

---

**Las Escuelas: Espacios de Paz y Convivencia  
Seminario Internacional Consejo de Europa**

**Juegos cooperativos y estrategias socio-emocionales  
para prevenir la violencia**

**Maite Garaigordobil Landazabal  
Facultad de Psicología  
Universidad del País Vasco  
E-mail: [maite.garaigordobil@ehu.es](mailto:maite.garaigordobil@ehu.es)  
<http://www.sc.ehu.es/garaigordobil>**

**Ministerio de Educación, Política Social y Deporte  
Programas Educativos Europeos**

**Córdoba, 12-16 de Mayo de 2008**

---

## INDICE

Resumen .....	3
1. Descripción de los programas de juego.....	4
1.1. Objetivos de los programas de juego .....	4
1.2. Características de los juegos cooperativos y creativos .....	5
1.3. Clasificación de los juegos en los programas .....	8
1.4. Procedimiento de aplicación de los programas con un grupo.....	11
2. Instrumentos de evaluación de los programas .....	12
2.1. Evaluación experimental pretest-postest de los programas.....	12
2.2. Evaluación continua de los programas .....	17
3. Estudios experimentales de evaluación de los programas .....	19
Referencias bibliográficas.....	23
Anexo: Ejemplos de Juegos Cooperativos de los Programas Juego .....	24

## Resumen

Este trabajo presenta una línea de intervención psicoeducativa basada en los juegos cooperativos y creativos que tiene por finalidad fomentar el desarrollo socio-emocional y la creatividad infantil. La propuesta se configura con 4 programas, uno para el último ciclo de educación infantil y tres para cada ciclo de educación primaria. Los juegos de los programas, de 80 a 140 respectivamente, se clasifican en dos grandes categorías: 1) Juegos de conducta prosocial que contienen juegos de comunicación-cohesión, de ayuda-confianza y de cooperación; y 2) Juegos cooperativos de creatividad que incorporan juegos de creatividad verbal, gráfica, constructiva y dramática. Estos programas han sido validados experimentalmente, habiéndose explorado sus efectos en diversos factores del desarrollo infantil en numerosos grupos experimentales y control. Los sucesivos estudios realizados han demostrado que estos programas de juego estimulan: 1) un incremento de las conductas sociales positivas (prosociales, asertivas, de liderazgo, de jovialidad, de consideración con los demás, de respeto-autocontrol...); 2) una disminución de conductas sociales negativas (agresivas, antisociales, retraimiento, ansiedad...); 3) un incremento de las estrategias cognitivas positivas de resolución de situaciones sociales problemáticas; 4) una mejora de las relaciones dentro del grupo (mensajes positivos hacia los compañeros, relaciones de aceptación, percepción de los compañeros como prosociales y creativos...); 5) una mejora del autoconcepto; 6) la estabilidad emocional; 7) un aumento de la inteligencia verbal; así como 8) un desarrollo de la creatividad verbal y gráfico-figurativa. En este texto se describen los 4 Programas Juego, sus objetivos, características y el procedimiento para su aplicación con un grupo, la metodología e instrumentos de evaluación para medir sus efectos así como los resultados obtenidos en las sucesivas investigaciones experimentales realizadas con los mismos.

# 1. DESCRIPCIÓN DE LOS PROGRAMAS DE JUEGO

## 1.1. Objetivos de los programas de juego

Las actividades que configuran estos programas de juego cooperativo y creativo, tienen dos grandes objetivos generales. En primer lugar, pretenden 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. En segundo lugar, estos programas 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 los programas tienen 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"><li>• 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.</li><li>• Las relaciones amistosas intragrupo.</li><li>• Las habilidades de comunicación verbal y no verbal: exponer, escuchar activamente, dialogar, negociar, tomar decisiones por consenso...</li><li>• 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...).</li><li>• La conducta prosocial: relaciones de ayuda y capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a fines comunes).</li><li>• 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...</li></ul>
<p>Favorecer el desarrollo emocional promoviendo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• La identificación de variadas emociones.</li><li>• La expresión de emociones a través de la dramatización, las actividades con música-movimiento, el dibujo y la pintura.</li><li>• La comprensión de las diversas causas o situaciones que generan emociones positivas y negativas.</li><li>• El afrontamiento o resolución de emociones negativas.</li><li>• El desarrollo de la empatía ante los estados emocionales de otros seres humanos.</li><li>• La mejora del autoconcepto...</li></ul>

Estimular el desarrollo de factores intelectuales tales como:

- La creatividad verbal, gráfica, constructiva, social y dramática.
- La atención, concentración.
- La memoria.
- La capacidad de simbolización...

## 1. 2. Características de los juegos cooperativos y creativos

En su conjunto, los juegos que contienen los programas 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. El mensaje que proviene del juego, es claro: “Todos deben tener la posibilidad de practicarlo y cada uno debe encontrar su colocación en el juego en cuanto diferente de los otros”.
- *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.

Cuando estos componentes se combinan para crear un juego, se evitan los sentimientos heridos, posibilitando que todos los niños y niñas al acabar los juegos se sientan de algún modo enriquecidos por la experiencia. Por consiguiente, en los juegos cooperativos todos los jugadores: 1) participan, nadie sobra, nunca hay eliminados, ni nadie pierde, 2) participan por el placer de jugar, 3) cooperan para conseguir una finalidad común, combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, 4) compiten contra elementos no humanos, en lugar de competir entre ellos, tratando de conseguir entre todos una meta, 5) perciben el juego como una actividad colectiva lo que potencia un sentimiento de éxito grupal, y 6) se divierten más porque desaparece la “amenaza” de perder y la “tristeza” por perder.

Los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo y la angustia por el fracaso (porque el objetivo no es ganar), y reafirman la confianza de los jugadores en sí mismos, como personas aceptables y dignas, sentimientos que están en la base de una elevada autoestima necesaria para el desarrollo armónico de la personalidad. Además, en esta nueva forma de jugar, el valor de los niños no es destruido por la puntuación, y ello promueve que tanto la actividad como los compañeros sean vistos más positivamente. Los participantes jugando cooperativamente aprenden a compartir y ayudarse, a relacionarse con los demás, a tener en cuenta los sentimientos de los otros y a contribuir a fines comunes. Estos juegos estimulan un sentimiento de grupo pero aceptando cada individualidad dentro de él, permiten las relaciones de igualdad entre los jugadores,

potencian las relaciones empáticas, constructivas, amistosas, cordiales..., fomentando la comunicación y las conductas de ayudarse y compartir entre los miembros del grupo.

