

Relevancia del juego en el desarrollo infantil: Resumen de 20 años de hallazgos de los “Programas Juego”

Maite Garaigordobil

Facultad de Psicología. Universidad del País Vasco. Academia de Psicología de España.

I. Contribuciones del juego en el desarrollo humano ¿Qué sabemos?

Después de realizar una revisión de las principales teorías sobre el juego (la teoría biologicista de Groos, los enfoques psicoanalíticos de Freud, Klein, Erikson o Winnicott, las teorías de Piaget o Wallon, las formulaciones de la psicología rusa de Vygotski o Elkonin), así como de llevar a cabo una revisión sistemática de los estudios experimentales, observacionales y correlacionales que han explorado las contribuciones del juego a todas las dimensiones del desarrollo infantil, se puede afirmar que el juego tiene un importante papel preventivo, de desarrollo y terapéutico (Garaigordobil, 2003a, 2022).

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, con el desarrollo del hombre en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales, es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. El juego es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otros, y esto precisamente es lo que hace en el juego. El juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo humano. Desde un punto de vista biológico, es un agente de crecimiento del cerebro, ya que en el nacimiento las fibras nerviosas no están definitivamente estructuradas, el juego las estimula y por lo tanto potencia la evolución del sistema nervioso.

De las conclusiones de los estudios se desprende que el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo psicomotriz, intelectual, social y afectivo-emocional. Además, el juego es una actividad terapéutica porque procura a los niños y niñas placer, entretenimiento y alegría de vivir, les permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente, descargar sus tensiones, es refugio frente a las dificultades que se encuentran en la vida, les ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo.

1.1. Contribuciones del juego al desarrollo del cuerpo y los sentidos

Gracias a los juegos de movimiento que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, construyen esquemas motrices simples que ejercitan al repetirlos, y progresivamente se van perfeccionando, integrando unos con otros, y complejizando. Todo ello *fomenta el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices*, es decir, de la coordinación motriz (gruesa y fina), y la estructuración perceptiva (percepción visual, auditiva, táctil, orientación espacial...).

Desde distintas líneas de investigación se ha concluido que gracias a los juegos de movimiento y sensoriales que los niños y niñas realizan desde los primeros años de la vida (juegos con el cuerpo, con los objetos y con los otros), es decir, jugando con la pelota, con los aros, con los zancos, con patines de rueda, construyendo con bloques de madera, modelando con barro o plastilina, jugando con la cuerda, con la goma, con los columpios, con los triciclos, las bicis..., los niños y niñas descubren nuevas sensaciones, coordinan los movimientos de su cuerpo que progresivamente se hacen más finos, precisos, eficaces..., estructuran la representación mental del esquema corporal, el “Yo cuerpo” que es el primer “ladrillo” en la construcción de la personalidad, se descubren a sí mismos en el origen de las modificaciones materiales que provocan cuando construyen o modelan con barro o arena, exploran sus capacidades sensoriales y motoras ampliándolas, van conquistando su cuerpo y el mundo exterior, tienen experiencias de dominio que fomentan la confianza en sí mismos, y obtienen intenso placer.

En síntesis, *los juegos motrices y sensoriales potencian el desarrollo del cuerpo y de los sentidos.*

1.2. Contribuciones del juego al desarrollo de la inteligencia y la creatividad

¿Qué sabemos de las conexiones entre el juego y el desarrollo de la inteligencia y la creatividad? Sabemos que *el juego es una fuente de aprendizaje, que no hay diferencia entre jugar y aprender.* Desde los primeros meses, la acción sobre las cosas se convierte en juego, los niños no cesan de actuar sobre los objetos que se encuentra alrededor, y con estos juegos descubren los efectos de sus acciones, la naturaleza y las propiedades de los objetos, experimentan, conocen e investigan. Hay experimentos que demuestran el valor del juego libre de manipulación con materiales, por ejemplo, el valor del juego libre con bloques lógicos en la mejor ejecución de tareas matemáticas que se realizan con estos bloques; experimentos que demuestran que los niños utilizan estructuras lingüísticas más complejas en situación lúdica que en situación real, o experimentos que evidencian que en el juego la atención y la memoria se amplían al doble.

