

AURKIBIDEA

- Euskal hezkuntza sistemari begirada bat

*F. Javier Murillo*

- Tesen enketareta. Bai izko alborapenaren

*Paula Elorna*

- Giaratearen aldeko jokabidea, garapen

emotionala eta haurren sormena bultzatzeko

jolas programak

*Mate Garzigordobil / Ainhoa Durr*

- Lanbide heziketa. Euskal Herriko kalitate

eredua.

*Jaume Sarrazona*

- Ikastetxeen aniztasunaren tratamendua hobetzen

lagunduko dituen eredu baterantz.

*Begoña Martínez*

- Gurtioztzako garatea. Ezintasunak dituzten

pertsonen Europako artea dela eta.

*Antonio Vega / Pello Aramendi*

TANTAK



Euzko Legebiltzaria

Euskal Herriko  
Unibertsitateko  
Hezkuntza Aldizkaria

TANTAK

(0) 123456

## Gizartearen aldeko jokabidea, garapen emozionala eta haurren sormena bultzatzeko jolas programak<sup>1</sup>

Maite Garaigordobil Landazabal  
Ainhoa Durá Anabitarte

Psicologia Fakultatea  
Nortasun Ebaluaketa eta Psikologi-Tratamendurako Saila

**GAKO-HITZAK:** Jolasa. Sormena. Gizartearen aldeko jokabidea. Garapen soziala. Garapen emozionala. Haurtzaroa.

Lan honek lankidetzeta jolasetan oinarritzen den eta haurren garapen sozio-emozionala eta sormena sustatzea helburutzat duen esku hartze psikohehitzzaile ildo bat aurkezten du. Proposamena hiru programetan egituratzen da, bat Lehen Hezkuntza ziklo bakoitzeko, horietako bakoitzak 80-110 jolas bitartean dituelarik. Jolasak bi kategoria handitan banatzen dira: gizartearen aldeko jokabide jolasek, komunikazio-koehesio, laguntza-konfiantza eta lankidetzeta jolasak biltzen dituzte eta sormen sustatzeko lankidetzeta jolasek, hitzeko sormena, sormen grafiko, eraikitzaile eta dramatizazio jolasak dituzte. Hainbat talde esperimentalen eta kontrolen efektuak konparatuz, programa hauek esperimentalki egiaztatutako izan dira. Ondoren egindako ikerketek hauxe azaldu dute: gizartearen aldeko jokabideak ugari direla eta jokabide agresiboak eta gizartearen kontrakoak ordea, murriztu direla. Gainera, autokontzeptua eta oreka emozionala hobetu dira, adimena eta sormena handituz. Lan honetan programen oinarri teorikoa, helburuak, ezaugarriak, talde batean aplikatzeko prozedura, eraginak neurtzeko tresnak eta ondoren egindako ikerketa esperimentaletan lortutako emaitzak aurkezten dira.

<sup>1</sup> 10-12 urtetako haurren programaren discinua eta ebaluaketa Euskal Herriko Unibertsitateko Ikerketa Dekanordetzak finantziatu du (1/UPV 00006.231-H-13945/2001) eta lan honetan emandako laguntza eskertzen diogu. Era berean, Hik Hasi Euskal Heziketarako Elkarteak, Mikel Haranburu, Meskal Ros, eta Helene Barnoncel-i artikulu honetan egindako iradokizun eta ekarpen linguistikoetan parte hartzeagatik eskerrak eman nahi dizkiegu.