Las bases de estos programas de intervención, se sustentan en una perspectiva en la que se pretende potenciar un estilo de interacción humana que se estructure en base a relaciones de ayuda y cooperación, que evite la agresión desadaptada, es decir, la que va dirigida hacia los congéneres (ya que en la dinámica de estas sesiones de juego se incide en no lesionarse, ni ir en contra de los demás), estimulando desde estos dos elementos básicos, el crecimiento personal de cada individuo en el grupo. Este programa tiene por objetivo potenciar en el grupo interacciones cooperativas, es decir, interacciones destinadas a obrar conjuntamente con otros para conseguir un mismo fin, y se opone a un enfoque educativo basado en el individualismo o la competitividad entre los miembros del grupo, desde el que se estimula al individuo a contender con otras personas para lograr una misma cosa.

Estos programas de juego se han elaborado con la pretensión de sensibilizar a los niños frente a los demás, mostrándoles desde la acción, los beneficios de la cooperación y de la no agresión en la interacción con iguales, por ello, al seleccionar los juegos que componen estos programas, se ha evitado incorporar actividades lúdicas que sitúen a los jugadores "unos contra otros". La eliminación de los juegos competitivos de estos programas, se ha realizado por los beneficios de la cooperación frente a la competición en numerosos factores del desarrollo social y personal (Garaigordobil, 2003a) y porque:

- 1) La competitividad hace ver al otro como enemigo, alguien contra el que hay que actuar y no alguien con quien desarrollarse y construir.
- 2) El espíritu competitivo elimina a la gente en vez de incorporarla, ya que para que uno gane el resto tiene que perder.
- 3) La competitividad en la mayor parte de las situaciones frustra la diversión y el placer, porque los jugadores ya no juegan para divertirse, sino para obtener una recompensa, y el miedo a la derrota crea una tensión que impide la diversión.
- 4) Los juegos en los que los jugadores son expulsados o apartados cuando fallan y castigan a quienes tienen menos destreza, alimentan sentimientos de rechazo que minan la autoestima, además la eliminación priva de la oportunidad de tener más experiencia y mejorar las destrezas, es decir, priva de la posibilidad de mejora a los menos hábiles.
- 5) Un juego en el que la competición es su motor principal, no cumple, desde luego, todas las funciones que hemos atribuido al juego.

Prestando atención a lo que acontece en las aulas, con frecuencia observamos que uno de los problemas son las peleas y el recelo entre grupos, la incapacidad de trabajo en equipo, y la falta de motivación de los alumnos. Por ello, los programas de juego que se plantean intentan fomentar el apoyo mutuo entre los compañeros, promoviendo la actitud de compartir con los demás, mejorando la autoestima y el respeto por los otros. Esta experiencia trata de enseñar a los niños y niñas a resolver conflictos de una forma constructiva, y genera situaciones en las que los jugadores se sienten aceptados, y pueden participar divirtiéndose.

Educar en la cooperación es la única vía de construir una sociedad más justa en la que todos tengan cabida, los menos fuertes, los menos inteligentes, los que son diferentes... Hoy los niños crecen condicionados por la importancia de ganar y no pueden jugar mucho tiempo sólo para divertirse y disfrutar. Habitualmente compiten unos contra otros y la consecuencia de ello es el éxito de unos pocos y el fracaso de muchos. La explicación de esta situación no es difícil de imaginar, ya que sus conductas son imitación y reflejo del modelo de interacciones que observan en el mundo del adulto. Introducir en la escuela la actitud cooperativa lleva tiempo máxime cuando las fuerzas sociales apuntan en otra dirección. Sin embargo, las experiencias realizadas de evaluación de los programas de juego cooperativo confirman el papel relevante que los juegos amistosos, de ayuda y de cooperación tienen en el desarrollo infantil. Estas experiencias también permiten observar que una vez que los niños han aprendido a jugar cooperativamente mediante sesiones estructuradas por los adultos, al inventar nuevos juegos, tienden a hacerlo desde esta estructura de cooperación, evitando así los sentimientos de tristeza de la derrota y disfrutando de los placeres y de las exigencias del juego.

### **1.3. Clasificación de los juegos en los programas**

Los 4 programas para educación infantil y primaria (4-12 años) están configurados con un amplio conjunto de actividades, entre 80 y 140 juegos, que estimulan la comunicación, la conducta prosocial y la creatividad en distintas dimensiones (verbal, dramática, plástico-constructiva y gráfico-figurativa). 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. Estos juegos, de gran utilidad en las primeras sesiones del programa de intervención, se pueden plantear en distintos momentos de la evolución grupal, y si bien la dinámica de la comunicación será distinta en cada momento, pueden aportar al grupo variadas experiencias enriquecedoras.

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 confianza necesitan unas condiciones mínimas para que adquieran todo su sentido e interés. Un juego en lugar de estimularla puede poner en

evidencia la falta de confianza que hay dentro del grupo y, por lo tanto, en ocasiones, ser contraproducente. Antes de plantear estos juegos el grupo tiene que conocerse, y haber tenido experiencias de comunicación y de ayuda. En la introducción progresiva de estos juegos, conviene tener en cuenta el nivel de confianza que implica y el momento evolutivo en el que se encuentra el grupo.

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 individuo 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...