Además, el juego origina y desarrolla la imaginación y la creatividad. Distintos investigadores han confirmado que: (1) El juego es siempre una actividad creadora, un trabajo de construcción y creación, incluso cuando el niño imita la realidad, la construye internamente (Winnicott); (2) La imaginación nace en el juego y antes del juego no hay imaginación (Vygotski); y (3) El juego es un banco de pruebas donde se experimentan diversas formas de combinar el lenguaje, el pensamiento y la fantasía (Bruner).

El juego es importante para el desarrollo de la inteligencia porque fomenta el desarrollo del lenguaje y el lenguaje es un instrumento de desarrollo del pensamiento. Por un lado, están los juegos lingüísticos (desde las simples vocalizaciones del bebé, las canciones, las rondas, o los complejos trabalenguas), por otro lado, porque para jugar los niños se esfuerzan en comunicarse, en expresarse y comprender para no ser expulsados (dejando atrás la comunicación egocéntrica que utilizan con los padres), y además porque cuando representan los personajes, éstos determinan formas de comportamiento verbal, y todo ello abre un enorme campo de expansión lingüística.

Y finalmente si por algo es tan relevante el juego para el desarrollo de la inteligencia es porque *la ficción (el hacer el “como si” y tener conciencia de ficción) es una vía necesaria para que el pensamiento evolucione hasta la abstracción.* Piaget concluyó que el juego simbólico es la primera forma de simbolizar del niño, y que en el juego se inicia y desarrolla la capacidad de simbolizar que está en la base de las puras combinaciones intelectuales. Desde sus observaciones evidencia que la primera vez que un niño utiliza un símbolo lo hace en el juego, y que gracias a todos los juegos simbólicos, primero individuales y egocéntricos y después colectivos y más representación imitativa de la realidad, desarrolla la capacidad de simbolizar necesaria para que el pensamiento evolucione hasta la abstracción. En la misma dirección, Vygotski, concluyó que en el juego simbólico se produce por primera vez una divergencia entre lo semántico y lo visual (el niño ve palo, tiene en su mano un palo, pero en su mente piensa en caballo), y por primera vez comienza una acción que se deriva del pensamiento (cabalga con el palo como si fuera un caballo) y no de la cosa, del objeto (tiene un palo y golpea). Así, la situación sustitutiva del juego es el prototipo de todo proceso cognitivo, y el camino hacia la abstracción.

En síntesis, *el juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y desarrolla la imaginación y la creatividad.*

1.3. Contribuciones del juego al desarrollo social

Las investigaciones han estudiado los efectos de tres tipos de juegos en el desarrollo social: los juegos dramáticos o de representación, los juegos cooperativos y los juegos de reglas.

Los estudios sobre los juegos de representación confirman que cuando los niños y niñas representan: (1) Descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones, descubren distintas funciones sociales y los derechos y deberes de cada rol (vendedor-cliente, médico-

paciente...); (2) Se comunican e interactúan con sus iguales, lo que les permite asimilar diversas formas de comunicación; (3) Aprenden a cooperar, ya que desean imitar el mundo del adulto y para ello necesitan compañeros de juego, y tienen que ponerse de acuerdo con ellos para organizar el juego, y contribuir con su papel para representar la escena que han acordado, lo que les conduce de forma espontánea a la cooperación; (4) Reciben diversidad de imágenes de sí mismo, lo que fomenta el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal, la construcción del “Yo social”, del autoconcepto social; y (5) Realizan continuamente un ejercicio de autodominio, de voluntad que ayuda al desarrollo moral (Piaget, Vygotsky, Elkonin). Si bien es cierto que el juego es el reino de la libertad y la arbitrariedad (del hacer “lo que quiere y como quiere”, sin embargo, presenta una paradoja, ya que para jugar el niño se restringe a sí mismo en sus necesidades, deseos inmediatos... controla sus impulsos. Para hacer lo que quiere, que es jugar, debe autocontrolarse (por ejemplo, acatar las reglas del juego o las pautas de conducta del personaje que representa). Los personajes restringen las conductas y deseos inmediatos, por ejemplo, dos niños se acaban de enfadar porque ambos querían la misma muñeca, pero segundos después son el médico y el paciente, y se comportan amablemente, afectuosamente, dejando de lado sus sentimientos de enfado. Los juegos colectivos implican reglas que los jugadores deben cumplir para poder jugar, y aunque quiere correr o tiene sed y desea beber agua, la regla del juego dice que si el perseguidor le toca se queda congelado. Pues estas restricciones, este autocontrol, que los niños y niñas se imponen a sí mismos para jugar, les ayudarán a tolerar las normas externas, las de la sociabilidad, y las que le llegan del mundo del adulto, la moralidad heterónoma.

