 2018	marzo de 2018	abril de 2018	%
NELSON	7	10	11	12	12	171%
FABIAN	10	14	13	18	18	180%
DAVID	9	10	15	14	18	200%
SEBASTIAN	11	14	18	18	20	182%
BENJAMIN	4	10	9	14	18	450%
FRANCISCO	7	10	16	15	18	257%
JACEMIN	9	11	11	13	14	156%
JUAQUIN	9	10	11	12	14	156%
PROMEDIO PUNTAJE	8,3	11,1	13,0	14,5	16,5	200%
% RENDIMIENTO	0%	135%	158%	176%	200%	
% RENDIMIENTO	0%	35%	58%	76%	100%	

En este caso se ve un claro avance en el concepto y dominio de Lateralidad de casi un 100% en comparación al mes de noviembre. El porcentaje de rendimiento se saca considerando el mes de diciembre en adelante. Se destaca el mes de Abril con un aumento del doble al mes de noviembre (8,3), abril (16,5).

ANALISIS

Análisis socio – afectivo: En cuanto a la disposición de los niños para participar en las sesiones mensuales se puede establecer para cada respuesta usando tres categorías, actitud negativa = 1 (si responde de forma negativa o sin interés), actitud neutra = 2 (si no demuestra interés) y actitud positiva = 3 (si responde de forma positiva y de forma rápida). En caso de que el niño mostrara una actitud positiva se podría concluir que el niño se sintió en un ambiente agradable tanto con sus compañeros, profesoras y las actividades desarrolladas logrando una evolución en el aspecto socio-afectivo. Siendo así, se presenta un gráfico que permite observar el comportamiento de las respuestas en a través del tiempo (los 8 meses).

Por cada pregunta tenemos la siguiente codificación de las preguntas.

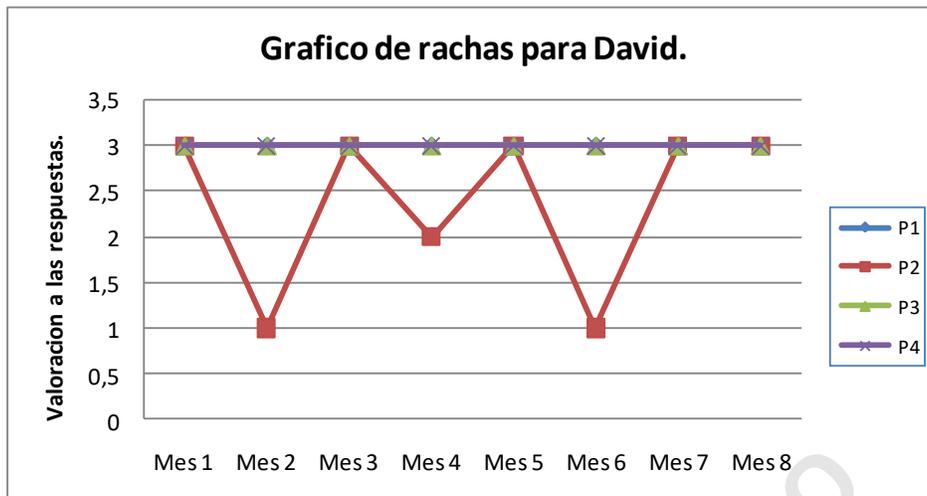
P1 = Cual fue la tarea que más le gusto al niño.

P2 = Cual fue la tarea que menos le gusto al niño

P3 = Que tarea le gustaría realizar el niño nuevamente

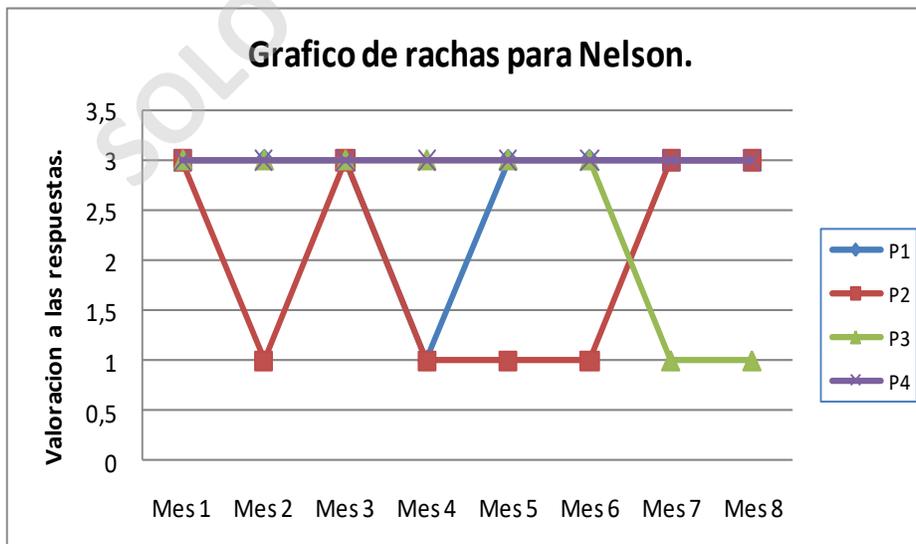
P4 = Que actividad desean realizar en la próxima sesión

El análisis que se presenta a continuación se conoce como estudio de “rachas” en el comportamiento de variables a lo largo del tiempo. La hipótesis principal que se tiene es que los datos provienen de una “serie aleatoria”, lo cual se entiende como respuestas obtenidas al azar y no debido al tratamiento aplicado sobre los niños. En caso de que los gráficos observados sigan un patrón se podría suponer que se debe a que las sesiones funcionan para mejorar el nivel socio-efectivo de cada niño (en caso de ir por el sendero etiquetado por el número 3).