	«Jolasa komunikatzeko eta gizaraketzeko tresna ahaltsua da»
Jolasa eta garapen soziala	a) Irudikapen jolasak (sinbolikoak, rol jokoak, dramatikoak, fikzioak...):
	— Kidekoekin komunikazioa eta lankidetzaz garatzea errazten dute.
	— Helduaren mundu sozialaren ezagutzan sakontzen dute eta haurra lan mundurako prestatzen dute.
	— Garapen moralak sustatzen dute, norberak bere burua kontrolatzeko, borondatea lantzeko eta jokabide arauak barneratzeko eskola dira.
	— Norberaren ezagutza eta norberaren kontzientziaren garapena errazten dute.
	b) Arau jolasak:
	— Elkarrekin sozialerako estrategiak ikasteko balio dute.
	— Agresibitatea kontrolatzen laguntzen dute.
	— Erantzukizun eta demokrazia lantzeko jolasak dira.
	c) Lankidetzaz jolasak:
	— Komunikazioa sustatzen dute, taldekideen arteko mezu positiboak indartzen dituzte eta mezu negatiboak murrizten dituzte.
	— Kidekoekin ari denean, gizaratearen aldeko jokabideak indartzen dituzte (laguntzeko, elkarrekin lan egiteko, gauzak banatzeko eta horrelako gauzetarako jokabideak) eta jokabide asertiboak bultzatzen dituzte.
	— Jokabide sozial negatiboak murriztarazten dituzte (agresibitatea-setakeria, gogogabetasuna-uzkurtasuna, antsietatea-lotsa...).
	— Elkarrekin eta harreman fisiko positiboak sustatzen dituzte, eta negatiboak gutxiagotzen.
	— Ikasgelako jardueretako parte hartze maila eta talde kohezioa areagotzen dituzte eta ikasgelako giro edo klima soziala hobetzen dute.
	— Arraza guztien onarpena errazten dute.
	— Besteak ikusteko modua hobetzen dute.
	d) Jolas sozial iskanbiltsuak:
	— Agresibitatearen gizaraketzea bultzatzen dute.
	— Egokitze sozio-emozionala errazten dute.

	«Jolasak oreka afektiboa eta osasuna mentala bultzatzen ditu»
Jolasa eta garapen afektibo-emozionala	— Jolasa gozatzeko aukera ematen duen jarduera da, asetasun emozionala eragiten duena.
	— Jolasak esperientzia zailak barneratzen laguntzen du, esperientzia horiekin lotutako antsietatea kontrolatzea erraztuz.
	— Jolasak agresibitatearen eta haurren sexualitatearen adierazpen sinbolikoa egiteko modua ematen du.

Jolasa eta garapen afektibo-emozionala	— Jolasak pixkana identifikazio psikosexualean aurrera egiteko aukera ematen du.
	— Jolasa gatazkei irtenbidea aurkitzeko tekniken ikaskuntzarako bitartekoa da.
	— Jolas programen eraginak: norbera onartzeko sentimenduak indartzen ditu, eta baita autokontzeptua eta autoestimua, enpatia, emozionalitate positiboa etab. ere.

## 1.2. Gizaratearen aldeko jokabidea

Esku hartzeko programa hauen barneko bigarren ikerketa ildoan gizaratearen aldeko jokabideari buruz egindako ikerketaren emaitzekin lotuta dago. Lankidetzaz jolas proposamen hauetan gizaratearen aldeko jokabidea jokabide sozial positibo oro izango da, honek motibazio altruistak izan edo ez (emateko edo laguntzeko jokabidea, lankidetzaz, gauzak banatzea, kontsolatzea...). Horrez gainera, lankidetzaz egoeraz hitz egingo dugu honako kasu honetan: parte hartzen duten pertsonen helburuak elkarrekin oso lotuta dauden eta, bakoitzak bere helburua lortu duela esateko, gainerakoek bere burua beharrezkoa denean; aldi, egoera lehiakorra pertsona batek bere helburua lortu duela esateko besteek beren helburuak ez lortzea beharrezkoa denean izango da.

Gizaratearen aldeko jokabidearen garapenean eragiten duten aldagaien datuak ematen dituzten ikerlanen buruz Eisenberg eta Mussen-ek (1989) egindako azterketa sistematikoak eta gero azterketa horretaz egindako berrikusketak (Carlo, Fabes, Laible eta Kupanoff, 1999; Miller, Bernzweig, Eisenberg eta Fabes 1991; Sterling, 1990) gizaratearen aldeko jokabidearen garapena kontu konplexua dela erakutsi dute, faktore askoren menpe baitago. Gizaratearen aldeko jokabidea uztartuta dauden hainbat faktoreen menpe dago, eta kulturarekin, familiaren testuinguruarekin nahiz eskola eremuarekin lotuta daude faktore horiek; gainera, norberaren garapenearekin lotutako faktoreak ere aintzat hartuko dira: adina, garapen kognitiboa eta moralak, perspektiba hartzeko gaitasuna, enpatia, egoera emozionala... Dena den, gizaratearen aldeko jokabidean egoerarekin lotutako faktoreek edo nortasunarekin lotutako zeresan handia badute ere, gizaratearen aldeko jokabidea lantzeko programen eraginak ebaluatzen dituzten azterlanetako ondorioek argi eta garbi erakutsi dute horrelako jokabideak sustatzera zuzendutako esku hartzeen eraginkortasuna (Coll, 1984; Garaigordobil, 1992/1994, 1993, 1995abd, 1996, 1999ab, 2000b, 2001, prentsan-b, Garaigordobil *et al.*, 1995, 1996; Garrido eta Gómez, 1996; Johnson, Johnson, eta Maruyana, 1983; Muñoz, Trianes eta Jiménez, 1994; López, Bañuls eta Garrido, 2000; Sterling, 1990).