Las investigaciones experimentales que han evaluado los efectos de aplicar sistemáticamente sesiones de juego dramático o de representación, comparando el cambio en el desarrollo socioemocional de estos grupos experimentales con grupos de control que no tuvieron la oportunidad de jugar, han evidenciado que los niños y niñas que hicieron estas experiencias de juego significativamente aumentaron sus interacciones, sus habilidades sociales, la conducta prosocial, la capacidad de resolución cooperativa de problemas de relación y la empatía, disminuyendo la agresividad, la hiperactividad y el egocentrismo.

Otra línea de investigación ha analizado los efectos en el desarrollo socioemocional de los juegos cooperativos, juegos que consisten en “dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común”. Estos estudios han evaluado los efectos de aplicar sistemáticamente sesiones de juego cooperativo, comparando el cambio de los grupos experimentales con los grupos de control, evidenciado que estos juegos estimulan significativamente un aumento de las conductas cooperativas espontáneas, de las conductas de compartir, de la aceptación interracial en situaciones de conflicto entre razas, del ambiente positivo en el aula, del contacto físico y verbal positivo, de las conductas de ayuda, cooperación y de la cohesión grupal, de la empatía, de la autoestima, y de la estabilidad emocional, disminuyendo las conductas de rechazo entre iguales dentro del aula y las conductas agresivas.

Finalmente, otros estudios han analizado los efectos de los juegos de reglas objetivas, juegos sensorio-motrices reglados (carreras, juego de canicas reglados...) o juegos intelectuales, de mesa (dominó, parchís, damas, ajedrez, tres en raya...), en el desarrollo social, evidenciándose que estos juegos ayudan a desarrollar estrategias de interacción social, a controlar la agresividad porque las reglas regulan el control de la conducta, y que son escuela y ejercicio de responsabilidad y democracia, ya que se ponen normas que aceptan y cumplen porque desean participar en el juego.

En síntesis, ***el juego es un poderoso instrumento de comunicación y socialización, uno de los caminos por los cuales los niños se incorporan a la sociedad a la que pertenecen.***

1.4. Juego y desarrollo afectivo emocional

Finalmente, en relación a las contribuciones del juego al desarrollo afectivo-emocional, se puede concluir que el juego es importante para esta esfera del desarrollo, porque el juego:

(1) *Es una fuente de placer*, placer de muy distinta naturaleza (placer de crear, de ser causa y provocar efectos, de hacer lo prohibido, de destruir sin culpa, de ser omnipotente como el adulto...), es una actividad que fomenta el sentimiento de felicidad.

(2) *Es una actividad que permite elaborar la ansiedad que se deriva de fuentes externas*, creada por experiencias traumáticas o difíciles que el niño tiene en la realidad (por ejemplo, el nacimiento de un hermano con los celos que conlleva, la ansiedad que se deriva de la separación de la madre y la entrada en la escuela, la angustia de haber ido al médico que le ha puesto una inyección o le ha operado...). Los niños repiten simbólicamente una y otra vez las experiencias difíciles, tornando activo lo sufrido pasivamente (en el juego ya no son el paciente que sufre, sino el médico que pone la inyección y opera al muñeco o al compañero de juego), y representar simbólicamente estas situaciones le permite descargar ansiedad que estas experiencias le ha creado.