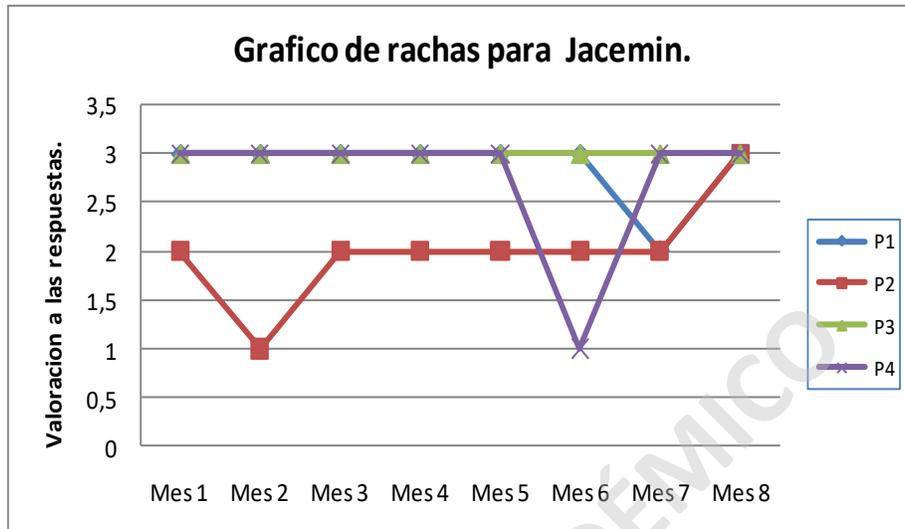


Para David se considera que las sesiones fueron efectivas ya que muestra una alta afectividad en los ítems P1, P3 y P4. Sin embargo, su honestidad indica que en algunas sesiones tuvo actividades que no le gustaron (se observan dos punto donde tiene una actitud negativa, mes 2 y 6).

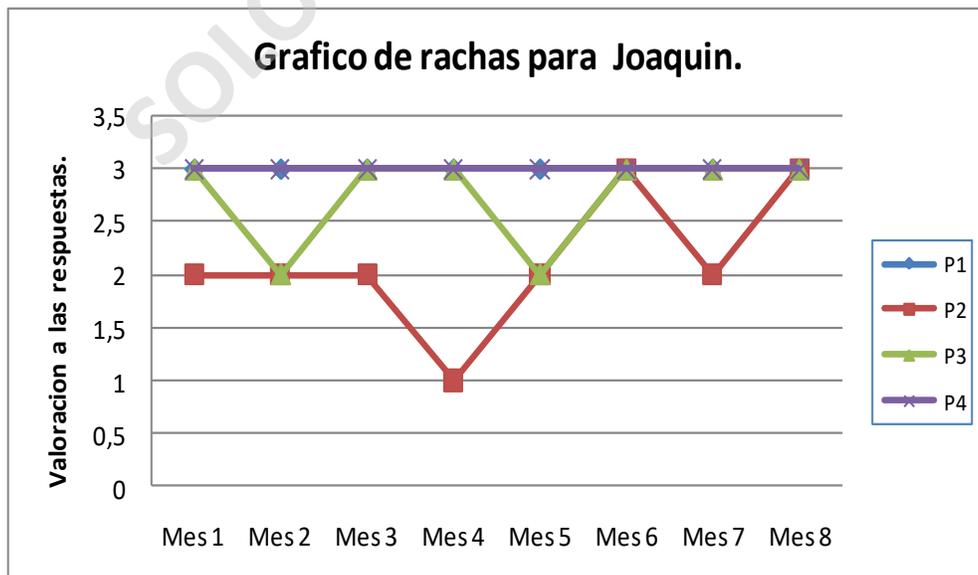
NOTA: La pregunta 2, indaga sobre actividades que no le gustaron a los niños, razón por la cual esta pregunta tiene un comportamiento muy distinto a las demás en la mayoría de los casos.



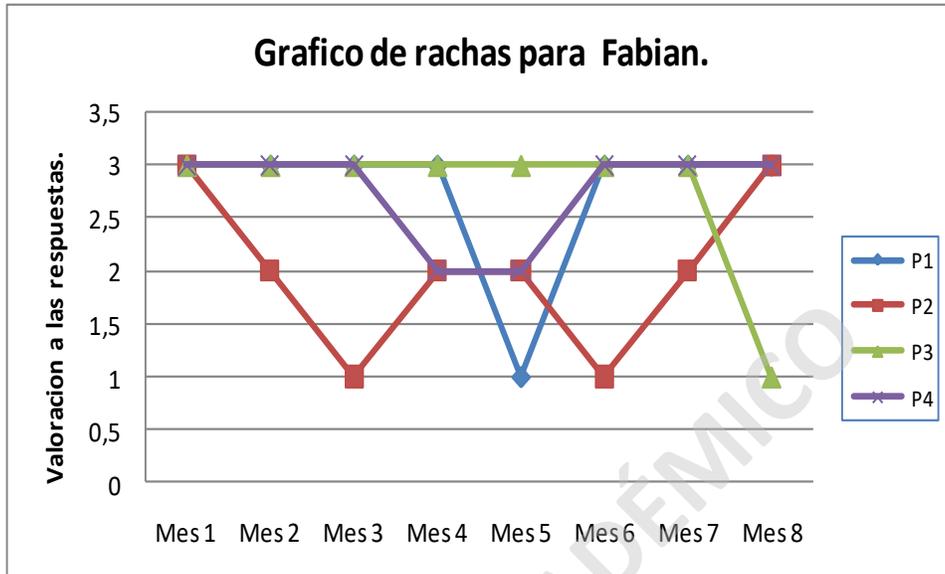
Se observa un comportamiento estable en P1, P3 y P4 (a excepción las últimas dos sesiones). Para Nelson se puede considerar que las terapias en sido exitosas.