#### **1.4. Procedimiento de aplicación de los programas con un grupo**

La aplicación del programa de juego con un grupo implica tres fases que se presentan en el Cuadro 3. 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 (comunicación intragrupo, conducta prosocial, conducta sociales negativas para la socialización, autoconcepto, creatividad verbal, gráfica...). En segundo lugar, se desarrolla la intervención, consistiendo ésta en la ejecución de una sesión de juego semanal de duración variable (75 minutos en educación infantil, 90 minutos en primer y segundo ciclo de educación primaria, y 2 horas de duración en tercer ciclo de primaria), 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/a habitual del grupo con la colaboración de un observador/a. Finalmente, en tercer lugar, durante las últimas semanas del curso escolar se opera nuevamente una evaluación posttest 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. Además, en esta fase, se incluyen dos cuestionarios de evaluación del programa (CEP), por un lado, un autoinforme que cumplimentan las niñas y niños que han realizado el programa de juego (de 6 a 12 años; en educación infantil la evaluación con el CEP es verbal), en el que se recoge información sobre su nivel de

satisfacción emocional o placer obtenido por la experiencia, así como la percepción subjetiva del cambio que se ha dado en ellos por efecto del programa en factores del desarrollo que son objetivo de intervención; y por otro lado, un cuestionario para el adulto en el que evalúa, desde su percepción subjetiva, el nivel de cambio que ha observado en diversos factores del desarrollo socio-emocional.

**CUADRO 3. FASES PARA LA APLICACIÓN DE LA EXPERIENCIA CON UN GRUPO**

Fases	Tareas en cada fase
Evaluación Pretest	<ul style="list-style-type: none"><li>• Evaluación de factores del desarrollo social, emocional y cognitivo con los instrumentos pretest específicos de cada programa.</li></ul>
Aplicación del programa de juego	<ul style="list-style-type: none"><li>• Una sesión de juego semanal de 75 - 90 - 120 minutos de duración durante el curso escolar con el programa específico para el grupo de edad.</li><li>• Evaluación continua de las sesiones de juego.</li></ul>
Evaluación Postest	<ul style="list-style-type: none"><li>• Evaluación de factores del desarrollo social, emocional y cognitivo con los mismos instrumentos que en la fase pretest.</li><li>• Cuestionarios de evaluación del programa.</li></ul>

## **2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE LOS PROGRAMAS**

### **2.1. Evaluación experimental Pretest-Postest de los programas**

Para evaluar los efectos de los programas antes y después de la intervención en cada ciclo educativo se administraron varias pruebas psicológicas o instrumentos de evaluación con la finalidad de medir las variables dependientes sobre las que se hipotetizaba que el programa iba a tener un efecto (ver cuadros 4, 5, 6, y 7).

**CUADRO 4. VARIABLES DEPENDIENTES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL PROGRAMA PARA GRUPOS DE EDUCACIÓN INFANTIL**

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 mediante al análisis de una imagen Garaigordobil y Berrueco (2007)

**CUADRO 5. VARIABLES DEPENDIENTES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL PROGRAMA PARA GRUPOS DE 6 - 8 AÑOS**

Variables evaluadas		Instrumentos de evaluación
Factores del desarrollo social y afectivo-emocional	Conductas sociales: Liderazgo. Jovialidad. Sensibilidad social. Respeto- autocontrol. Agresividad- terquedad. Apatía-retraimiento. Ansiedad-timidez. Adaptación social.	BAS 1 Batería de socialización (profesores) Silva y Martorell (1983)
	Imagen de los compañeros del grupo: compañero de juego	CS Cuestionario Sociométrico (compañeros del grupo) Garaigordobil (2005)
	Estrategias cognitivas de interacción social: Directas. Indirectas. Agresivas.	EIS Cuestionario de estrategias cognitivas de interacción social Díaz-Aguado (1985)
	Capacidad de cooperación grupal	CG Evaluación de la cooperación grupal: El juego de los cuadrados Garaigordobil (2005)
	Autoconcepto	EA Escala de autoconcepto Garaigordobil (2005)
	Estabilidad emocional	DFH El test del dibujo de la figura humana Koppitz (1974)
Factores de la inteligencia y la creatividad	Conductas y rasgos de personalidad creadora	EPC Escala de conductas y rasgos de personalidad creadora (padres y profesores) Garaigordobil y Berruero (2005)
	Aptitudes de madurez para el aprendizaje escolar: Comprensión verbal. Aptitud numérica. Aptitud perceptiva. Madurez global para el aprendizaje.	BAPAE Batería de aptitudes para el aprendizaje escolar De la Cruz (1982)
	Esquema corporal	TEC Test de reconocimiento del esquema corporal Garaigordobil (2005)

**CUADRO 6. VARIABLES DEPENDIENTES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL PROGRAMA PARA GRUPOS DE 8 - 10 AÑOS**

Variables evaluadas		Instrumentos de evaluación
Factores del desarrollo social y afectivo-emocional	Conducta no altruista	EA Técnica experimental de evaluación de la conducta altruista: El dilema del prisionero Adaptación Garaigordobil (2003)
	Conducta social: Asertiva. Pasiva. Agresiva.	CABS Autoinforme sobre el comportamiento social: Escala de comportamiento asertivo para niños Wood, Michelson y Flynn (1978)
	Conducta social: Ayuda	BAS 1 Batería de socialización. Escala de Sensibilidad Social (profesores) Silva y Martorell (1983)
	Comunicación intragrupo: Mensajes positivos-negativos	ECOM Evaluación de la comunicación intragrupo: El juego de las siluetas (compañeros del grupo) Garaigordobil (2003)
	Autoconcepto: Corporal. Intelectual. Social. Emocional.	LAEA Listado de Adjetivos para la evaluación del autoconcepto Garaigordobil (2003)
Creatividad	Creatividad verbal: Fluidez. Flexibilidad. Originalidad.	BG CV Tareas verbales de la Batería de Guilford Guilford (1951)
	Creatividad gráfica: Fluidez. Flexibilidad. Originalidad. Conectividad. Abreacción. Fantasía.	BG CG Tareas gráficas de la Batería de Guilford Guilford (1951)  TAEC Test de Abreacción para evaluar la creatividad De la Torre (1991)

**CUADRO 7. VARIABLES DEPENDIENTES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL PROGRAMA PARA GRUPOS DE 10 - 12 AÑOS**