(3) *Es una actividad que le permite descargar la ansiedad que se deriva de fuentes internas*. Los impulsos sexuales y agresivos que se expresan y satisfacen sustitutivamente, simbólicamente, en el juego, por ejemplo, en los juegos de médicos, padres-madres, de luchas ficticias, jugando a convertirse en animales salvajes, golpeando al modelar el barro...

(4) *Permite aprender técnicas de resolución de conflictos*. Por un lado, cuando juegan a representar muchos temas hacen referencia a situaciones problema o conflictos (perderse en el bosque, enfermarse, no tener amigos, una madre que regaña por una mala conducta...) a las que dan soluciones y, por otro lado, porque para organizar el juego con frecuencia también emergen conflictos, que solucionan para poder jugar.

(5) *Fomenta la mejora del autoconcepto y de la imagen o el concepto de los compañeros del grupo, especialmente cuando el juego no es agresivo-competitivo*.

(6) *Estimula la capacidad de empatía*, la capacidad de hacerse cargo cognitiva y afectivamente de los estados emocionales de otros seres humanos. Cuando representan roles continuamente van de su papel real al rol, y realizando roles variados, se pone en el punto de vista de otro, en los zapatos de otros, y va tomando conciencia de la existencia de otras perspectivas diferentes a la suya, lo que es una fuente para el desarrollo de descentramiento cognitivo y emocional, de desarrollo de la empatía.

En síntesis, ***el juego es un instrumento de expresión y control emocional, promueve el desarrollo de la personalidad, el equilibrio psíquico, la salud mental.***

Resumiendo, el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano ya permite a los niños y niñas desarrollar el pensamiento, elaborar experiencias traumáticas, satisfacer necesidades, descargar tensiones, explorar y descubrir, el goce de crear, colmar la fantasía, asimilar aprendizajes, relacionarse con los demás, ensanchar los horizontes de sí mismos..., teniendo por ello un importante valor preventivo, de desarrollo y terapéutico.

II. Una propuesta de intervención psicoeducativa basada en el juego cooperativo-creativo para desarrollar con niños y niñas de 4 a 12 años

2.1. Objetivos, características y configuración de los programas de juego cooperativo-creativo

Los 4 Programas JUEGO están dirigidos a niños y niñas del último ciclo de educación infantil y de los tres ciclos de educación primaria: Programa Juego 4-6 años, 6-8 años, 8-10 años, y 10-12 años. Estos programas contienen un amplio conjunto de juegos cooperativos-creativos que estimulan la comunicación (escuchar, expresar, dialogar tomar decisiones por consenso, negociar...), la conducta prosocial (ayudar, cooperar, compartir, consolar...), el desarrollo emocional (identificar emociones, comprender causas y consecuencias de las emociones, expresar adecuadamente las emociones, capacidad, empatía...), y la creatividad (verbal, dramática, plástico-constructiva y gráfico-figurativa). En su conjunto estos juegos estimulan la comunicación, la cohesión, y la confianza, teniendo en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir, jugando e inventando juntos. Los juegos seleccionados para configurar estos programas tienen 5 características:

- ✓ 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 grupales, 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 grupal 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 en los que los jugadores dan y reciben ayuda para conseguir objetivos comunes.
- ✓ La cooperación, ya que gran parte de los juegos del programa estimulan una dinámica relacional que conduce obligatoriamente 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 este 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, así como un sentimiento de pertenencia.
- ✓ La ficción y creación, porque en los juegos del programa se juega a hacer el “como si” de la realidad, como si fuéramos serpientes, tortugas, campanas, ciegos, trenes, máquinas..., así como a combinar estímulos sencillos para crear algo nuevo complejo, por ejemplo, unir distintos objetos para crear instrumentos musicales....
- ✓ La diversión, ya que con estos juegos tratamos de que los miembros del grupo se diviertan interactuando de forma positiva, amistosa, constructiva con sus compañeros de grupo.

