

Juego y Desarrollo Infantil: Revisión Teórica y Propuestas de Intervención

Maite Garaigordobil Landazabal
Catedrática de Evaluación Psicológica
Dpto. Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos.
Facultad de Psicología. Universidad del País Vasco.
Avda de Tolosa 70. 20018 Donostia-San Sebastián.
E-mail: maite.garaigordobil@ehu.es
<http://www.sc.ehu.es/garaigordobil>

En esta conferencia, en primer lugar, se identifican las características que definen el juego infantil; en segundo lugar se sintetizan las conclusiones de los estudios que han analizado las contribuciones del juego en el desarrollo humano; y finalmente se presenta un programa de intervención basado en el juego cooperativo-creativo para niños de 4 a 6 años (Garaigordobil, 2007) que ha sido implementado y evaluado experimentalmente en sus efectos en diversos factores del desarrollo psicomotriz, intelectual, social y afectivo-emocional.

¿Qué es el juego infantil?

El juego es: 1) *Placer*, y si no hay placer no es juego; 2) *Libertad*, es una actividad voluntaria y libremente elegida que no admite imposiciones externas, es el reino de la libertad y arbitrariedad, del hacer “lo que quiero” y “como quiero”; 3) *Una finalidad sin fin*, y si entra el utilitarismo, o se convierte como un medio para conseguir un fin, pierde el carácter del juego; es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a un fin; 4) *Acción* e implica participación activa; 5) *Ficción*, lo constitutivo del juego es el carácter de ficción “hacer el como si y tener conciencia de ficción (como si soy un gatito, un avión, un mecánico, una médico...)”, lo que define el juego no es la actividad sino la actitud del sujeto frente a la actividad; 6) *Serio*, porque los niños y niñas ponen todas sus capacidades en juego igual que el adulto en el trabajo, es un medio que le sirve para probar y autoafirmar su personalidad; 7) *Esfuerzo*, porque hay juegos que requieren grandes cantidades de energía, juegos que tienen reglas severas que conducen a la fatiga y al agotamiento, juegos que consisten en ponerse una dificultad para superarla; y 8) *Espontaneidad*, la actividad más espontánea del niño hasta el punto que decimos que está enfermo cuando no juega.

¿Qué sabemos hoy sobre las contribuciones del juego al desarrollo infantil?

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales..., con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. El juego es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse, y esto precisamente es lo que hace en el juego. De las conclusiones de los estudios se desprende que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano ya que contribuye de forma relevante al desarrollo psicomotriz, intelectual, social y afectivo-emocional durante la infancia.

Juego y Desarrollo Psicomotriz: El juego estimula el desarrollo del cuerpo y los sentidos

Desde distintos marcos teóricos se ha observado que el juego potencia de forma muy significativa el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. El juego es una exploración jubilosa y apasionada que tiende a probar una función motriz cuando aparece en todas sus posibilidades. Cuando el niño descubre una pauta de acción, la repite y ejercita una y otra vez, tanto por

experimentar placer (placer de ser causa y provocar efectos), como para comprobar y ampliar sus consecuencias inmediatas y posibilidades.

Gracias a los juegos de movimiento que los niños realizan desde los primeros años (juegos con el cuerpo, con los objetos y con los otros), construyen esquemas motrices simples que ejercitan al repetirlos, se van perfeccionando e integrando unos con otros. Todo ello fomenta el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices, completando los efectos de la maduración nerviosa y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo. La coordinación motriz (coordinación dinámica global, equilibrio, coordinación visomotora, precisión de movimientos, fuerza muscular...) y la progresiva estructuración perceptiva (percepción visual, auditiva, rítmica-temporal, táctil, orientación espacial...) se ven directamente estimuladas a través de los juegos de movimiento y sensoriales con el cuerpo y con los objetos. Gracias a los juegos de movimiento, juegos con la pelota, con los aros, con los zancos, con patines de rueda, con la cuerda, con la goma, con los columpios, con los triciclos, las bicicletas, trepando a los árboles, lanzando piedras, construyendo con bloques de madera, modelando con barro o plascilina... los niños y niñas:

1. Descubren nuevas sensaciones.
2. Coordinan progresivamente los movimientos de su cuerpo.
3. Estructuran la representación mental de su esquema corporal.
4. Exploran y amplían sus posibilidades sensoriales y motoras.
5. Se descubren a sí mismos en el origen de las modificaciones materiales que provocan cuando construye o modelan.
6. Van conquistando su propio cuerpo y el mundo exterior.
7. Tienen experiencias de dominio que fomentan la confianza en sí mismo
8. Obtienen intenso placer.