Variables evaluadas		Instrumentos de evaluación
Factores del desarrollo social y afectivo-emocional	Conductas sociales: Consideración por los demás Liderazgo. Autocontrol Retraimiento. Ansiedad.	BAS 3 Batería de socialización (autoevaluación) Silva y Martorell (1989)
	Conducta antisocial	AD Cuestionario de conductas antisociales- delictivas Seisdedos (1988/1995)
	Conducta prosocial	CP Cuestionario de conducta prosocial (profesores y padres) Weir y Duveen (1981)
	Compañeros prosociales y creativos	CS Cuestionario Sociométrico: compañero prosocial y creativo (compañeros del grupo) Garaigordobil (2004)
	Conducta social: Asertiva. Agresiva. Pasiva.	CABS Escala de comportamiento asertivo para niños Wood, Michelson y Flynn (1978/1983)
	Estrategias cognitivas de resolución de situaciones sociales	EIS Cuestionario de estrategias cognitivas de resolución de situaciones sociales Garaigordobil (2000)
	Autoconcepto: Global. Positivo. Negativo. Creativo.	LAEA Listados de adjetivos para la evaluación del autoconcepto global y creativo Garaigordobil (2004)
	Estabilidad emocional	DFH El test del dibujo de la figura humana Koppitz (1974)
Factores de la inteligencia y la creatividad	Inteligencia: Verbal. No verbal. Total.	K-BIT Test breve de inteligencia Kaufman y Kaufman (1994/1997)
	Conductas y rasgos de personalidad Creadora	EPC Escala de Personalidad Creadora (autoevaluación, padres y profesores) Garaigordobil (2004)
	Pensamiento asociativo verbal (Creatividad verbal): Fluidez. Originalidad.	TAP Test de asociación de palabras Garaigordobil (2004)
	Creatividad verbal: Fluidez. Flexibilidad. Originalidad. Creatividad gráfica: Abstracción. Abreacción. Fluidez. Flexibilidad. Originalidad.	TPCT Test de pensamiento creativo de Torrance Torrance (1974/1990)
	Creatividad gráfica: Originalidad.	CC Creación libre de un cuadro Evaluación interjueces de producto creativo Garaigordobil (2004)

## 2.2. Evaluación continua de los programas

Complementariamente, además de la metodología de evaluación experimental pretest-postest de los programas, este modelo de intervención para fomentar el desarrollo socio-emocional incluye un sistema de evaluación continua mediante técnicas observacionales. La evaluación continua se opera a través de la elaboración sistemática de un “*Diario de las sesiones*” en el que se describe lo que sucede en el transcurso de las mismas y al que se adjuntan los “*Productos de las actividades*” realizadas por los miembros del grupo. Habitualmente un adulto dirige la experiencia de juego y otro adulto realiza funciones de apoyo a la intervención teniendo un rol de observador de las sesiones de juego. El observador/a construye un “Diario” en el que describe narrativamente lo que observa y, al finalizar la sesión, ambos, el adulto que dirige la intervención y el observador/a, analizan la sesión y valoran distintos aspectos de la misma.

Este mecanismo de evaluación continua de las sesiones tiene por finalidad reflexionar sobre la ejecución de las actividades por parte de los miembros del grupo. El análisis de la información contenida en el “Diario”, así como el análisis de los productos de la actividad grupal facilitan la evaluación del proceso que está siguiendo el grupo y de las distintas etapas que atraviesa. Este sistema de evaluación permite valorar la situación del grupo en un momento dado en relación a diversos objetivos del programa y permite captar cambios de forma longitudinal observando progresos y regresiones en el grupo, lo que posibilita delimitar objetivos concretos de trabajo con el grupo a partir de dificultades observadas en el mismo (por ejemplo, desarrollar hábitos de escucha activa, estimular la cooperación...). Esta metodología de análisis ayuda a formular estrategias de intervención con ese grupo específico, y a formular preguntas que favorezcan el diálogo y el debate sobre los diversos temas que se abordan en el programa.

Por consiguiente, con la finalidad de realizar una evaluación continua de la experiencia se elabora en cada grupo un “Diario” mediante una técnica de registro narrativo, a través de la que se toman notas relacionadas con la dinámica grupal que se observa en las actividades lúdicas, y/o anécdotas significativas que se dan en las mismas. Estos registros son un informe descriptivo sobre lo que ocurre en cada actividad de la sesión, en relación a las situaciones interactivas que se dan, así como a los contenidos que se verbalizan en los debates subsiguientes a las actividades y en la fase de cierre, donde los miembros del grupo reflexionan y comentan lo acontecido en la sesión.

En este tipo de técnica de observación, el observador/a no tiene una previa estructuración que dirija o articule la recogida de datos, ya que el objetivo es ver hasta qué punto la actividad consigue los objetivos propuestos (comunicación, ayuda, cooperación...), es decir, su unidad de medida se basa en una dimensión cualitativa. Por ello, resulta conveniente que el observador colabore con el adulto que dirige el programa en la planificación de la sesión, a fin de clarificar qué es esperable que se ponga de manifiesto en cada actividad, para estar atento a ello, y registrar lo que sucede en relación a los factores de desarrollo que cada actividad moviliza.

Desde esta perspectiva, el observador/a tiene en cuenta lo que puede movilizar la actividad para captar las interacciones observadas, pero en estos registros también se anotan otros elementos dinámicos que aparecen en la sesión, como: 1) El grado de participación; 2) El respeto por las reglas o normas de juego; 3) La rigidez o flexibilidad en las elecciones libres de compañeros de juego, cuando se agrupan en parejas o en pequeños equipos libremente; 4) Los conflictos que aparecen y la forma en que se resuelven; 5) Los procesos de comunicación dentro del grupo; 6) Las emociones que los miembros del grupo expresan; 7) Las formas de organización grupal del juego... En este diario también se recogen anécdotas, o eventos poco frecuentes, como un conflicto particular, o un acercamiento amistoso entre dos niños que habitualmente pelean, y se describen en detalle del siguiente modo: 1) Identificando las acciones básicas de las personas clave y lo que se dice; 2) Incluyendo las acciones y verbalizaciones, siempre que sea posible, con las palabras exactas para conservar el sentido preciso de la conversación; y 3) Conservando la secuencia del episodio (principio, desarrollo y fin).