Las actividades de los programas se distribuyen en 2 grandes módulos o tipos de juegos, que incluyen a su vez otras subcategorías: (1) Juegos de comunicación y conducta prosocial (juegos de comunicación y de cohesión grupal, juegos de ayuda y confianza, y juegos de cooperación); y (2) Juegos cooperativos de creatividad (verbal, gráfico-figurativa, dramática, y plástico-constructiva). Para diseñar estas propuestas de juego se han revisado multitud de actividades de diversos programas y libros de juegos. Algunas de las actividades incluidas han sido adaptadas de otros programas que tenían similares objetivos, por ejemplo, algunos juegos son actividades lúdicas de las pioneras experiencias con juegos de cooperación de Orlick, otros son juegos tradicionales que cumplen los requisitos del juego cooperativo, otros son juegos originariamente competitivos que se han transformado en cooperativos mediante la modificación de sus reglas, mientras que otros juegos han sido creados “*ad hoc*”, en muchos casos apelando al recuerdo de juegos infantiles de los sucesivos miembros de los equipos de profesionales que han colaborado en el desarrollo de estas experiencias de juego (docentes, psicólogos, estudiantes de psicología...).

2.2. Ejemplos de juegos cooperativos de los programas Juego

Como la esencia de un programa son las actividades que llevamos a cabo, a modo de ejemplo a continuación se describen y analizan tres juegos de estos programas:

Saquitos de arena: Con una música de fondo suave, todos los jugadores se desplazan al ritmo que deseen (rápido o lento) por el espacio del aula, portando sobre sus cabezas un saquito de arena, que deben evitar caiga al suelo. Si el saquito cae, el jugador se queda congelado, en la posición corporal en la que se encontraba en ese momento, y otro jugador, sin perder su propia bolsita, debe recoger el saquito y colocarlo de nuevo en la cabeza de su compañero que quedará descongelado y podrá seguir desplazándose. El objetivo del juego, consiste en ayudar a los compañeros para que se mantengan descongelados. Cuando han jugado varias veces con este procedimiento, se pueden introducir variantes,

por ejemplo, el adulto puede pedir que el ritmo al desplazarse sea rápido, que anden de espaldas... También se pueden colocar obstáculos dispersos por el espacio (bancos suecos, aros...) que incrementen la dificultad y el divertimento que provoca el juego. Este juego estimula la comunicación no-verbal (escucha activa a las necesidades de los demás), las conductas de ayuda altruista (coger el saquito para liberar al congelado), la cooperación (conseguir que todos estén descongelados), la cohesión grupal (sentimientos de pertenencia), la confianza en los demás (mejora la imagen de los compañeros), el desarrollo moral (asimilación de normas sociales mediante el acatamiento de las reglas), el placer de dar y recibir ayuda, el autocontrol de impulsos (seguir la regla de congelarse al perder el saquito), la empatía (capacidad de situarse en el punto de vista de otro, atender y responder a las necesidades de otro), la autoestima (ayudar a otro), la atención, simbolización, equilibrio, orientación espacio-visual, y esquema corporal.

Cajas de fantasía: Los jugadores se ponen en cuclillas y se tapan la cabeza con las manos, metiendo la cara entre las piernas. El adulto que dirige el juego dice “Se abre la caja y de ella salen... (por ejemplo, toros). En este momento todos los jugadores se incorporan e imitan el animal mencionado. Cuando se dice: “Se cierra la caja”, todos vuelven a la posición inicial. De nuevo se abre la caja y ahora salen sucesivamente “gallos, mariposas, perros, caballos salvajes, canguros, ranas, cerdos, patos...”. También pueden salir de la caja de fantasía objetos o elementos de la naturaleza tales como tijeras o fuertes vientos... El juego fomenta la interacción social amistosa, la cohesión grupal (sentimiento de pertenencia), el placer en la dramatización de animales y otros roles, la expresión emocional a través de la dramatización, la descarga de tensiones a través del movimiento, el autocontrol y relajación (cierre de la caja), la simbolización, creatividad dramática, coordinación dinámica global, y la expresión psicomotriz.