Juego y Desarrollo Intelectual: El juego estimula el desarrollo del pensamiento y la creatividad

Los estudios llevados a cabo desde marcos teóricos de referencia diversos han confirmado las positivas implicaciones de las actividades lúdicas en la investigación cognoscitiva del entorno físico y social, en la creación de áreas de desarrollo potencial, en la evolución del pensamiento que conduce a la abstracción, y en la creatividad. Las conclusiones de los estudios que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo intelectual permiten afirmar que el juego:

1. Es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento, al principio estimula el pensamiento motriz, después el pensamiento simbólico representativo y, más tarde, el pensamiento reflexivo, la capacidad para razonar.
2. Es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial.
3. Es un estímulo para la atención y la memoria.
4. Fomenta el descentramiento cognitivo, porque en el juego los niños van y vienen de su papel real al rol, y además deben coordinar distintos puntos de vista para organizar el juego.
5. Origina y desarrolla la imaginación, la creatividad ya que el juego es siempre una actividad creadora, un trabajo de construcción y creación, un banco de pruebas donde los niños experimentan diversas formas de combinar el lenguaje, el pensamiento y la fantasía.
6. Estimula la discriminación fantasía-realidad, porque en el juego realizan simbólicamente acciones que tienen distintas consecuencias que las que tendrían en la realidad, y ello es un contraste fantasía-realidad.
7. Potencia el desarrollo del lenguaje, ya que además del papel de los juegos lingüísticos, para jugar necesita expresarse y comprender, nombrar objetos... lo que abre un enorme campo de expansión lingüística, además los personajes implican formas de comportamiento verbal.

8. Es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto, porque los juegos simbólicos inician y desarrollan la capacidad de simbolizar que está en la base de las puras combinaciones intelectuales; en el juego simbólico se produce por primera vez una divergencia entre lo semántico (caballo) y lo visual (palo) y por primera vez se inicia una acción que se deriva del pensamiento (cabalgar) y no del objeto (golpear). Y esta situación ficticia es un prototipo para la cognición abstracta.

Juego y Desarrollo Social: El juego es un instrumento de comunicación y socialización

Desde el punto de vista de la sociabilidad, por el juego los niños y niñas entran en contacto con sus iguales, y ello les ayuda a ir conociendo a las personas que les rodean, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismos en el marco de estos intercambios. Los trabajos que han analizado las conexiones entre juego y desarrollo social han confirmado que los *juegos de simbólicos, de representación*:

1. Estimulan la comunicación y la interacción con los iguales.
2. Amplían el conocimiento del mundo social del adulto y preparan al niño para el mundo del trabajo.
3. Fomentan de forma espontánea la cooperación y la prosocialidad.
4. Promueven el desarrollo moral, ya que son escuela de autodomínio, voluntad y de asimilación de normas de conducta.
5. Facilitan el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal.

En relación a los *juegos de reglas* (parchis, oca, ajedrez, carreras con las canicas...) los estudios concluyen que estos juegos son aprendizaje de estrategias de interacción social, facilitan el control de la agresividad, e implican un ejercicio de responsabilidad y democracia. Y los *juegos cooperativos* que implican dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común:

1. Promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos.
2. Incrementan las conductas prosociales (ayudar, cooperar...).
3. Disminuyen conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez...)
4. Potencian la participación y la cohesión grupal, mejorando el clima social de aula.
5. Mejoran el concepto de uno mismo y de los demás.