El "Diario" incorpora las producciones que los miembros del grupo elaboran en las actividades de la sesión. Son productos de la actividad, los dibujos realizados, los listados de ideas o respuestas dadas por los miembros del grupo a las tareas propuestas, las historias inventadas y/o dramatizadas, los cuadros, las esculturas, los murales, los disfraces diseñados... En relación a los productos que por sus dimensiones físicas no pueden incluirse en el "Diario", por ejemplo, cuadros, esculturas... se realizan fotografías de los mismos que son incorporadas al "Diario", lo que permitirá evaluar los cambios que se den en el transcurso del programa de juego. Los productos de la actividad son materiales muy útiles, ya que a través del análisis de sus características se pueden evaluar puntuales objetivos del programa en un momento dado o hacer evaluaciones longitudinales para valorar el cambio en estos objetivos, en distintos momentos de la administración del programa. Así, con estos materiales podemos operar dos tipos de evaluación:

- Evaluación de objetivos concretos del programa (comunicación, cooperación, expresión emocional...) en un momento dado de su aplicación. Esta evaluación se realiza analizando con criterios definidos las características de los productos elaborados por los equipos y estableciendo comparaciones entre los equipos, lo que permite clasificar los productos en un nivel bajo-medio-alto en el objetivo que estemos valorando.
- Evaluación longitudinal o medición del cambio en algún objetivo del programa. Esta evaluación se lleva a cabo comparando las características de los productos de un grupo en distintos momentos de aplicación del programa, por ejemplo, se puede evaluar la cooperación de un producto como un cuadro en la sesión 1 y en la sesión 25. Se plantea la misma tarea a los equipos, formados por los mismos jugadores en ambas sesiones, y después se comparan los productos elaborados en ambas.

### **3. ESTUDIOS EXPERIMENTALES DE EVALUACIÓN DE LOS PROGRAMAS**

Los estudios de validación de los programas han tenido por finalidad: a) diseñar programas de intervención psicológica basados en los juegos cooperativos y creativos para niños de 4 a 12 años; b) implementarlos semanalmente durante un curso escolar; y c) evaluar sus efectos en diversas variables del desarrollo social, afectivo-emocional, y en la creatividad infantil. Se han evaluado los programas para el último ciclo de educación infantil y para los tres ciclos de educación primaria, y en todos los casos se ha empleado un diseño experimental multigrupo de medidas repetidas pretest-postest con grupos de control. En el programa para educación infantil se compararon 3 grupos experimentales (53 niños) y 2 grupos de control (33 niños), en programa de primer ciclo de primaria se comparan 6 grupos experimentales (125 niños) con 2 grupos de control (53 niños), en el programa de segundo ciclo 4 grupos experimentales (126 niños) con 1 grupo de control (28 niños), y en el programa de tercer ciclo 2 grupos respectivamente (54 y 32 niños).

El procedimiento llevado a cabo en los estudios está constituido por 3 fases. En primer lugar, al inicio del curso escolar, se opera una evaluación pretest administrando a experimentales y control, distintas pruebas de evaluación con la finalidad de medir diversas variables sobre las que se hipotetiza que el programa va a tener un efecto (ver cuadros 4, 5, 6, y 7). Posteriormente, se implementa el programa de intervención con los grupos experimentales. La aplicación consiste en la administración de una sesión de

intervención semanal de 75 - 90 - 120 minutos de duración, durante todo el curso escolar. En tercer lugar, al finalizar el curso, se realiza 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 han obtenido las medias y las desviaciones típicas de cada variable en los sujetos experimentales y control, en la fase pretest, posttest y la diferencia posttest-pretest, realizándose análisis multivariados de varianza. La evaluación experimental de los 4 "Programas JUEGO" ha confirmado los efectos positivos de este tipo de experiencias cooperativas en diversos factores sociales, emocionales, e intelectuales del desarrollo infantil. Los resultados obtenidos en los estudios han validado esta línea de intervención psicológica, basada en el juego cooperativo y la dinámica de grupos, para el desarrollo de la personalidad infanto-juvenil desde los 4 hasta los 12 años (Garaigordobil y Fagoaga, 2006).

El **programa dirigido a niños y niñas de educación infantil (Garaigordobil, 2007)** se validó experimentalmente a través de un estudio realizado con 86 participantes de 5 a 6 años de edad, distribuidos en 5 grupos. De los 86 niños y niñas que componen la muestra, 53 fueron expuestos al programa de juego (3 grupos) y 33 desempeñaron la condición de control (2 grupos). La intervención consistió en la realización de una sesión de juego cooperativo semanal de 75 minutos de duración durante todo el curso escolar. La evaluación del programa confirmó que esta experiencia de juego había estimulado significativamente una mejora de factores del desarrollo psicomotriz, intelectual, social y afectivo-emocional. Desde el punto de vista del desarrollo social y emocional el programa estimuló un aumento de: 1) la **conducta prosocial altruista** con los compañeros del grupo, 2) la capacidad de **resolución prosocial de problemas interpersonales**, 3) la **normatividad** o conocimiento y cumplimiento de las normas sociales indicadas por los adultos, y 4) de la **madurez afectiva** o capacidad para dar respuestas afectivas acordes al nivel evolutivo (tendencial). Desde el punto de vista del desarrollo cognitivo y psicomotriz el programa promovió un aumento: 1) de la **inteligencia verbal** (CI Verbal) y de la **inteligencia global** (CI global) (tendencial), 2) de factores de madurez neuropsicológica como la **fluidez verbal**, 3) de la **coordinación sensomotriz** (tendencial), 4) de la **creatividad verbal** (fluidez, flexibilidad, originalidad), 5) de la **creatividad gráfico-figurativa** (abreacción, elaboración, fluidez, originalidad), 6) de **conductas y rasgos propios de las personalidades creadoras**, y 7) del **pensamiento creativo asociado al análisis de una imagen** (capacidad de percibir detalles inusuales o

raros, fluidez y originalidad para identificar problemas y buscar soluciones a estos problemas).