50eko hamarkadan gizaratearen aldeko jokabideari buruz egin ziren ikerketek lankidetzaz jolas edo ikaskuntza esperientziekin garapen pertsonalerrako eta sozialerako hainbat alderdi on dituztela erakutsi dute, besteak beste: komunikazioa, gatazken ebazpena, pertsonarteko harremanak, behar

afektiboak asetzea, errendimendu akademikoa... Zehazki, hezkuntza tes-tuinguruetan, lehiatu beharrean lankidetzan lan egiteak dituen ondorioak aztertu dituzten ikerlanek oso eragin positiboak aurkitu dituzte garapen so-zialean, emozionalean eta kognitiboan. Ondoren zehazten dira:

- Garapen soziala: lankidetzaren elkarreraginak taldearen kohezioa bul-tzatzen du, talde bakoiko gatazkak murrizten ditu, taldearen barnean gizartearen aldeko jokabideak sustatzen ditu, jokabide sozial negati-boak saihesten ditu, taldekideen onarpena bultzatzen du, arraza des-berdinetako pertsonen aurrean eta urritasun fisikoak edo intelektua-lak dituzten pertsonen aurrean tolerantzia bultzatzen du, ikasgelako giroa eta pertsonarteko harremanak hobetzen ditu, gizarte gaitasunak eta arazoak ebazteko gaitasunak indartzen ditu eta, oro har, garapen morala bideratzen du.
- Garapen emozionala: lankidetzaren elkarreraginak empatia eta deszen-tratze emozionala bultzatzen ditu eta autoestimua hobetzen du.
- Garapen kognitiboa: lankidetzaren ikaskuntzak errendimendu akademi-koa eta memoria indartzen ditu, ikaskuntzaren eta zereginen ikuske-ra positiboa bultzatzen du eta berezko motibazioa indartzen du.

### 1.3. Sormena

Lankidetzaren eta sormenaren jolas programa hauen funtsa den azken ikerketa ildoan sormenari buruzko ikerketekin lotuta dago, eta giza garapenaren di-mensio garrantzitsu horretan saiateraren eraginkortasuna egiaztatzen da-tor. Lankidetzaren eta sormenaren jolas proposamen honetan sormenaren ezaugarri hauek izango ditu:

- Konplexutasun handiko giza fenomeno da.
- Zerbait berria egiteko gaitasuna da, eta zerbait hori produktua, tekni-ka edo errealitate ikusteko modu bat izan daiteke.
- Izaera berritzailea duen lanketa baten bidez gauzatuko da jardueraren hori, eta horrek nolabait ere sortzen den esparru berezi horretan plan-teatutako problema bati erantzun egokia ematea adierazten du; esparru hori ezagutzen duten behatzaileek hori kontuan hartuta balioetsiko dute.
- Jada lehendik dagoen esparru bat aldatzen duen edozein ekintza, ideia edo produktu, edota lehendik dagoen esparrua esparru berri bihurtzen duena.
- Kontzeptu hau ondokoekin lotuta ager daiteke: originaltasunarekin, berrikuntzarekin, aldaketa teknologiko eta sozialarekin, asoziazio ar-giekin, alternatibaren aberastasunarekin, arazoaren irtenbideen aberastasu-narekin, errealitate harantzago joz fantasia erabiltzeko gaitasuna-rekin, errealitatea mentalki desegituratzeko gaitasunarekin eta gero

forma desberdin eta originalean berregituratzeko gaitasunarekin eta antzekoekin.