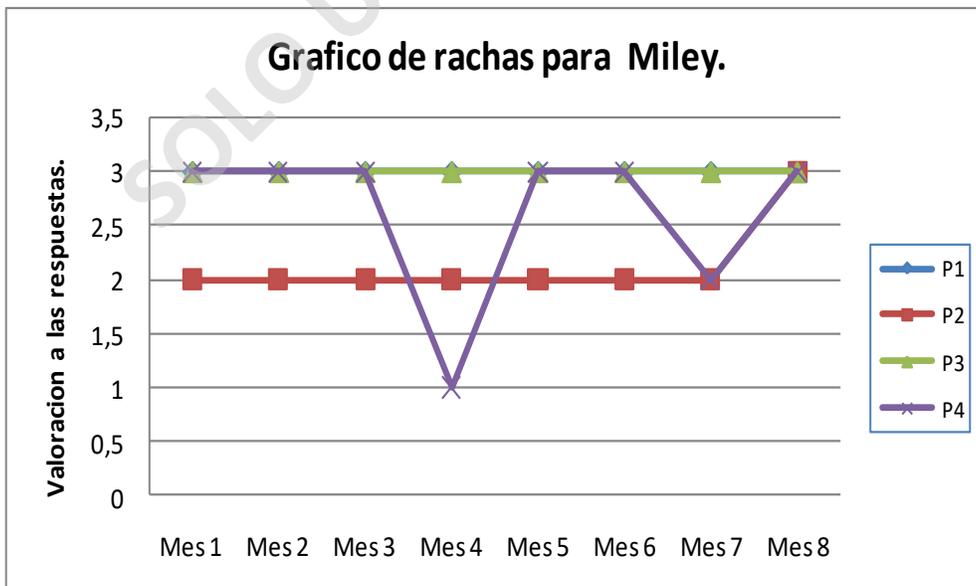
En el grafico de Jacemin también se aprecia estabilidad en el sentido positivo hacia cada sesión, a excepción de la sesión 6 donde el ítem P4 fue negativo. A pesar de esta situación es un niño constante con sus emociones y sus aprensiones, desde un principio mostro un rechazo con su intimidad, algo que fue siempre trabajado con dupla Psico-social.



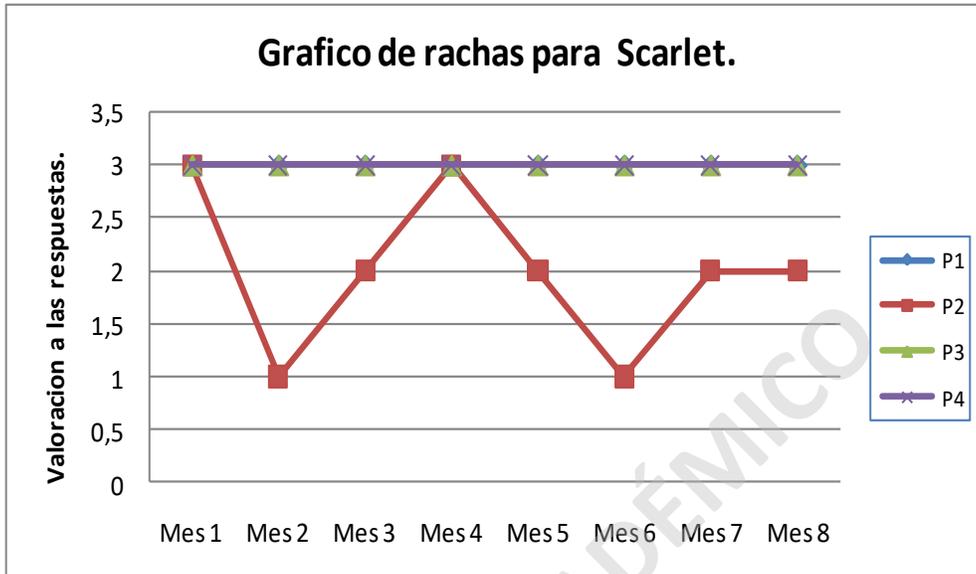
Joaquín ha demostrado estabilidad y una actitud positiva en cada sesión para los ítems P1, P3 y P4. Se considera que el tratamiento ha sido efectivo para este niño.



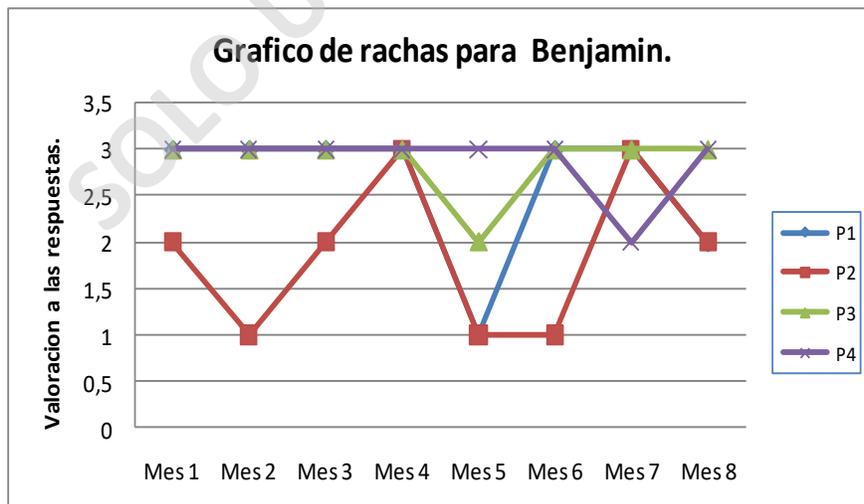
Fabián muestra algunos puntos negativos en el ítem P1 mes 5 y en la última semana con respecto al ítem P3. Tomando en cuenta dos sesiones con un actitud neutra en el ítem P4 posiblemente no está completamente satisfecho con las actividades.