Juego y Desarrollo Afectivo-Emocional: El juego fomenta el equilibrio emocional y la salud mental

Diversos estudios que han analizado las conexiones entre juego y desarrollo afectivo-emocional permiten concluir que esta actividad es un instrumento de expresión y control emocional, que promueve el desarrollo de la personalidad, el equilibrio afectivo y la salud mental, porque el juego:

1. Es una actividad placentera que genera sentimientos de felicidad, satisfacción emocional, que procura placer (placer de crear, de ser causa y provocar efectos, de hacer lo prohibido, de destruir sin culpa...).
2. Permite asimilar experiencias difíciles facilitando el control de la ansiedad asociada a estas experiencias, ya que cuando los niños juegan representan experiencias vividas felices (cumpleaños, fiesta del pueblo...), pero también representan experiencias que les han resultado difíciles, penosas, traumáticas (hospitalización, entrada en la escuela...); en los juegos suelen repetir incansablemente la situación que han sufrido pero invierten el papel, tornando activo lo sufrido pasivamente, ya no serán el paciente sino la médica que opera al

- muñeco...; y esta repetición simbólica de la situación sufrida le permite descargar la ansiedad que la experiencia le ha creado.
3. Posibilita la expresión simbólica de la agresividad y de la sexualidad infantil, porque es un medio de expresión de la sexualidad (juegos de médicos, de novios...), y de la agresividad que encuentra una vía constructiva de salida (juegos de luchas ficticias, dramatizando animales salvajes, golpeando el barro...).
 4. Es un medio para el aprendizaje de técnicas de solución de conflictos, ya que al organizar el juego con frecuencia emergen conflictos que los niños y niñas resuelven para poder jugar; además en muchas representaciones se ponen de relieve conflictos entre los personajes que se resuelven al final de la dramatización, y todo ello dota a los niños de estrategias cognitivas de resolución de conflictos sociales.
 5. Aumenta los sentimientos de autoaceptación y mejora el autoconcepto-autoestima.
 6. Estimula el desarrollo de la empatía, de la capacidad para hacerse cargo tanto cognitiva como afectivamente de los estados emocionales de otros seres humanos...

Y es precisamente el papel que el juego tiene en la esfera afectivo-emocional el que le dota de un relevante valor terapéutico. Es terapéutico porque es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones; es refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo.

En síntesis, el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano. El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para el niño, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llega a conocerse a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo. Las actividades lúdicas que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, les permiten desarrollar su pensamiento, satisfacer sus necesidades, elaborar experiencias traumáticas, descargar sus tensiones, explorar y descubrir, el goce de crear, colmar su fantasía, reproducir sus adquisiciones asimilándolas, relacionarse con los demás, ensanchar los horizontes de sí mismo... Por ello, es una actividad preventiva, de desarrollo y también terapéutica.

El Programa JUEGO 4-6 años: Una propuesta de intervención para fomentar el desarrollo en edades tempranas

Objetivos del programa

Las actividades cooperativas-creativas que configuran el Programa JUEGO 4-6 años tienen tres objetivos generales. En primer lugar, tienen como objetivo prevenir problemas de socialización; en segundo lugar potenciar el desarrollo integral de los niños y niñas que no presentan dificultades en su crecimiento, incidiendo especialmente en diversos aspectos socio-emocionales y en el desarrollo de la creatividad; y en tercer lugar, tienen una función terapéutica, ya que con estas experiencias de juego se intenta integrar socialmente a niñas y niños que presentan dificultades en la interacción con sus compañeros y/o dificultades en otros aspectos de su desarrollo. En un plano más concreto el programa tiene diversos objetivos específicos que se exponen en el Cuadro 1.

Cuadro 1. Objetivos de los programas de juego

| Objetivos |
|---|
| <p>Potenciar el desarrollo de factores de la socialización estimulando:</p> <ul style="list-style-type: none">• El conocimiento de los niños entre sí, el incremento de la interacción multidireccional, amistosa, positiva, constructiva con los compañeros del grupo y la participación grupal.• Las relaciones amistosas intragrupo.• Las habilidades de comunicación verbal y no verbal: exponer, escuchar activamente, dialogar, negociar, tomar decisiones por consenso...• Un aumento de conductas sociales facilitadoras de la socialización (conductas de liderazgo, jovialidad, ayuda, respeto-autocontrol, asertivas), así como una disminución de conductas perturbadoras para la misma (conductas agresivas, pasivas, de ansiedad-timidez, de apatía-retraimiento...).• La conducta prosocial: relaciones de ayuda y capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a fines comunes).• El desarrollo moral: aceptar normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos (turnos, estructura cooperativa, roles...) y con las normas que el grupo se dota para la realización de los juegos... |
| <p>Favorecer el desarrollo emocional promoviendo:</p> <ul style="list-style-type: none">• La identificación de variadas emociones.• La expresión de emociones a través de la dramatización, las actividades con música-movimiento, el dibujo y la pintura...• La comprensión de las diversas causas o situaciones que generan emociones positivas y negativas.• El afrontamiento o resolución de emociones negativas.• El desarrollo de la empatía ante los estados emocionales de otros seres humanos.• La mejora del autoconcepto• El bienestar psicológico subjetivo... |
| <p>Estimular el desarrollo de factores intelectuales tales como:</p> <ul style="list-style-type: none">• La creatividad verbal, gráfica, constructiva, social y dramática.• La atención.• La memoria.• La capacidad de simbolización• El razonamiento lógico... |