Sormenaren jatorriari dagokionez, honen garapenaren oinarrian faktore desberdinak jartzen dituzten hainbat teoria planteatu dira. Bi multzo handi-tan sailka daitezke teoria horiek: alde batetik pertsonalistak, sormena giza-banakoren baitan kokatzen dutenak eta, bestetik, sormena pertsonaren eta honek bizi duen giroaren arteko elkarreraginaren emaitzat hartzen dute-nak. Sormenari buruzko teoria batzuk eta honen jatorriari buruzko inter-pretazioa ageri dira 2. koadroan (Garaigordobil, 2003a).

### 2. koadroa

#### Sormenari buruzko teoriak

Ikuspegi pertsonalistak	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Tesi asoziazionistak eta konduktistak: pizgarrien eta errefortzuen uztartekak bultzatutako sormena.</li> <li>— Gestalten teoria: sormena pertzepzioaren antolamendu mailgu gisa.</li> <li>— Vygotskiren ikuspegiak: sormena irudimenean oinarrituta eta pen-tsamendu logikoari lotuta, konbinazio eraikuntzako jardueraren gisa.</li> <li>— Piageten ikuspegiak: sormena egokitze-barneratze prozesuetan.</li> <li>— Interpretazio psikoanalitikoak: sormena argitze inkontziente gisa.</li> <li>— Azalpen humanista: sormena norberaren errealizazio pertsonal gisa.</li> <li>— Pentsamendu dibergentearen hipotesia: sormena eta gaitasun kog-nitiboak.</li> <li>— Weisbergen teoria gorakorra: sormena arazoaren irtenbide gisa.</li> </ul>
Elkarreraginezko perspektiba garaikideak	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Amabileren eredu konponentziala: giroaren eragina sormenaren hiru osagaietan, hau da, esparrurako trebetasunak, sormenerako tre-betasunak eta zereginetarako motibazioa.</li> <li>— Sternberg eta Lubart-en inbertsioaren teoria: sormena hainbat iturri-ren inbertsio modura, adimena, ezagutza, estilo kognitiboa, nortasu-na, motibazioa eta giroa.</li> <li>— Csikszentmihalyiren eredu sistematikoa: sormena hiru elementuz osatu-tako sistema baten elkarreraginaren emaitza gisa; ezagutzaren esparrua, pertsona eta errealizazioaren eremua dira hiru elementu horiek.</li> </ul>

Sormenaren kontzeptuaren eta honen jatorriaren inguruan desadostasunak egon arren, badirudi paradigma guztietan onartzen dela jolasaren eta sor-menaren arteko lotura estua, eta baita esku hartzeko programekin sormena lantzeko dakarren eraginkortasuna ere. Jolas programek eta antzeko beste programa batzuek sormenean duten eragina aztertuz, garbi ikusi dira ondo-ren azaltzen diren emaitzak hauek:

- Jolas programen eraginak: pentsamendu dibergentea, elkarrizketa sortzailea, istorioak kontatzeko gaitasuna, hitzezko sormena (hitz jarria, mailgutak, originaltasuna), irudimen grafiko-figuratiboa

(hitz jariora, malgutasuna, originaltasuna, fantasia), mugimen sormena...

—Sormena lantzeko beste programa batzuen eraginak: objektuak aldatzeko/hobetzeko gaitasuna, ideien produkzioa, hitzeko sormena, grafiko-figurazioa, mugimenezkoa, irudimena, asmamena, arazoei irtenbidea sormena erabiliz aurkitzeko gaitasuna, poemen sorkuntza, fantasia, pentsamendu analogikoa, autokontzeptua, gizarte gaitasunak...

## 2. Jolas programen deskribapena

### 2.1. Jolas programen helburuak

Lankidetzaren eta sormen jolas programa hauetako jarduerak bi helburu nagusi dituzte oro har. Lehenengo, hazkuntzan zailtasunik ez duten haurren garapen integrala bultzatu nahi dute, alderdi sozio-emozionalak eta sormenaren garapena azpimarratuz. Bigarren, programa horiek funtzio terapeutikoa dute, jolas esperientzia horien bidez beren ikaskideekiko elkarrenergian zailtasunak dituzten neska-mutilak eta/edo garapenaren beste arlo batzuetan zailtasunak dituztenak gizartekotzeko ahalegina egin nahi baita jolas esperientzia horien bidez. Esparru zehatzagoan, programek zenbait helburu berezi dituzte. 3. koadroan zehaztu dira helburu espezifiko horiek.