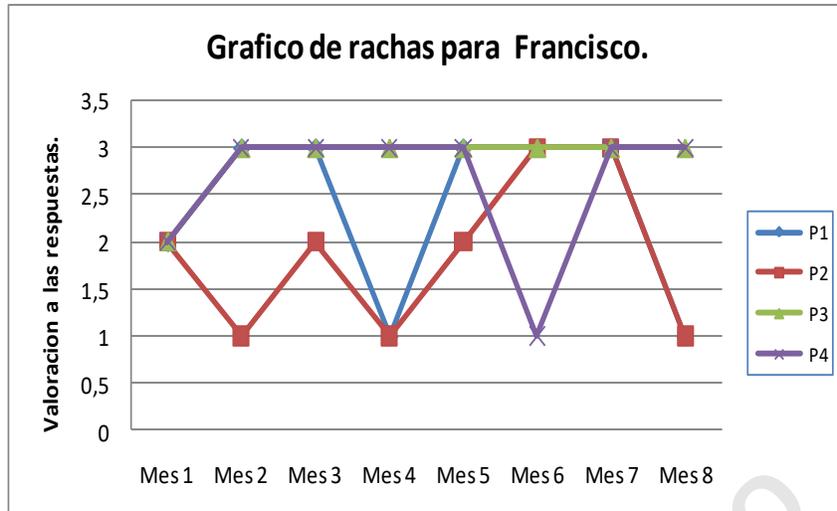
Miley solo tuvo un ítem negativo en la sesión del mes 4 (enero), la sesiones fueron satisfactorias, adquiriendo resultados en relación a lo afectivo.



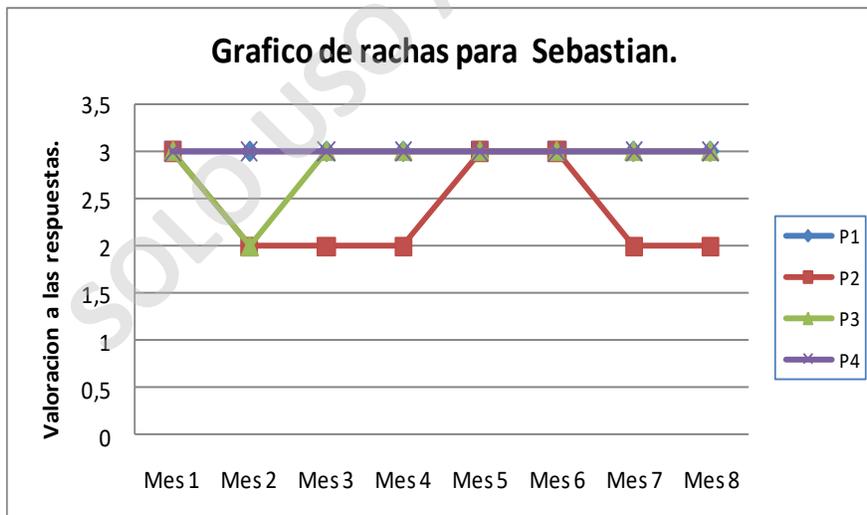
Scarlet se muestra muy entusiaste frente a las actividades las respuestas P1,P3 y P4 responde de forma clara, segura y rapida. Dio ejemplo de que el desarrollo socio-afectivo se puede mejorar en estas sesiones.



Benjamín tiende a responder sin mayor interes, en algunas ocasiones sin responder. Aun así se considera que logro mejorar en las 8 sesiones la mayoría de los item.



Francisco tiene una actitud un poco negativa hacia las actividades desarrolladas. Su falta de paciencia podría ser un aspecto a mejorar y cabe mencionar que Francisco no podía asistir al programa con los demás compañeros por pertenecer a CEPIJ, lo que gatillaba en ocasiones al desgano de las actividades.



Sebastián muestra un comportamiento consistente. Se puede concluir que tiene buenas disposición para mejorar su condición socio – afectiva. Sebastián ingresa al centro justo al inicio del programa, fue siempre bien estimulado muy buen rendimiento escolar (informe del centro anterior). Lo que acredita los resultados de este estudio.

RESUMEN GENERAL

En términos generales se puede concluir que los niños han podido involucrarse en el programa de intervención llevado a cabo en el centro CREAD Galvarino. Han demostrado una buena disposición en el desarrollo de actividades grupales, solidaridad, participación recreativa y creativa.

Con respecto a los Graficos de Rechas que corresponden a los cuestionarios y entrevistas realizadas, se detalla de forma general a continuación:

- Frente a la Pregunta 1 (¿Cual fue la tarea que más les gusto hacer?), cinco niños respondieron con claridad y objetividad en indicar la actividad, juego y lugar que más le gusto o llamo su interés.
- Con respecto a la Pregunta 2 (¿Cuál fue la tarea que menos le gusto realizar?), las respuestas se ven reflejadas en los gráficos que los comentarios fueron variados, en algunos casos negativos, sin interés en responder y sin interés de resolver las actividades.
- Preguntas 3 y 4 (Que tarea le gustaría realizar el niño nuevamente y que actividad desean realizar en la próxima sesión), responden con interés y sugerencias creativas y en conjunto con sus compañeros, muestran un interés en responder y decir que les gustaría realizar en las próximas sesiones, les agrada sentirse escuchados y considerados ante una futura actividad.

Considerando los resultados de los Test Adatados que se podía observar en el ultimo punto la relación que los niños y niñas tenían frente a sus compañeros, a situaciones vividad en las sesiones, respetandose y respetando el espacio de su compañero, en los primeros meses al no tener este concepto familiarizado no se ven respuestas favorables, a contar de mediados del segundo mes, los niños y niñas empiezan acomprender de que trata el respeto hacia ellos mismo, para luego pasar a respetar el espacio de los demas compañeros y profesora, a controlar si ira y frustración frente a preguntas o situaciones en los test que ellos no podían resolver. Luego de las

vacaciones de verano (enero y febrero), los niños ya eran más seguros de si mismos, tenían myor confianza al relacionarse con sus pares.

Con respecto a la nocion corporea y lateralidad los resultados obtenidos muestran que la mitad de los niños y niñas aumentaron el doble de lo que obtuvieron en la primera aplicación del Test.