Características de los juegos cooperativos y creativos

En su conjunto, los juegos que contiene el programa estimulan la comunicación, la cohesión, la confianza y el desarrollo de la creatividad, subyaciendo a ellos la idea de aceptarse, cooperar y compartir, jugando e inventando juntos. Los juegos seleccionados para configurar este programa tienen 5 características estructurales.

- *La participación*, ya que en estos juegos todos los miembros del grupo participan, no habiendo nunca eliminados, ni nadie que pierda; el objetivo consiste en alcanzar metas de grupo, y para ello cada participante tiene un papel necesario para la realización del juego.
- *La comunicación y la interacción amistosa*, porque todos los juegos del programa estructuran procesos de comunicación intragrupo que implican escuchar, dialogar, tomar decisiones, negociar... Los juegos de este programa estimulan la interacción amistosa multidireccional entre los miembros del grupo, la expresión de sentimientos positivos en relación a los otros, para progresivamente potenciar procesos de cooperación.

- *La cooperación*, ya que muchos juegos del programa estimulan una dinámica relacional que conduce a los jugadores a darse ayuda mutuamente para contribuir a un fin común, a una meta de grupo. En estos juegos los objetivos de los jugadores están estrechamente vinculados, de tal manera que cada uno de ellos puede alcanzar sus objetivos sólo si los otros alcanzan los suyos. Los resultados que persigue cada miembro del grupo, son pues beneficiosos para el resto de los compañeros con los que está interactuando. De este modo se entiende la cooperación como un proceso de interacciones sociales consistentes en “dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común”, en contraposición a los juegos competitivos en los que los objetivos de los jugadores están relacionados pero de forma excluyente, y un participante alcanza la meta, sólo si los otros no la consiguen alcanzar. Cada jugador en estos juegos, contribuye con su papel, y éste papel lleno de significado es necesario para la consecución del juego. Esta situación genera un sentimiento de aceptación en cada individuo del grupo, que influye positivamente en su propio autoconcepto, mejorando también la imagen que tiene de los demás
- *La ficción y creación*, porque en los juegos del programa se juega a hacer el “como si” de la realidad, como si fuéramos pintores, magos, fantasmas, mariposas, robots, ciegos..., así como a combinar estímulos para crear algo nuevo, por ejemplo, unir partes del cuerpo de diversos animales para configurar un animal de fantasía...
- *La diversión*, ya que con estos juegos tratamos de que los miembros del grupo se diviertan interactuando de forma positiva, constructiva con sus compañeros de grupo.

Clasificación de los juegos del programa

El programa para educación infantil (4-6 años) está configurado con un amplio conjunto de actividades, 140 juegos, que estimulan la comunicación, la conducta prosocial y la creatividad en distintas dimensiones. Las actividades de los programas se distribuyen en 2 grandes módulos o tipos de juegos: 1) Juegos de comunicación y conducta prosocial, y 2) Juegos de creatividad estructurados en base a interacciones cooperativas. Las dos grandes categorías de juego, contienen a su vez diversas subcategorías de juegos, que pueden observarse en el Cuadro 2.

Cuadro 2. Categorización de las Actividades de los Programas

| Módulos | Subcategorías |
|---|---|
| Juegos de Comunicación y Conducta Prosocial | Juegos de Comunicación y de Cohesión grupal |
| | Juegos de Ayuda y Confianza |
| | Juegos de Cooperación |
| Juegos de Creatividad | Juegos de Creatividad Verbal |
| | Juegos de Creatividad Dramática |
| | Juegos de Creatividad Gráfico-Figurativa |
| | Juegos de Creatividad Plástico-Constructiva |