### 3. koadroa Jolas programen helburuak

Gizartekotzeko faktoreen garapena sustatzea, honako alderdi hauek indartzeko:

- Haurrek elkar ezagutzeko, elkarrenergina areagotzea hainbat norabidetan, taldekideekin jokabide lagunkoia, baikorra eta konstruktiboa izatea eta taldean parte hartzea.
- Taldea barneko adiskidetasun harremanak.
- Komunikatzeko hitzeko gaitasunak eta hitzekoak ez direnak: azaltzea, aktiboki entzutea, hitz egitea, negoziatzea, erabakiak denon adostasunez hartzea...
- Gizartekotzea bultzatzen duten jokabide sozialak areagotzea (lider jokabidea, alaitasuna, laguntza, errespetua-autokontrola, aseriboak), eta gizartekotzera zailtzen duten jokabideen murrizketa (jokabide agresiboak, pasiboak, antisietatea-lotsa, gogogabetasuna-uzkurtasuna...).
- Gizartearen aldeko jokabidea: laguntzeko harremanak eta lankidetzarako gaitasuna (helburu komunetarako laguntza ematea eta hartzea).
- Garapen moralak: jolasen jarraibideekin lotutako arau sozialak (txandak, lankidetzaren egitura, rola...) eta jolasak egiteko taldeak erabakitzen dituenak onartzea.

Garapen emozionala sustatzea, ondokoak bultzatuz:

- Hainbat emozio motaren identifikazioa.
- Emozioen adierazpena antzezpenaren, musikaz eta mugimenduz lagundutako jardueren, marrazketaren eta pinturaren bidez.
- Emozio positiboak eta negatiboak sortzen dituzten kausen edo egoeren ulermena.
- Emozio negatiboak aurre egitea edo irtenbidea bilatzea.
- Enpatiarekin garapena beste gizaki batzuen egoera emozionalen aurrean.
- Autokontzeptuaren hobekuntza...

Faktore intelektualen garapena bultzatzea, besteak beste, honako hauena:

- Hitzeko sormena, sormen grafikoa, konstruktiboa, soziala eta dramatikoa.
- Arreta, kontzentrazioa.
- Memoria.
- Sinbolizazio gaitasuna.

### 2.2. Lankidetzaren eta sormen jolasen ezaugarriak

Oro har, programetako jolasak komunikazioa, koheretza, konfiantza eta sormenaren garapena bultzatzen dituzte, eta guztien artean norbere burua onartzeko, elkarrekin lan egiteko eta gauzak banatzeko ideia suma daiteke, elkarrekin jolastuz eta gauzak asmatuz. Programa horiek osatzeko aukeraturako jolasak egiturazko 5 ezaugarri dituzte. Lehenengo, *parte hartzea*, horrelako jolasetan taldekide guztiek parte hartzen baitute, ez baita inolako inor kanporatzen eta ez baitago ez irabazlerik eta ez galtzailerik; helburua taldearen asmoak lortzea da eta, horretarako, parte hartzaile bakoitzak jolasa egitekoan funtsezko toki bat beteko du. Bigarren, *komunikazioa*, jolas guztiek taldearen barnean hitzeko komunikazio prozesuak eta hitzekoak ez direnak egituratuko baitituzte. Hirugarren, *lankidetzaren*, programa hauetan sartzen diren jolasen zati handi batek harremanetan oinarritutako dinamika bat bultzatzen baitu, guztien artean helburu bera lortzeko eta taldearen asmoa betetzeko jokalariek elkarri laguntzera bultzatuko dituen. Laugarren, *fikzioa* eta *sormena*, errealitatearen «antzeria» egiten saiatuko baitira, elefanteak, hegazkinak, piratak edo artistak balira bezala, eta elementu berriak sortzeko pizgarriak bateratuta erabiliko dira. Bosgarren, *dibertsioa*, jolas hauen bidez positiboki eta taldekideek elkarrekin konstruktiboki lan eginez ondo pasa dezaten saiatuko baikara.