Por lo que se puede decir que el Programa de Intervención Psicomotriz tuvo un efecto significativo en el desarrollo de sus habilidades sociales, manejo de la ira, control de impulsos, contacto físico y emocional con el resto de las personas. Estas afirmaciones se dan a conocer por las respuestas de los propios niños y niñas en los cuestionarios realizados mes a mes y en el último caso entrevista al inicio y termino del programa.

SOLO USO ACADÉMICO

DISCUSION

Según los estudios encontrados relacionados con la investigación se sostiene la importancia del juego lúdico como instrumento para fortalecer ciertas conductas y patrones en un niño. Uno de los estudios seleccionados es el llamado "Reflexiones sobre los juegos infantiles populares" realizado por Pavia (2002), donde involucra a cuarenta profesores jefes de escuelas rurales, donde ellos debían implementar juegos populares no solo en el mes de septiembre si no que antes y después como estrategia lúdica- educativa. De los resultados se logra observar una superación con respecto de la vida cotidiana de algunos niños. Los obstáculos y limitaciones que la muestra expresaba se veían superados por medio del juego en la relación alumno- docente. Se reconoce la contribución que este estudio aporta, con respecto a la importancia de aplicar el juego lúdico para mejorar ciertos aspectos en la vida del niño y niña, y que si pueden haber mejorías.

Otro estudio señalado "Proyecto pedagógico para la utilización de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo corporal y estimular el proceso educativo" efectuado por Sarmiento y Martínez (2003), detalla la falta de orientación pedagógica en las actividades recreativas, que se carece de espacio para la realización adecuada y se manifiesta falta de interés por parte de los docentes para integrarse en la realización y planificación de actividades recreativas. Este estudio tiene un carácter cualitativo lo cual se asemeja al estudio de tesis Efectos de actividades motrices y juegos lúdicos, se hace explícito que las conclusiones de estos dos estudios se basan en implicaciones teóricas y prácticas de una observación directa con respecto a los Educadores del centro y Docentes de la muestra.

Dávila (2003), realizó un proyecto denominado "El juego y la Ludoteca", se demostró la importancia del uso del juego para exaltar que el mismo propicia el desarrollo de las facultades del escolar, en especial su imaginación creadora, su libertad, su independencia y sus facultades físicas como emocionales. Este estudio se elaboro mediante una investigación descriptiva, señala que es un deber del adulto

esforzarse y promover el disfrute del juego por parte de los niños por tener estos una finalidad pedagógica.

Un último estudio investigado “Importancia del Juego Infantil en la Planificación de las Actividades del Docente Preescolar”, Sandoval (2003). Los resultados obtenidos muestran que la mayoría de los docentes conocen la teoría del juego, pero no la incorporan como estrategias, desconocen los beneficios que esto conlleva en el aprendizaje, en la relación con sus pares y en los beneficios físicos que aportan el movimiento. Para este estudio Sandoval utiliza un Cuestionario y una Guía de observación.

Tomando estos estudios como coincidente al programa de la investigación, se debe considerar las variables que se asemejan al programa Juegos lúdicos, desarrollo psicomotor, entre otros.

La implementación de este programa de intervención emplea actividades motrices y juego lúdicos, para niños y niñas en situación de vulnerabilidad y abandono pudo cumplir un rol importante al estimular la comunicación y la expresión. Además de mejorar su autoestima para enfrentarse al mundo y a sus pares. El programa además emplea actividades motrices en donde se fomenta la estimulación de segmentos corporales, o actitudes para enfrentar la vida de mejor manera, como reconocer su lateralidad, promover el auto-cuidado, y crear la conciencia de la toleración.

Diseñar actividades que promuevan el trabajo en equipo, la búsqueda de resolución de conflictos, autoconocerse, contribuye a una mejor interrelación socioafectiva para los niños y niñas. Como punto en común entre los estudios encontrados y esta investigación, se afirma que implementar nuevas metodologías como juegos lúdicos ayudan a los menores a convertirse en personas tolerantes, creativas, a través de él aprende a resolver problemas, esperar turnos y regular su conducta que es lo más importante para el caso de los niños y niñas de la muestra.

CAPITULO V:

CONCLUSIONES

A lo largo de la presente investigación se logro demostrar los efectos de un programa psicomotor para mejorar la interrelación socio- afectiva en niños y niñas de centro Galvarino SENAME.

Se aplicaron diversos instrumentos de medición, tales como test psicomotores, cuestionarios, entrevistas y registros anecdóticos, entrelazados con actividades donde se incluían juegos lúdicos, fue un trabajo que duro 8 meses dos días a la semana, 45 minutos cada sesión.

De acuerdo al objetivo planteado: “Evaluar el impacto de un Programa de Intervención en el nivel socio – afectivo en niños y niñas en situación de vulnerabilidad y abandono en centro CREAD Galvarino”, se puede concluir que las actividades que se implementaron en el centro dos veces por semana con una duración por sesion de 45 minutos, presenta efectos y respuestas que permiten mejorar las relacion socio-afectiva de los menores en estudio para socialibizar de mejor manera con sus pares y los adultos responsables del centro. Se demuestra avances en gracias a una intervencion didactica lúdica.

Se pueden observar factores externos que pueden influir en los resultados alcanzados. Estos efectos son situaciones ocurridas al interior de las casas (nombrado asi, por SENAME, objetivo simular un ambiente de hogar, donde estan las habitacones y un espacio donde ven televisión, se alimentan y hacen las tareas), otros efectos derivan de las secciones externas en donde los menores asisten CEPIJ, hospital, controles de rutinas. Esto se lograba apreciar al realizar los cuestionarios finales donde expresaban todo la molesta y frustración a diferentes situaciones.

En relación a la hipótesis planteada en el estudio, “Mejora la interrelación socio-afectiva en niños y niñas mediante actividades motrices y juegos lúdicos”, se puede manifestar que se aprueba la hipótesis 1, debido a que los resultados obtenidos en las entrevistas, cuestionarios y tests psicomotrices demuestran que la aplicación del programa para mejorar dio un resultado positivo.