En el módulo de **JUEGOS DE COMUNICACIÓN Y CONDUCTA PROSOCIAL**, las actividades incluidas en la categoría de *juegos de comunicación y de cohesión grupal* tienen por finalidad estimular la comunicación intragrupo y el sentimiento de pertenencia grupal. En estas actividades se potencia la atenta escucha al otro, la atención activa no sólo para comprender, sino también para estar abierto a las necesidades y sentimientos de los demás. Tanto los juegos que implican formas de comunicación no verbal como verbal, suponen innumerables experiencias para la estimulación de las relaciones interpersonales y el fortalecimiento del grupo, favoreciendo nuevas posibilidades de comunicación y unas relaciones más cercanas y abiertas. Dentro de la categoría de *juegos de ayuda y confianza* hay juegos que generan situaciones relacionales en las que los miembros del grupo se dan ayuda mutuamente, porque la dinámica de la actividad lúdica propone este tipo de acción para poder

seguir jugando. Con estos juegos se pretende estimular en los niños la capacidad de observación de las necesidades de los otros y de responder positivamente a ellas, mejorando tanto las relaciones de ayuda entre los miembros del grupo, como la imagen de sí mismos. Además en esta categoría se incluyen actividades lúdicas que estimulan la confianza en uno mismo y en los demás, porque, desde esta perspectiva, fomentar la confianza en el grupo es un requisito para que se den las actitudes solidarias necesarias que permitan posteriormente procesos de cooperación grupal, desde la conceptualización que se ha dado de cooperación. Los **juegos de cooperación** incluyen juegos que estimulan situaciones relacionales, en las cuales los miembros del grupo se dan ayuda mutuamente para contribuir a un fin común. Son juegos en los que la colaboración entre los jugadores es un elemento esencial para la realización de la actividad, ya que sin ella no es posible llegar a la meta del juego. Estimular en los niños la capacidad de cooperación es uno de los objetivos principales de este programa, y estos juegos que tienen en su base la idea de participar, aceptarse y cooperar divirtiéndose, suponen un paso más en el proceso de superar las relaciones competitivas, desarrollando la capacidad del niño para cooperar y compartir.

Dentro del módulo de **JUEGOS DE CREATIVIDAD**, la categoría de **juegos de creatividad verbal**, contiene actividades que fomentan la comunicación verbal y los hábitos de escucha activa, el desarrollo del lenguaje, la capacidad para razonar con palabras, la capacidad para crear con ellas fomentando varios indicadores de la creatividad verbal (fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad...) y la cooperación en tareas intelectuales con lenguaje. La categoría de **juegos de creatividad dramática** contiene actividades lúdicas que promueven la interacción cooperativa, al tiempo que posibilitan una vía de autoexpresión integral de la personalidad infantil, a través de la ficción dramática. Son un instrumento de crecimiento individual, porque al potenciar la libre expresión favorecen el equilibrio emocional. Los juegos de expresión tienden a liberar la personalidad y conseguir que, a través del cuerpo, se pueda expresar y exteriorizar lo que piensa, siente o quieren los niños. En estos juegos las emociones encuentran un canal de expresión y liberación, además de ser un medio de comunicación con los demás. La finalidad de estos juegos no es lograr una representación bien hecha, sino conseguir que los niños y niñas pasen de una fase pasiva de escucha a otra más activa, de interpretación y de creación. Para ello se les ofrece la posibilidad de expresarse mediante los personajes, y esto les ayudará a ejercitar el mecanismo de expresión de su propia persona. Los **juegos de creatividad gráfico-figurativa**, además de fomentar la comunicación verbal y los hábitos de escucha activa, fomentan la cooperación en tareas asociadas al dibujo y la pintura, así como la creatividad en diversos indicadores de este ámbito creativo (fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, fantasía...). En la categoría de **juegos de creatividad plástico-constructiva** los jugadores deben ponerse de acuerdo sobre qué van a construir con los materiales que han recibido, potenciando de este modo la creatividad plástico-constructiva en indicadores como originalidad, transformación, fantasía... Además de los procesos de comunicación verbal implicados que estimulan los hábitos de escucha activa y la toma de decisiones, las actividades incluidas en esta categoría potencian la capacidad de síntesis, y la capacidad de cooperación en tareas cognitivas que implican combinar estímulos para construir nuevos objetos, nuevos productos...