### 2.3. Programetako jolasen sailkapena

Lehen Hezkuntzako zikloetarako programak jardueraren multzo zabal batekin osatzen ditu; 80tik 110 jolasera daude, hainbat dimentsiotan (hitzekoak, dramatikoak, plastiko-konstruktiboak eta grafiko-figurazioak) komunikazioa,

gizartearen aldeko jokabidea eta sormena bultzatzen dutenak. Programetako jarduerak 2 modulu edo jolas mota handitan banatzen dira: 1. Komunikazio jolasak eta gizartearen aldeko jokabidearekin lotutakoak, eta 2. Lankidetzaren elkarreraginetan oinarritutako sormen jolasak. Bi jolas kategoria handi horiek aldi berean jolasen azpikategoria ugari dituzte, 4. koadroan ikus daitekeenez.

**4. koadroa**  
Programetako jardueren kategorizazioa

Moduluak	Azpikategoriak
Komunikazio jolasak eta gizartearen aldeko jokabidearekin lotutakoak	Taldeko komunikazioa eta kohesioa bultzatzeko jolasak Laguntza eta konfiantza jolasak Lankidetzaren jolasak
Sormen jolasak	Hitzeko sormena bultzatzeko jolasak Sormen dramatikoak Sormen grafiko-figuraboko jolasak Sormen plastiko-konstruktiboko jolasak

**2.4. Programak talde batean aplikatzeko prozedura**

Programa talde batean aplikatzeko hiru fase nabarmenduko dira. 5. koadroan azaldu dira fase horiek. Lehenengo, testaren aurreko ebaluazio fasea, ikasturteko lehen asteetan egingo dena. Fase honetan esku hartu aurretik ebaluazioa egingo da, eta helburua haurren garapenaren zenbait aldagai aztertzea izango da, programak aldagai horietan hipotetikoki eragin positiboa izan dezakeen (talde barneko komunikazioa, gizartearen aldeko jokabidea, gizartekotzeko negatiboak diren jokabide sozialak, autokontzeptua, hitzeko sormena, sormen grafikoa...). Bigarrenik, esku hartzea bera garatuko da; Lehen Hezkuntzako lehen eta bigarren zikloetan, astean 90 minutuko jolas saioak egingo dira, eta Lehen Hezkuntzako hirugarren zikloan 2 orduko iraupena izango dute, ikasturte osoan zehar. Jolas saioa 2tik 4ra bitarteko lankidetzaren eta sormen jolas jardueren sekuentzia batek eta ondorengo mahai inguruak osatuko dute. Saio bakoitzak hiru fase izango ditu. Saioa irekiko duen fasea, jolasen sekuentziaren garapenaren fasea eta itxierako fasea. Esku hartzea espazio fisiko berean egingo da, oztoporik gabeko gela handi batean, eta astero egun eta ordu berean. Jolas esperientzia heldu batek zuzenduko du, taldearen ohiko irakasleak normalean, eta behatzaile baten laguntza izango du. Hirugarrenik eta, beraz, azkenik, ikasturtearen azken asteetan, test ondoko ebaluazioa egingo da berriro, testaren aurreko fasean erabilitako tresna berak emanez, eta garapenean neurtutako faktoreetan izan diren aldaketak ebaluatuko dira. Gainera, fase honetan

programaren ebaluaziorako bi galde sorta txertatuko dira; batetik, jolas programa egin duten neska-mutikoen osatuko duten txostena, esperientzia horren bidez lortutako asetasun emozionalari edo gozamen mailari buruz informazioa bilduko duena, eta bestetik, esku hartze horren ondorioz bereizgarritasun sumatu dituzten aldaketan pertzepzio subjektiboa.

**5. koadroa**

Esperientzia taldean aplikatzeko faseak

Faseak	Fase bakoitzeko zereginak
Testaren aurreko fasea	Garapen sozialaren, emozionalaren eta kognitiboaren faktoreen ebaluazioa, programa bakoitzeko test aurreko tresna bereziak erabiliz.
Jolas programaren aplikazioa	Ikasturtean, astean 90-120 minutuko iraupena izango duen jolas saio bat, adin talde horretarako programa berezia landuz. Jolas saioen etengabeko ebaluazioa.
Test ondoko ebaluazioa	Garapen sozialaren, emozionalaren eta kognitiboaren faktoreen ebaluazioa, test aurreko tresna berak erabiliz. Programaren ebaluaziorako galde sortak.