ALCANCES Y COMENTARIOS FINALES

La finalidad principal de este estudio fue demostrar de que manera se pueden lograr cambios a través de la psicomotricidad aplicada en menores en situación de abandono y problemas conductuales, que dificultan más su reinserción entre sus pares dentro de los centros del SENAME, y en algunos casos tener un comportamiento adecuado en el grupo curso de los establecimientos educacionales a los cuales asisten, ya que en su mayoría carecen de hábitos y nula empatía, no existía una relación socio-afectiva, donde cada niño va conformando su mundo emocional y sentimental.

Es importante destacar que el problema central que afectan a estos menores es el abandono absoluto por parte de sus familias. Además son vulnerados sus derechos principales y en muchos casos víctimas de abusos, maltrato físico y verbal dentro de las residencias. Y en muchas ocasiones de parte de sus propios educadores, lo que provoca un rechazo afectivo hacia los demás.

El abandono y la vulnerabilidad de los menores del SENAME es un problema social que se desconoce y que no se le a dado la importancia por parte de las autoridades, ni existen políticas públicas efectivas que los resguarden.

Frente a esta necesidad es de suma urgencia contar con más profesionales especializados dentro de las residencias (Psiquiatras, Psicopedagogos, Psicomotricistas), porque estos expertos deben ser la estrategia principal y fundamental en los centros de alta complejidad.

Me gustaría invitar a colegas, psicólogos, técnicos y profesionales que estén vinculados con la educación a que conozcan, se interioricen y pongan en práctica la maravilla y el abanico de posibilidades que ofrece la motricidad bien aplicada desde la primera infancia, permite que niños y niñas puedan desarrollar sus capacidades (comunicación, afectividad, creatividad, mejorar su capacidad intelectual).

Por último una de las principales dificultades que se visualizan con los menores que viven en los centros de SENAME es el desapego que viven a diario y su falta de amor propio, por eso es fundamental realizar un trabajo direccionado a respetar, proteger, y defender los derechos de los niños, niñas y adolescentes vulnerados, la tarea no es fácil *"Todas las personas mayores fueron al principio niños aunque pocas de ellas lo recuerdan."* Antoine de Saint- Exupéry. Le Petit Prince 1943.

SOLO USO ACADÉMICO

BIBLIOGRAFIA

Andrés, M. López, M° José. Menéndez, D. Santín, C. Torrico, E. (2002). El modelo ecológico de Bronfrendrenner como marco teórico de la Psicología. España. Editorial Anales de Psicología, vol. 18.

Andres Quiza, 2016. Motricidad y Movimiento. Colombia
<https://es.calameo.com/books/005189275424d265108b2>

Bases Curriculares Educación Física, 2013.
https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-21314_programa.pdf

Bases Curriculares de Educación parvularia,2018
https://parvularia.mineduc.cl/wpcontent/uploads/sites/34/2018/03/Bases_Curriculares_Ed_Parvularia_2018.pdf

Bases pedagógicas de la educación de la motricidad infantil y de la educación por medio de la motricidad, 2009. Chile
<http://ocw.pucv.cl/cursos-1/efi206/recursos-complementarios/tema-no-4-desarrollo-motor>

Blanco, D. Blanco, W. Colmenares, M. (2010). Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial. Republica Bolivariana de Venezuela.
<https://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial3.shtml>

Biblioteca del Congreso Nacional, 2000. Ley de Menores (texto Refundido)
<http://www.sename.cl/wsename/otros/proteccion/LeyMenores.pdf>

Biblioteca del Congreso Nacional
<http://www.leychile.cl>

Bienestar socio-afectivo
<http://www.significados.com/bienestar-socioafectivo/>

Bussot, A. (1999). Investigación Educativa. Segunda Edición. Universidad del Zulia. Venezuela.

Cámara de Diputados, Abandono Infantil, Doctrina Protección Integral
<https://www.camara.cl/pdf.aspx?prmID=24699&prmtipo=documentocomision>

Cano, L. Chacón, R. Martínez, A. Padial, R. Viciano, V. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. Universidad de Granada.
https://www.researchgate.net/publication/318101224_importancia_de_la_motricidad_para_el_desarrollo_integral_del_nino_en_la_etapa_de_educacion_infantil

Convención sobre los Derechos del niño. (2014).
<http://unicef.cl/web/convencion-sobre-los-derechos-del-nino/>

Child Rights International Network

<https://www.crin.org/es/paginal-principal/derechos/temas/ninos-en-situacion-de-vulnerabilidad>

El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas, 1980. Organización de las Naciones Unidas para la Educación
<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF
<http://unicef.cl/web/primera-infancia/>

Flores, C. 2016. Teorías de los procesos socio-afectivos. Chile.
<https://prezi.com/-up9y-yhshvr/teorias-de-los-procesos-socio-afectivos/>

Gamboa, R. y Jiménez G. (2009). Bases Pedagógicas de la Educación de la Motricidad Infantil y de la Educación por medio de la Motricidad. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Escuela Educación Física, Carrera Educación Parvulario. Chile

Hernández, S y Otros (2003) Metodología de la investigación. México. Mc Graw. Hill Interamericana de México.

Los derechos de los niños, una orientación y un límite. “Definiciones conceptuales para un sistema integral de protección a la infancia“. UNICEF, 2015. Santiago

Mañas, C. 2011. Delincuencia y responsabilidad moral del menor, Dpto. de Psicología evolutiva y didáctica. España.
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/19835/1/Modelos_en_psicologia_evolutiva.pdf

Mena, I. Romagnoli, C. y Valdés Ana María. (2007). Documento ¿Qué son las habilidades socio-afectivas y éticas? Chile
<http://valoras.uc.cl/images/centrorecursos/equipo/ValoresEticaYDesarrolloSocioemocional/Documentos/Que-son-las-habilidades-socioafectivas-y-eticas.pdf>

Merina, E. La importancia vital de jugar, 2016. <https://elmetodomontessori.com/la-importancia-vital-de-jugar/>

Misión y Objetivos de SENAME.
<http://www.sename.cl/web/mision-objetivos/>

Ministerio de Educación, República de Chile (2011). Experiencias de aprendizaje sobre corporalidad y movimiento. Santiago.
http://basica.mineduc.cl/usuarios/basica/File/2016/LIBRO_2.pdf

García, J. Gil, J. Rodríguez, G. Metodología de la investigación cualitativa, 1996. Editorial Aljibe

Navarro, V. (2002). El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona: Inde.