La investigación sobre el **programa para niñas y niños de 6 a 8 años (Garaigordobil, 2005)** se operó con 178 participantes distribuidos en 8 grupos, de los cuales 6 grupos (125 participantes) desempeñaron la condición experimental, mientras que otros 2 grupos (53 participantes) tuvieron la función de control ese curso escolar. La intervención consistió en la implementación de una sesión de juego semanal de 90 minutos de duración. Los análisis de varianza llevados a cabo con los datos obtenidos en las evaluaciones, confirmaron un impacto positivo del programa de juego en el desarrollo infantil. Desde el punto de vista del desarrollo social el programa potenció: 1) un incremento de **conductas sociales positivas** (liderazgo, jovialidad, sensibilidad social, respeto-autocontrol), y una disminución de **conductas sociales negativas** (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez) en las interacciones sociales con iguales, así como una mejora de la **adaptación social general** de los niños en el contexto escolar, 2) un aumento de la capacidad de cooperación grupal, 3) de la **comunicación intragrupo** (relaciones de aceptación); y 4) un menor empleo de **estrategias cognitivas agresivas** como técnica de resolución de conflictos sociales. Desde el punto de vista del desarrollo afectivo-emocional el programa estimuló una mejora: 1) del **autoconcepto** y 2) de la **estabilidad emocional**. En el plano del desarrollo psicomotriz y cognitivo el programa facilitó: 1) una evolución superior del **esquema corporal** y 2) de varias **aptitudes de madurez para el aprendizaje escolar** (comprensión verbal, aptitud numérica, aptitud perceptiva) (Garaigordobil, 1993, 1995b, 1999b, 2005a, Garaigordobil y Echebarría, 1995, Garaigordobil, Maganto y Etxeberría, 1996). La investigación del programa fue presentada como Tesis Doctoral en la Universidad del País Vasco en 1992 (Garaigordobil, 1992/1994a) habiendo recibido la mención de “Premio Extraordinario de Doctorado” concedido por la Universidad del País Vasco.

El estudio del **programa para niños y niñas de 8 a 10 (Garaigordobil, 2003)** años se operó con 154 participantes distribuidos en 5 grupos. De éstos, 4 grupos desempeñaron la condición experimental (126 participantes), es decir, realizaron la evaluación inicial, el programa de juego semanalmente durante un curso escolar, y la evaluación final, mientras que 1 grupo (28 participantes) tuvo la función de control. La intervención consistió en aplicar una sesión de juego semanal de 90 minutos de duración. Los resultados de los análisis de varianza, llevados a cabo con los datos obtenidos en las evaluaciones, pusieron de relieve un impacto positivo del programa al haber estimulado, en lo que se refiere al desarrollo social: 1) un incremento de la **conducta prosocial**

**altruista**, 2) una disminución de las **conductas sociales no asertivas** (pasivas-agresivas) en la interacción con los iguales, y 3) un aumento de los mensajes positivos en la **comunicación intragrupo**, y una disminución de los mensajes negativos. En lo que se refiere al desarrollo afectivo-emocional el programa potenció una mejora: 1) del **autoconcepto** global, especialmente en lo referido al autoconcepto social y afectivo. En el plano del desarrollo cognitivo también se constató un aumento significativo: 1) de la **creatividad verbal** (fluidez, flexibilidad, originalidad), y 2) de la **creatividad gráfico-figurativa** (fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad, abreacción, fantasía). Estos resultados validaron el programa (Garaigordobil, 1995acd, 1996abc, 1999a, 2003b), y el trabajo recibió el “Primer Premio Nacional de Investigación Educativa 1994” otorgado por el Ministerio de Educación y Ciencia (Garaigordobil, 1996ab).

La validación experimental del **programa de juego para niños y niñas de 10 a 12 años (Garaigordobil, 2004)** se realizó con 86 participantes distribuidos en 4 grupos, de los cuales 2 grupos (54 participantes) desempeñaron la condición experimental, mientras que 2 grupos (32 participantes) tuvieron la función de control durante ese curso académico. La intervención consistió en la implementación de una sesión de juego semanal de 2 horas de duración. Los resultados de los análisis de varianza pusieron de relieve un impacto positivo del programa al haber estimulado desde el punto de vista del desarrollo social un incremento de: 1) las **conductas sociales** de respeto por las normas de la sociabilidad y autocontrol de los impulsos, de las conductas sociales de liderazgo asociadas al espíritu de servicio y la popularidad, 2) las **conductas asertivas** en la interacción con iguales, 3) las **conductas prosociales**, 4) la **percepción de los compañeros** del grupo percibidos como más prosociales y creativos, 5) las **estrategias cognitivas de interacción social asertivas**. Y así mismo se constata una disminución de: 6) las **conductas agresivas** en la interacción con iguales y 7) las **conductas antisociales**. Desde el punto de vista del desarrollo afectivo-emocional, el programa potenció: 1) un aumento de la **estabilidad emocional**, y 2) una mejora del **autoconcepto**. En lo referente al desarrollo cognitivo, se confirmó un positivo impacto del programa en: 1) la **inteligencia verbal** (CI verbal), 2) la **creatividad verbal** (originalidad), 3) la **creatividad gráfico-figurativa** (abreacción, originalidad y elaboración), y 4) de **conductas y rasgos propios de la personalidad creadora** (Garaigordobil, 2004ac, 2005cde, Garaigordobil y Pérez, 2004, Garaigordobil, Álvarez y Carralero, 2004). El trabajo recibió el “Primer Premio Nacional de Investigación Educativa 2003”, otorgado por el Ministerio de Educación y Ciencia (Garaigordobil, 2005c, Garaigordobil y Fagoaga, 2005).

## Referencias Bibliográficas

### Manuales de los Programas JUEGO

- GARAIGORDOBIL, M. (2003). **Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta prosocial y creatividad**. Madrid: Pirámide. (manual de fundamentación teórica)
- 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., 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 citados en el texto relacionados con las evaluaciones de los programas JUEGO y en el manual de fundamentación teórica de los programas se presentan el resto de las referencias bibliográficas citadas.