Descubre la emoción: El grupo se divide en equipos de 6-7 jugadores a cada uno de los cuales el adulto adjudica una emoción. Por ejemplo, tristeza, amor, odio, alegría, envidia, miedo... Los jugadores de cada equipo deben disponer de 15-20 minutos para ponerse de acuerdo en la forma de representar la situación mímicamente, de tal modo que la representación de esa escena permita al resto de los jugadores adivinar la emoción. Por ejemplo, pueden expresar la tristeza dramatizando una escena triste como un funeral, o la alegría mostrando una fiesta de cumpleaños. Durante este tiempo de elaboración, los miembros del equipo clarifican el modo de representar de forma clara la emoción, se disfrazan y elaboran algún material accesorio soporte para la representación. Posteriormente, cada equipo realiza la representación por turnos, y el resto de los equipos debe adivinar la emoción expresada. El juego estimula la comunicación verbal y no-verbal (escucha activa y toma de decisiones), la cooperación (representar la escena en la que se expresa la emoción), la cohesión grupal (sentimientos de pertenencia), el desarrollo moral vía el autocontrol de impulsos (representación del rol y coordinación con otros roles), el placer en la representación, el placer de adivinar la emoción expresada, la capacidad de identificar y expresar emociones a través de la representación mímica, los sentimientos de aceptación (cada jugador tiene un papel necesario para la realización del juego), la atención, simbolización, y la creatividad dramática y social.

2.3. Procedimiento de aplicación de los programas de juego cooperativo y creativo con un grupo

En la aplicación del programa se lleva a cabo una sesión de juego semanal durante todo el curso escolar. La experiencia se realiza el mismo día, en el mismo horario semanal y en el mismo espacio físico (el aula de psicomotricidad, el gimnasio, un aula grande libre de obstáculos). Las sesiones son dirigidas por el profesor o profesora del grupo que dirige la dinámica del juego, con la colaboración de un psicólogo o psicóloga que lleva a cabo la evaluación antes y después de aplicar el programa (aplicación de instrumentos para medir las variables sobre las que se considera que el programa va a tener un efecto) y la observación sistemática de las sesiones de juego. La sesión de juego se organiza en torno a tres fases:

Fase de apertura: Las sesiones comienzan con los miembros del grupo sentados en el suelo y en posición circular. Con esta posición espacial se comentan brevemente los objetivos de los juegos cooperativos y creativos: divertimos, hacer amigos, aprender a ayudarnos, aprender a colaborar con los

compañeros para hacer cosas en equipo, aprender a escucharnos, a ser respetuosos con las ideas de otros, ser originales, creativos, imaginativos... Habitualmente, el adulto comunica al grupo la apertura de la sesión de juego cooperativo, y en las primeras sesiones llama la atención sobre los objetivos generales de la experiencia, pero después de 2-3 sesiones preguntará al grupo por los objetivos de la misma con la finalidad de fomentar la comunicación circular (feedback-retroalimentación) sobre los objetivos explícitos e implícitos del programa de juego.

Fase de desarrollo de la secuencia de juego: En esta fase se realizan sucesivamente los 2-3 juegos que configuran la sesión, realizándose el siguiente procedimiento en cada actividad lúdica: (1) Instrucciones y desarrollo de la acción lúdica: En primer lugar, se presentan las instrucciones del juego a desarrollar, y los miembros del grupo realizan el juego con el procedimiento indicado; (2) Fase de debate: Después de la realización de cada juego se lleva a cabo un debate relacionado con la acción y las interacciones acontecidas en el juego. Para la realización del debate posterior a cada juego, los jugadores se sientan en el suelo en posición circular. En las fichas técnicas de los juegos se sugieren preguntas para cada actividad. Es importante formular las preguntas vinculadas con los objetivos esenciales del programa en general y del juego en particular, por ejemplo, comunicación, participación, cooperación, originalidad de los productos lúdicos... No obstante, se plantean otras preguntas en función de lo que se observa en la sesión.