Picq, L. Vayer, P. Educación psicomotriz y retraso mental. Adaptación a los diversos tipos de inadaptación. 1969. Editorial Científico- Médica

Presentación Prezi, Desarrollo Socio- Afectivo. Helena Calivá. Año 2014

<https://prezi.com/cbx7mbzoctvg/desarrollo-socio-afectivo/>

Proyecto Docente Psicología Evolutiva y Psicología de la Educación, Universidad de Barcelona 2001.

<http://www.ub.edu/dpssed/fvillar/principal/proyecto.html>

Protección de la Infancia. UNICEF

https://www.unicef.org/spanish/protection/files/What_is_child_protection_sp.pdf

Real Academia Española RAE.

<http://www.rae.es/>

Romagnoli, C. Mena, I. y Valdés, Ana María. (2007). ¿Qué son las habilidades socioafectivas y éticas?. Chile.

Servicio Nacional de Menores

<http://www.sename.cl/web/marco-legal-proteccion/>

Verónica Soler Gómez, 2016. Desarrollo Socio Afectivo. Editorial Síntesis. España.

15 razones por las que los docentes implementan juegos y dinámicas lúdicas en sus clases, 2014, Santiago.

<https://eligeeducar.cl/15-razones-para-implementar-juegos-y-dinamicas-ludicas-en-tu-clase>.

SOLO USO ACADÉMICO

ANEXOS

Anexo n° 1



Registro Anecdótico Cualitativo

Profesora: Catalina Escudero Concha

NOMBRE:

FECHA:

Descripción del hecho o incidente:

Comentario o interpretación:

CUESTIONARIO BREVE

Percepciones de los Niños y Niñas a la Propuesta Aplicada

Nombre: _____ Fecha: _____

Objetivo: Recoger las percepciones tanto de los niños y niñas, de las diferentes actividades que se aplicaron.

1. ¿Cuál fue la tarea que más le gusto?

2. ¿Cuál fue la tarea que menos le gusto?

3. ¿Que tarea les gustaría realizar nuevamente?

4. ¿Que actividad desean realizar en una próxima sesión?



EVALUACION DE PSICOMOTRICIDAD

NOMBRE:

SUBSECTOR: Educación Física – Psicomotricidad

PROFESORA: Catalina Escudero Concha

APLICACIÓN PRUEBA DE LATERALIDAD J. PIAGET.

Preguntas:

- 1.- ¿Cuál es tu mano derecha?
- 2.- ¿Tu mano izquierda?
- 3.- ¿Cuál es mi mano derecha?
- 4.- ¿Y mi mano izquierda?
- 5.- ¿Esta el lápiz a la izquierda o a la derecha de las llaves?
- 6.- ¿El lápiz está a la izquierda o a la derecha del auto?
- 7.- ¿Las llaves están a la derecha o izquierda del lápiz?
- 8.- ¿Están las llaves a la izquierda o a la derecha del auto?
- 9.- ¿El celular está a la derecha o a la izquierda de las llaves?
- 10.- ¿El celular está a la derecha o a la izquierda del lápiz?

Respuestas:

CATALINA ESCUDERO CONCHA
Profesora de Educación Física
Licenciada en Educación
Especialista en Psicomotricidad

Anexo nº 4



BATERIA DE OBSERVACION PSICOMOTRIZ

Vitor da Fonseca

Nombre: _____ Fecha: _____

Objetivo: Favorecer la escritura, la creatividad y la confianza en los niños y niñas.

Este cuadro se adjunta al dibujo en una hoja en blanco.

Número	Factores Observables	Puntuación
1	No realiza o lleva a cabo un dibujo irreconocible.	
2	Realiza un dibujo demasiado pequeño o demasiado grande.	
3	Realiza un diseño completo, pero con una distorsión.	
4	Realiza un dibujo gráficamente perfecto.	

Observaciones: _____

EVALUACIÓN DE PSICOMOTRICIDAD

NOMBRE:

SUBSECTOR: EDUCACIÓN FÍSICA – PSICOMOTRICIDAD

PROFESORA: CATALINA ESCUDERO CONCHA

ÁMBITO: Formación personal y social

NÚCLEO: Autonomía

APRENDIZAJE ESPERADO: Adquirir un mayor dominio de sus capacidades corporales, desarrollando en las habilidades motoras gruesas, el control dinámico en movimientos y desplazamientos, alternando diferentes velocidades, direcciones, posiciones e implementos.

CRITERIO A EVALUAR: ORIENTACIÓN ESPACIO-TEMPORAL.

INDICADORES	EN VÍA DE LOGRO	MEDIANAMENTE LOGRADO	COMPLETAMENTE LOGRADO
Se desplaza a diferentes velocidades respondiendo a estímulos auditivos			
Reconoce nociones delante y atrás durante desplazamientos dirigidos			
Reconoce las nociones de cerca – lejos.		✓	
Realiza correctamente un recorrido en zig-zag, demarcado con conos.			

CRITERIO A EVALUAR: COORDINACIÓN DINÁMICA-GENERAL

INDICADORES	EN VÍA DE LOGRO	MEDIANAMENTE LOGRADO	COMPLETAMENTE LOGRADO
Pasa obstáculos menores, saltando con pies juntos.			
Se desplaza realizando saltos en un pie.			
Camina sobre una línea, manteniendo el equilibrio			
Se desplaza, combinando posturas como: caminar, correr, saltar, rodar, agacharse y gatear, según se le indique			
Se expresa corporalmente a través de la reproducción de coreografías sencillas y bailes			

CRITERIO A EVALUAR: COORDINACIÓN VISO-MOTORA.