Procedimiento de aplicación de los programas con un grupo

La aplicación del programa de juego con un grupo implica tres fases. En primer lugar, la fase de evaluación pretest que se lleva a cabo durante las primeras semanas del curso escolar. En ésta fase se opera una evaluación previa a la intervención, que tiene por finalidad explorar diversas variables del desarrollo infantil, sobre las que se hipotetiza que el programa va a tener un efecto positivo (conducta prosocial, conducta sociales negativas, inteligencia, creatividad verbal, gráfica...). En segundo lugar, se desarrolla la intervención, consistiendo ésta en la ejecución de una sesión de juego semanal de 75 minutos de duración durante todo el curso escolar. La sesión de juego se configura con una secuencia de 2 o 3 actividades lúdicas creativo-cooperativas y sus

subsiguientes debates. Cada sesión se estructura en tres fases. La fase de apertura de la sesión, la fase de desarrollo de la secuencia de juego, y la fase de cierre.

La intervención se realiza en el mismo espacio físico, un aula grande libre de obstáculos, y el mismo día y hora de la semana. La experiencia de juego la dirige un adulto que suele ser el profesor o profesora habitual del grupo con la colaboración de un observador u observadora. Finalmente, en tercer lugar, durante las últimas semanas del curso escolar se opera nuevamente una evaluación postest en la que se administran los mismos instrumentos que en la fase pretest, con la finalidad de evaluar el cambio en los factores del desarrollo medidos. La evaluación contiene multitécnicas y multi-informantes (profesores-profesoras, padres-madres, niños-niñas).

Instrumentos de evaluación del programa

Para evaluar los efectos del programa dirigido a grupos de educación infantil se administran varias pruebas psicológicas o instrumentos de evaluación antes y después de la intervención que permiten medir un abanico de variables sociales, emocionales, madurativas e intelectuales (ver cuadro 3).

Cuadro 3. Instrumentos de evaluación del Programa JUEGO 4-6 años

| Variables evaluadas | | Instrumentos de evaluación |
|---|--|---|
| Factores del desarrollo social y afectivo-emocional | Estrategias cognitivas de resolución prosocial de problemas interpersonales | TREPI Test de resolución de problemas interpersonales Garaigordobil y Berrueco (2007) |
| | Altruismo: Compartir con iguales y con adultos | EAL Evaluación del altruismo Leighton (1992) |
| | Estabilidad Emocional | DFH El test del dibujo de la figura humana Koppitz (1976) |
| | Autoconcepto | EA Escala de autoconcepto Garaigordobil (2005) |
| | Conductas: Adaptabilidad. Agresividad. Ansiedad. Atipicidad. Depresión. Hiperactividad. Habilidades sociales. Problemas de atención. Somatización. Retraimiento. | BASC Sistema de Evaluación de la Conducta en Niños y Adolescentes Reynolds y Kamphaus (1992) (profesores y padres) |
| Factores intelectuales y de desarrollo madurativo | Inteligencia: Verbal. No-verbal. Total. | K-BIT Test breve de inteligencia. Kaufman y Kaufman (1994/1997) |
| | Factores de madurez neuropsicológica: Lenguaje Comprensivo. Visopercepción. Memoria icónica. Fluidez Verbal. Atención. | CUMANIN Cuestionario de madurez neuropsicológica infantil Portellano et al. (2000) |
| | Factores de desarrollo: Reacción afectiva. Desarrollo somático. Desarrollo sensorial. Reacción motriz. Coordinación sensomotriz. Contacto y comunicación. Conceptuación. Normatividad. | EOD Escala observacional del desarrollo (padres) Secadas (1988/1992) |
| Creatividad | Conductas y rasgos de personalidad creadora | EPC Escala de conductas y rasgos de personalidad creadora (padres y profesores) Garaigordobil y Berrueco (2007) |

| | | |
|--|--|---|
| | Creatividad verbal: Fluidez. Flexibilidad. Originalidad. Creatividad gráfico-figurativa: Fluidez. Originalidad. Abreacción. Elaboración. | TPCT Test de Pensamiento Creativo: Batería verbal y gráfica Torrance (1974/1990) |
| | Pensamiento Creativo: Atención a detalles. Inconformismo. Identificar y solucionar problemas. | TCAI Test de pensamiento creativo Garaigordobil y Berrueco (2007) |

El estudio empírico de evaluación del programa de educación infantil

El estudio de validación del programa ha tenido por finalidad: a) diseñar un programa de intervención psicológica basado en los juegos cooperativos-creativos y dirigido a niños y niñas del último ciclo de educación infantil; b) implementarlo semanalmente durante un curso escolar; y c) evaluar sus efectos en diversas variables del desarrollo social, afectivo-emocional, y en la inteligencia y la creatividad infantil. La muestra utilizada en el estudio de validación del programa fue de 86 participantes de 5 a 6 años, distribuidos en 5 grupos (47 niños y 39 niñas). Del conjunto de la muestra, 53 niños y niñas fueron asignados aleatoriamente a la condición experimental (3 grupos), mientras que 33 tuvieron la función de control (2 grupos).