## Anexo

### Ejemplos de Juegos Cooperativos de los Programas Juego

<b>EL ARCA DE NOE (PROGRAMA JUEGO 4-6 AÑOS)</b>		
<b>Objetivos:</b> Comunicación. Cohesión grupal. Cooperación. Expresión emocional.		
<b>Desarrollo Afectivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Placer en el encuentro con otros, placer en la emisión del sonido animal y en la representación.</li> <li>• Expresión emocional a través de la representación dramática.</li> <li>• Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego.</li> </ul>	
<b>Desarrollo Social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación no verbal: hábitos de escucha activa.</li> <li>• Cooperación: formar familias animales.</li> <li>• Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.</li> <li>• Confianza (variante)</li> </ul>	
<b>Desarrollo Intelectual</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad dramática: originalidad, expresividad.</li> <li>• Simbolización.</li> <li>• Atención.</li> <li>• Noción de conjunto y subconjunto</li> </ul>	
<b>Desarrollo Psicomotriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global, expresión corporal, percepción auditiva y visual, orientación espacial.</li> </ul>	
<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>Los jugadores se colocan en posición circular. En la primera fase del juego se comentan cuatro animales con los que se jugará, por ejemplo, gato, perro, rana, pájaro... y todos juntos imitan el sonido que emiten esos animales hasta que cada sonido sea diferenciado por todos los miembros del grupo. Después, se reparte a cada jugador una tarjeta en la que aparece el dibujo de uno de estos animales (o se les dice al oído el animal que tendrán que representar), distribuyendo parecido número de miembros para cada uno de los animales seleccionados. En una segunda fase, cuando todos los miembros tienen asignado un rol, a la orden del director del juego (adulto) comienzan a representar el movimiento de este animal y a emitir su sonido. El juego consiste en desplazarse por el aula dramatizando el movimiento del animal y buscar a los compañeros que pertenecen a la misma familia animal, es decir, que representen el mismo animal.</p> <p><i>Variante: Ranas y Patos.</i> El adulto entrega a cada miembro del grupo una tarjeta en la que se indica el rol que tendrá que desempeñar. La mitad de los jugadores serán ranas y la otra mitad patos. Después de distribuir los roles, los jugadores cierran los ojos y comienzan a emitir el sonido del animal que representan. El objetivo del juego consiste en desplazarse a ciegas por el aula emitiendo el sonido del animal y localizar a los miembros de la familia. Cuando los miembros de la misma especie se encuentran se dan la mano, abren los ojos, y sin dejar de emitir el sonido de referencia, para permitir el encuentro de otros miembros del grupo, van formando dos cadenas animales. La variante implica un mayor nivel de dificultad porque la búsqueda se realiza a ciegas y por la similitud de los sonidos de ambos animales.</p>		
<p><b>Debate</b></p> <p>¿Os habéis divertido con este juego? ¿Ha sido difícil representar al animal? ¿Os ha tocado el animal que queríais? ¿Qué es lo que más os gusta de los animales representados? ¿Y lo que menos? ¿Resultaba difícil encontrar a la familia animal a la que pertenecíais? ¿Cómo os habéis sentido al encontrar a la familia? Variante: ¿Ha sido divertido buscar a vuestra familia de ranas y patos desplazándoos a ciegas por el aula? ¿Cómo os habéis sentido al encontrar a vuestras familias? ¿Os daba miedo ir a ciegas?</p>		
<b>Materiales</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Estructura grupal</b>
Tarjetas de animales (ver en CD).	15 minutos	GG

<b>STOP (PROGRAMA JUEGO 6-8 AÑOS)</b>		
<b>Objetivos:</b> Comunicación. Ayuda. Cooperación. Empatía. Autoconcepto-Autoestima.		
<b>Desarrollo Afectivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Placer en el movimiento, placer de escapar del perseguidor, placer de ser perseguidor, placer de dar y recibir ayuda.</li> <li>• Empatía hacia los estados emocionales de otro ser humano.</li> <li>• Autoconcepto-Autoestima: ayudar a otro.</li> </ul>	
<b>Desarrollo Social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación no verbal: hábitos de escucha activa a las necesidades de otros.</li> <li>• Relaciones de ayuda: observar las necesidades de otros jugadores y realizar una acción arriesgada para liberar al compañero atrapado.</li> <li>• Cooperación: conseguir que todos los compañeros estén jugando en movimiento.</li> </ul>	
<b>Desarrollo Intelectual</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simbolización.</li> <li>• Atención.</li> </ul>	
<b>Desarrollo Psicomotriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Funciones psicomotrices: coordinación dinámica global, orientación espacio-visual, rapidez en el movimiento, reflejos.</li> </ul>	
<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>Un jugador elegido por sorteo representa al perseguidor y tiene que tocar a sus compañeros, mientras estos corren tratando de evitar ser dados. Cuando el perseguidor toca a algún jugador, le dice: "Stop", y éste queda paralizado, con las piernas y brazos abiertos en cruz. Otro compañero deberá pasar arrastrándose por debajo de las piernas del paralizado para librarle de la inmovilidad, tarea nada fácil, ya que el perseguidor o perseguidora intentará tocarle y dejarle paralizado también. Si fuera así, el jugador que intenta liberar a su compañero se pone detrás de éste, con la misma posición, y se quedan ambos esperando la ayuda de los otros jugadores. Transcurrido un tiempo de juego se detiene la actividad.</p> <p><i>Variante 1. El túnel:</i> El jugador que es tocado por el perseguidor tiene que sentarse en el suelo y para salvarlo, sus compañeros por parejas cogidos de la mano tienen que pasar por encima de él.</p>		
<p><b>Debate</b></p> <p>¿Qué sentimientos hemos tenido en este juego? ¿Ha sido divertido? ¿Qué ha sido más divertido perseguir o ser perseguido? ¿Hemos observado que compañeros necesitaban nuestra ayuda? ¿Nos hemos arriesgado para ayudar a otros compañeros que estaban paralizados? ¿Cómo nos hemos sentido cuando nos han liberado? ¿Y cuando hemos liberado a otros compañeros? ¿Han tardado mucho tiempo en liberarnos? ¿Cómo nos hemos sentido entonces?</p>		
<b>Materiales</b>	<b>Tiempo</b> 30 minutos	<b>Estructura grupal</b> GG