INDICADORES	EN VÍA DE LOGRO	MEDIANAMENTE LOGRADO	COMPLETAMENTE LOGRADO
Lanza la pelota con las dos manos desde una posición estática			
Lanza la pelota con una mano desde una posición estática			
Hace rodar un balón a través de diferentes obstáculos			
Patea el balón con el pie sin detenerse, después de haber realizado una carrera.			
Recibe el balón con ambas manos			

APRENDIZAJE ESPERADO: Regular y adaptar su comportamiento en función de las necesidades de los demás y las normas de funcionamiento grupal, logrando progresivamente una autorregulación de sus acciones.

CRITERIO A EVALUAR: PARTICIPACIÓN

INDICADORES	EN VÍA DE LOGRO	MEDIANAMENTE LOGRADO	COMPLETAMENTE LOGRADO
Se integra al trabajo			
Hace uso adecuado de los materiales deportivos evitando situaciones peligrosas advertidas por la profesora			
Sigue las indicaciones dadas por la profesora.			
Durante el desarrollo de las actividades mantiene una actitud de auto - cuidado			
Participa en grupos de trabajo y juego respetando normas y cumpliendo las acciones acordadas.			

Anexo nº 6



PROGRAMA DE PSICOMOTRICIDAD

Responsable: Profesora de Educación Física especialista en Psicomotricidad Catalina Escudero Concha.

Nombre del Proyecto: Efectos de actividades motrices y juegos lúdicos en la interacción socio–afectivo en niños y niñas en situación de vulnerabilidad y abandono en centro CREAD Galvarino.

Población: Niños y niñas de 6 a 12 años en situación de abandono.

Duración: 8 meses, una vez por semana, 45 minutos para cada sesión.

Objetivo General: Acompañar y ejecutar un programa psicomotor desde una perspectiva global del niño.

Objetivo Específico:

- Presentar programa psicomotor
- Evaluar los ambitos de la psicomotricidad
- Proponer una serie de actividades para trabajar su control de impulso, frustración y respeto hacia los demas.

Fundamentación:

Según la teoría de Piaget, la psicomotricidad en los primeros años de vida de las personas, es básica, ya que el aprendizaje se produce a través del movimiento, la acción del niño sobre el medio y las experiencias.

Algunos de los beneficios de la pricomotricidad son:

- Sirve para canalizar las emociones de los niños. Es una especie de "termómetro" de emociones y sentimientos.
- Permite al niño que tome conciencia de su cuerpo, de su fuerza y progresivamente regule la misma.
- Estimula la coordinación de su cuerpo, el equilibrio y la postura corporal.
- Sitúa al niño en tiempo y espacio en relación a su entorno.
- Promueve las relaciones sociales con el resto de los compañeros.
- Ayuda al niño a superar miedos puesto que el menor no solo aprende a controlar y coordinar su cuerpo si no que también tiene un efecto en su psiquis.
- Eleva el autoestima.

Es en el punto de Promover las Relaciones Sociales, en donde se intervendrá, para mejorar y fortalecer los lazos con sus pares.

Propuesta: Se elabora una programación de diferentes actividades para trabajar con los menores esto supervisado y validado por Terapeutas ocupacionales del centro.

El programa inicia en octubre con entrevistas y cuestionarios para dar a conocer el programa y conocer más en profundidad las características de los niños.

En los meses de noviembre y diciembre se empieza con la aplicación de Test de Lateralidad y una batería Psicomotriz para empezar a contrastar los resultados. Enero y febrero para los niños son las vacaciones de verano en donde se considera que el trabajo será más bien lúdico, juegos lúdicos y Test Adaptados ya que no se tendrá toda la población trabajando al mismo tiempo.

Marzo, abril y mayo se continúa con la evaluación de los diferentes test y juegos lúdicos, registrando todo en los cuestionarios que son aplicados una vez finalizado el mes de trabajo.

Para finalizar con el mes de junio, en donde se vuelve a entrevistar a los menores con el fin de conocer sus intereses y apreciaciones con respecto al trabajo realizado en los 8 meses.

Nomina de niños:

1	JACEMÍN PORCENAT
2	FRANCISCO OTEIZA VILLARROEL
3	NELSON ESPINOZA SALDIAS
4	MILEY OTEIZA VILLARROEL
5	SCARLET CARMONA LOPEZ
6	FABIAN FUENZALIDA REYES
7	DAVID VICENCIO RETAMAL
8	SEBASTIAN REYES ROJAS
9	BENJAMIN ENCINA PARDOS
10	JUAQUIN PARADA ROJAS

SOLO USO ACADÉMICO

Anexo n° 7



Profesora: Catalina Escudero Concha **Inicio:** octubre 2017 **Término:** junio 2018.

Centro de Intervención: Centro de Reparación Especializada de Administración Directa CREAD Galvarino SENAME.

CARTA GANTT

ACTIVIDADES	oct-17			nov-17				dic-17			ene-19				feb-18				mar-18				abr-18				may-18				jun-18							
	17	24	31	07	14	21	28	05	12	19	02	09	16	23	06	13	20	27	06	13	20	27	03	10	17	24	08	15	22	29	05	12	19	26				
ENTREVISTA	█	█	█									█				█																			█	█	█	█
CUESTIONARIOS			█				█			█			█					█				█				█								█				
TEST DE LATERALIDAD				█						█								█				█				█												
BPM VITOR DA FONSECA						█							█								█																	
JUEGOS		█			█					█		█				█				█		█			█			█										
TEST ADAPTADO										█		█				█		█			█					█												
REGISTRO ANECDOTICO	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
ACTIVIDAD FINALIZACION																																					█	█