El procedimiento llevado a cabo en los estudios está constituido por 3 fases. En primer lugar, al inicio del curso escolar, se operó una evaluación pretest administrando a experimentales y control, distintas pruebas de evaluación con la finalidad de medir diversas variables sobre las que se hipotetizó que el programa iba a tener un efecto. Posteriormente, se implementó el programa de intervención con los 3 grupos experimentales. La aplicación consistió en la administración de una sesión de intervención semanal de 75 minutos de duración, durante todo el curso escolar. En tercer lugar, al finalizar el curso, se realizó de nuevo una evaluación posttest aplicándose a toda la muestra los mismos instrumentos de evaluación que en la fase pretest.

Con la finalidad de evaluar el cambio en las variables objeto de estudio se obtuvieron las medias y las desviaciones típicas de cada variable en los participantes experimentales y control, en la fase pretest, posttest y la diferencia posttest-pretest, realizándose análisis multivariados de varianza. Los análisis de varianza realizados con los datos obtenidos en la evaluación pretest-posttest evidenciaron que este programa de juego estimuló significativamente:

1. *La capacidad de resolución prosocial de problemas interpersonales:* Los participantes experimentales aumentaron su capacidad para buscar soluciones prosociales a problemas de interacción desde un enfoque favorecedor de la relación social, empleando para ello posturas de acercamiento, estrategias de negociación, evitación de agresividad...
2. *La conducta prosocial altruista con otros compañeros del grupo:* El programa de juego fomentó el desarrollo de la conducta prosocial poniéndose de relieve más conductas generosas de compartir con sus iguales.
3. *La inteligencia:* Se observaron cambios tendencialmente significativos que permiten sugerir cierto efecto del programa de juego en el aumento de la inteligencia verbal, relacionada con el lenguaje, con el conocimiento de palabras (pensamiento cristalizado) y de la inteligencia global.
4. *Factores de madurez neuropsicológica como la fluidez verbal:* Dentro de los factores de madurez neuropsicológica evaluados se confirmó un incremento significativo de la fluidez verbal relacionada con la producción de frases más largas a partir de una palabra estímulo.
5. *Factores del desarrollo, como la coordinación sensomotriz, la normatividad y la reacción afectiva:* Los padres evidenciaron un tendencial aumento de la coordinación sensomotriz, es decir, la coordinación mediacional con instrumentos y la coordinación figuracional (representativa, constructora y gráfica), un incremento de la normatividad, del conocimiento y

cumplimiento de las normas puestas por los adultos, y tendencialmente un incremento de la madurez afectiva, de la madurez en las respuestas afectivas de los experimentales, de la capacidad de los niños y niñas para dar respuestas afectivas acordes con su nivel evolutivo.