<b>MENSAJES MISTERIOSOS (PROGRAMA JUEGO 8-10 AÑOS)</b>		
<b>Objetivos:</b> Comunicación. Cooperación. Creatividad verbal.		
<b>Desarrollo Afectivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Placer de inventar mensajes ingeniosos.</li> <li>• Placer de descubrir los mensajes y conseguir la meta.</li> <li>• Sentido del humor.</li> <li>• Sentimientos de aceptación: cada jugador tiene un papel necesario para llegar a la meta del juego.</li> </ul>	
<b>Desarrollo Social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones por consenso.</li> <li>• Cooperación: construir el juego y descubrir los mensajes.</li> <li>• Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.</li> </ul>	
<b>Desarrollo Intelectual</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad verbal: flexibilidad, originalidad.</li> <li>• Capacidad de análisis y síntesis: relaciones entre el todo y las partes.</li> </ul>	
<b>Desarrollo Psicomotriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Funciones psicomotrices: coordinación óculo-manual o visomotora, percepción visual.</li> </ul>	
<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>El juego tiene dos fases. Primero, se construye el material concreto de juego y para ello los jugadores inventan mensajes humorísticos, divertidos, sorprendentes que los compañeros de otros equipos deberán descubrir más tarde. En primer lugar, se forman grupos de 5 jugadores, a los cuales se les entrega 1 folio donde escribir los mensajes, un trozo de cartulina blanca, 1 rotulador negro, 1 tijera para recortar las palabras y 5 sobres blancos. En la primera fase del juego, la de construcción, cada equipo cooperativamente, es decir, con la contribución de todos, deben inventar 5 mensajes intentando que sean ingeniosos, divertidos. El número total de palabras contenidas en los 5 mensajes o frases no debe ser superior a 25, pero pueden hacer una frase con 3 palabras y otra con 7, no necesariamente los mensajes deben tener el mismo número de palabras. Posteriormente, los mensajes son escritos en letras mayúsculas de igual tamaño sobre la cartulina y se recortan todas las palabras contenidas en los 5 mensajes. Más tarde se introducen 5 palabras respectivamente en cada uno de los 5 sobres. Cada sobre contendrá palabras de frases o mensajes diferentes. Cuando los equipos construyen el juego, intercambiarán su juego con otro equipo.</p> <p>En la segunda fase, la de descubrimiento, cada equipo recibe 5 sobres del juego elaborado por otro equipo. Cada jugador coge un sobre que contiene 5 palabras sueltas con las cuales no puede construir una frase. Con las palabras que tienen en los 5 sobres deben construir los 5 mensajes que otro equipo ha inventado. Cada jugador debe construir un mensaje, pero para hacerlo tiene que dar palabras a sus compañeros y recibir palabras de ellos, es decir, cooperar con los otros jugadores para contribuir a un fin común, descubrir los 5 mensajes sin que les sobre ninguna palabra. Pueden hablar entre ellos, pero no pueden pedir palabras a otro compañero, debiendo esperar a que éste reconozca que tiene una palabra que le va bien y se la ceda.</p>		
<p><b>Debate</b></p> <p>¿Habéis contribuido todos en la invención de los mensajes? ¿Se han recogido las aportaciones de todos los miembros del equipo? ¿Ha sido difícil inventar primero y descubrir después? ¿Os gustan los mensajes que se han inventado? ¿Cuáles han sido más sorprendentes, divertidos, originales...?</p>		
<b>Materiales</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Estructuración Grupal</b>
1 folio, 1 trozo de cartulina blanca, 1 rotulador negro, 1 tijera y 5 sobres blancos pequeños por equipo.	45 minutos	PG - GG

<b>LA NUEVA EVOLUCIÓN DE LAS ESPECIES (PROGRAMA JUEGO 10-12 AÑOS)</b>		
<b>Objetivos:</b> Comunicación. Cooperación. Creatividad plástico-constructiva.		
<b>Desarrollo Afectivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Placer de crear un animal original: sentimientos de logro y dominio que mejoran el autoconcepto.</li> <li>• Sensibilidad estético-artística.</li> </ul>	
<b>Desarrollo Social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación verbal: hábitos de escucha activa y toma de decisiones.</li> <li>• Cooperación: inventar un nuevo animal con material gráfico.</li> <li>• Cohesión grupal: sentimientos de pertenencia.</li> </ul>	
<b>Desarrollo Intelectual</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad plástico-constructiva: fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad.</li> <li>• Capacidad de transformación del medio.</li> <li>• Capacidad de síntesis: configuración del todo mediante la integración de partes.</li> <li>• Lenguaje: expresión y comprensión.</li> <li>• Simbolización.</li> <li>• Atención.</li> </ul>	
<b>Desarrollo Psicomotriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Funciones psicomotrices: coordinación visomotora, percepción visual, destreza digital...</li> </ul>	
<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p>Se divide al grupo en equipos de cinco o seis miembros. A cada equipo se le da el siguiente material: diverso material gráfico de distintos animales (fotos o dibujos) un pliego de papel DIN-A3 blanco, unas tijeras por cada miembro del equipo y pegamento. El juego consiste en inventar cooperativamente una nueva especie animal. Para ello, los miembros de cada equipo deben seleccionar fotos de animales, y después, recortarlas separando las diferentes partes anatómicas del cuerpo del nuevo animal: orejas, ojos, patas... Cuando tienen ya suficientes recortes de distintas partes del cuerpo de diferentes animales comienzan a pegarlas en el papel, configurando un nuevo animal inventado y formado con partes de otros animales ya existentes. Cuando el equipo acaba su creación, debe inventar también un nombre para su animal, haciendo una breve descripción de él, por ejemplo, clase de animal: terrestre, marítimo, aéreo..., qué come, dónde vive... Después, se reúnen todos en gran grupo, se adhieren a la pared los animales elaborados y cada equipo presenta al resto del grupo su animal, comentando la descripción que han hecho del mismo.</p> <p>Notas: Incorporar los productos de la actividad al "Diario". Véase modelos de animales utilizados en el CD (materiales del programa). Véase ejemplos de nuevas especies de animales configurados en el capítulo 2, apartado 3.</p>		
<p><b>Debate</b></p> <p>¿Ha sido divertido inventar un nuevo animal? ¿Habéis aportado todos ideas para ir completándolo? ¿Cómo os habéis organizado? ¿Cómo habéis elegido el nombre? ¿Sabíais lo que queríais hacer desde el principio o ibais improvisando sobre la marcha? ¿Cuál de todos elegiríais como mascota? ¿Cuál da más miedo? ¿Qué animales son los más originales?</p>		
<b>Materiales</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Estructura grupal</b>
Diverso material gráfico sobre diferentes especies animales (fotos o dibujos), un hoja DIN-A3, y una barra de pegamento por equipo. Una tijera por participante.	60 minutos	PG-GG