Fase de cierre: Después de realizar la secuencia de juego, se inicia la fase de cierre en la que se lleva a cabo una reflexión y diálogo sobre lo sucedido en la sesión de juego: sentimientos tenidos en la experiencia, participación, rechazos, respeto por las reglas, cooperación... El adulto que dirige la intervención pregunta a los miembros del grupo cómo se han sentido en la sesión de juego, y si quieren comentar algún aspecto de la sesión que no haya sido abordado en las fases de diálogo o debates posteriores a cada juego. El cierre es un ejercicio de reflexión en el que los miembros del grupo verbalizan tanto aspectos positivos de la experiencia, como problemas surgidos y soluciones dadas a los mismos, teniendo por ello un papel importante para el desarrollo cognitivo y moral. En esta fase, el adulto además de promover la comunicación dentro del grupo respecto a la experiencia vivenciada, aporta refuerzo social, valoración verbal en relación a las conductas de ayuda, diálogo o cooperación observadas, enfatizando la valía y la creatividad de los productos elaborados en aquellas actividades que implican este proceso.

2.4. Resultados de los estudios de evaluación de los programas de juego cooperativo-creativo

Los 4 programas JUEGO han sido evaluados experimentalmente. Con la finalidad de medir los efectos de cada programa en el desarrollo infantil, se han planteado sucesivas investigaciones utilizando diseños experimentales de medidas repetidas pretest-postest con grupos de control. Empleando en cada caso muestras de investigación amplias, se ha administrado un conjunto de instrumentos de evaluación antes y después de aplicar cada programa (septiembre-junio) para medir diferentes variables del desarrollo. Los análisis estadísticos realizados con los datos pretest-postest obtenidos han permitido validar estas experiencias ya que la evaluación de los 4 programas ha ratificado numerosos efectos positivos, al comparar el cambio en diversos factores del desarrollo en los niños que han realizado estas experiencias de juego cooperativo-creativo durante un curso escolar (experimentales), frente a otros que no han tenido la oportunidad de juego ese curso académico (control).

La evaluación del impacto en estos programas ha evidenciado que el juego cooperativo y creativo es una actividad muy beneficiosa para el desarrollo infantil, para el desarrollo psicomotriz, intelectual, social y afectivo-emocional. En concreto se ha confirmado que los grupos experimentales significativamente han tenido: (1) Un incremento de la conducta altruista con iguales, de la capacidad de cooperación, de diversas conductas sociales positivas (liderazgo, jovialidad, sensibilidad social, respeto-autocontrol, asertivas, prosociales...) disminuyendo conductas negativas (apatía-retraimiento, ansiedad-timidez, agresivas, antisociales...); (2) Un aumento de las estrategias cognitivas de interacción social asertivas y de la capacidad de resolución prosocial de problemas interpersonales; (3) Una mejora de la comunicación intragrupo, aumentando las relaciones de aceptación, los mensajes positivos hacia los compañeros y disminuyendo los negativos; (4) Una mejora de la autoestima y del concepto de los

compañeros del grupo como personas prosociales y creativas; (5) Una mejora de variables sensomotrices, del esquema corporal, de aptitudes de madurez para el aprendizaje y de la inteligencia verbal; y (6) Un incremento de las conductas y rasgos propios de las personalidades creadoras, así como de la creatividad verbal y gráfico-figurativa.

Nota: Este artículo resume la conferencia impartida el 30 de abril de 2025 en la Academia de Psicología de España. [APE - Relevancia del juego en el desarrollo infantil \(30/04/2025\)](#)

Referencias

Esta línea de intervención psicoeducativa se configura con 4 manuales prácticos para implementar estos programas con un grupo y otro manual de fundamentación teórica, disponibles en la editorial Pirámide (Garaigordobil, 2003ab, 2005, 2005, 2007). Además, en relación al juego, se ha realizado una actualización del marco teórico que profundiza y amplía la contribución del juego al desarrollo integral infantil (Garaigordobil, 2022).

- Garaigordobil, M. (2003a). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta prosocial y creatividad*. Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2003b). *Programa Juego 8-10 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2004). *Programa Juego 10-12 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2005). *Programa Juego 6-8 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2007). *Programa Juego 4-6 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*. Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2022). *El juego Infantil. La importancia del juego en el desarrollo humano*. EMSE EDAPP. <https://coleccion.es.elpais.com/inicio/274-2685-biblioteca-de-psicologia.html#/25-entrega-1>