6. *Conductas características y rasgos de personalidad creadora*: Los profesores observaron un incremento del número de conductas y rasgos de personalidad creadora tales como: a) formular muchas preguntas e inusuales, curiosidad intelectual, soluciones novedosas a los problemas; b) inventar juegos, construir juguetes y realizar muchos juegos imaginativos, de fantasía, originales juegos simbólicos o de representación, juegos de dibujar, pintar, modelar, juegos intelectuales, juegos de palabras...; y c) tener sentido del humor, perseverancia, y una actitud de apertura a nuevas experiencias...
7. *La creatividad verbal*: El programa de juego estimuló en los experimentales un aumento de la creatividad verbal que se puso de manifiesto en un incremento del nivel de *flexibilidad* en sus respuestas verbales, es decir, su capacidad para que el pensamiento fluya de unas categorías a otras. Un nivel de flexibilidad alto da la posibilidad de ver las situaciones desde distintos puntos de vista. Además, también aumentaron en la *fluidez* o número de respuestas y en la *originalidad* de estas respuestas. Esta mejora se observó en la ejecución de tareas de creatividad verbal como son: formular preguntas sobre una situación, adivinar causas y consecuencias de una situación dada, mejorar un juguete, dar usos posibles pero inusuales a un objeto, y analizar consecuencias que se podrían derivar de una situación hipotética e improbable.
8. *La creatividad gráfica*: La intervención fomentó un desarrollo de la creatividad gráfica. Las producciones de los participantes experimentales aumentaron su nivel de *elaboración*, es decir, sus dibujos tenían mayor número de detalles al finalizar la intervención. Además, incrementaron su *fluidez* gráfica ya que estos niños y niñas tenían un número mayor de ideas para dibujar y estas ideas eran más originales, novedosas, únicas, de baja frecuencia estadística entre todos los sujetos de la muestra, constatándose también un incremento de la *originalidad*. Así mismo se confirmó un aumento de la *abreacción* o resistencia prematura al cierre de los dibujos, dando una mayor oportunidad para realizar figuras más creativas. Este incremento se observó en distintas tareas de creatividad gráfica como son: construir un dibujo a partir de una mancha, completar dibujos a partir de trazos dados, y realizar dibujos tomando como base líneas paralelas.
9. *La creatividad perceptiva*: La intervención fomentó un incremento del pensamiento creativo relacionado con la capacidad para identificar problemas y buscar soluciones a partir del análisis de una imagen. La mejora se observó en los siguientes indicadores: a) en la *capacidad para percibir detalles inusuales* o raros en una imagen gráfica que contiene 37 situaciones extrañas, por ejemplo, peces nadando en un cajón de madera de la cocina; un pájaro con su nido de huevos sobre la lavadora, una bombilla en una tarta de cumpleaños...; y b) en el aumento de la *fluidez y originalidad para encontrar problemas y soluciones* a partir del análisis de una situación presentada gráficamente, por ejemplo, se pregunta que puede pasar si hay un chorro de agua cayendo continuamente sobre un muñeco de nieve, y después qué se puede hacer para evitar que se derrita rápidamente el muñeco de nieve. Por otro lado cabe señalar que a pesar de que el programa no influyó en un aumento del *inconformismo*, hizo que el nivel de pérdida o la tendencia hacia el conformismo fuera significativamente menor en los participantes experimentales que en los del grupo control.

Los resultados obtenidos apuntan en la misma dirección que otros estudios que han confirmado los positivos efectos del juego en diversos factores del desarrollo infantil. El trabajo desarrollado aporta evidencia empírica de las contribuciones del juego cooperativo y creativo al desarrollo infantil en edades tempranas. Además, los resultados ratifican la perspectiva de muchos profesionales de la psicología y la educación que enfatizan la inclusión de actividades lúdicas grupales como instrumento preventivo y de desarrollo en contextos clínicos y educativos.

Bibliografía

Manuales de los Programas

- Garaigordobil, M. (2003). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2003). *Programa Juego 8-10 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2004). *Programa Juego 10-12 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2005). *Programa Juego 6-8 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2007). *Programa Juego 4-6 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4-6 años*. Madrid: Pirámide.

Investigaciones sobre los Programas JUEGO

- Garaigordobil, M. (1996). *Evaluación de una intervención psicoeducativa en sus efectos sobre la conducta prosocial y la creatividad*. Madrid: Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Cultura. CIDE. Colección Premios Nacionales de Investigación Educativa nº 127. (Primer Premio Nacional de Investigación Educativa 1994).
- Garaigordobil, M. (1999). Diseño y evaluación de un programa de intervención psicoeducativa para la educación en derechos humanos durante la adolescencia. En *Premios Nacionales de Investigación Educativa 1998* (pp. 117-150). Madrid: Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Cultura. CIDE. Centro de Investigación y Documentación Educativa. Colección Investigación nº 142. Tercer Premio Nacional de Investigación Educativa 1998).
- Garaigordobil, M. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Madrid: Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia. (Primer Premio Nacional de Investigación Educativa 2003).
- Garaigordobil, M., y Fagoaga, J.M. (2006). *Juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos: Evaluación de programas de intervención para educación infantil, primaria y secundaria*. Madrid: Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia.

Nota: En la página web (<http://www.sc.ehu.es/garaigordobil>) pueden descargarse los artículos publicados en revistas sobre los programas JUEGO