**3. Programen ebaluaziorako tresnak**

6-8 urteko haurren taldeei zuzendutako programen eraginak ebaluatzeko, esku hartu aurretik eta ondoren 8 proba psikologiko edo ebaluazio tresna eman zitzaizkien (ikus 6. koadroa). 8-10 urteko haurren programan 7 ebaluazio tresna aplikatu ziren (ikus 7. koadroa), eta 10-12 urteko haurren programan 15 proba (ikus 8. koadroa). Bai neurtutako aldagaiak eta bai erabilitako ebaluazio tresnak 6, 7 eta 8. koadroetan zehaztu dira.

**6. koadroa**

6-8 urteko ikasleen taldeetarako programaren menpeko aldagaiak eta ebaluazio tresnak

Menpeko aldagaiak	Ebaluazio tresnak
Gizartekotzea	Parekoekiko jokabide soziala: lidergoa, alaitasuna, sentsibilitate soziala, errespetua/autokontrola, agresibitatea, lotsa, gogogabezia.
Lankidetzaren	Karratuen jolasa. Garaigordobil, 1993.

	Menpeko aldagaiak	Ebaluazio tresnak
	Elkarreragin sozialerako estrategia kognitiboak.	Elkarreragin sozialerako estrategia kognitiboetako buruzko gaide sorta. Díaz Aguado, 1985.
	Talde barneko erlazioak: onarpena, bazterketa.	Galde sorta soziometrikoa. Morenoren galde sortaren egokitzapena. Garaigordobil, 1993.
Nortasuna	Autokontzeptua	Autokontzeptuaren eskala, Martinek eta Zaichkowsky, 1971.
	Egonkortasun emozionala	Giza irudiaren marrazkiaren testa. Koppitz, 1976.
Heldutasun- ezagutza	Eskola ikaskuntzarako heldutasun gaitasunak: hitzeko ulermena, zenbakiarako gaitasuna, gaitasun pertzeptiboa, heldutasun globala.	Eskolako ikaskuntzarako gaitasunen bateria. De la Cruz eta Mazaira, 1982.
	Gorputz eskema.	Gorputz eskemaren testa. Riba, 1983.

### 7. koadroa

8-10 urteko ikasleen taldeetarako programaren menpeko aldagaiak eta ebaluazio tresnak

	Menpeko aldagaiak	Ebaluazio tresnak
Gizartekotzea	Lankidetzaren altruista.	Jokabide altruistaren ebaluazio teknika esperimentalak: presoaren dilema. Egokitzapena: Garaigordobil, 1995a, 2003b.
	Jokabide asertiboa: jokabide ez asertiboa, pasiboa eta erasokorra.	Jokabide sozialari buruzko txostena: haurrentzako jokabide asertiboaren eskala. CABS. Wood, Michelson eta Flynn, 1978.
	Laguntzeko jokabidea.	Sentsibilitate sozialaren eskala. Gizartekotze bateria. Silva eta Martorell, 1983.
	Talde barneko komunikazioa: mezu positiboak-negatiboak.	Talde barneko komunikazioaren ebaluazioa: silueten jolasa. Garaigordobil, 1995a, 2003b.
Nortasuna	Autokontzeptua: gorputzarena, intelektuala, soziala, emozionala.	Autokontzeptuaren ebaluazioa: adjektiboaren zerrenda. Gough eta Heilbrun-en (1985) «The Adjective Check List» testaren egokitzapena.
Sormena	Hitzeko sormena.	Guilforden bateriaren hitzeko zereginak, 1951.
	Sormen grafikoa.	Guilforden bateriaren zeregin grafikoa, 1951. Sormena ebaluatzeko abreakzio testa. De la Torre, 1991.

### 8. koadroa

10-12 urteko ikasleen taldeetarako programaren menpeko aldagaiak eta ebaluazio tresnak

	Menpeko aldagaiak	Ebaluazio tresnak
Gizartekotzea	Jokabide sozialak: Besteak kontuan hartzea. Lidergoa. Autokontrola. Uzkurtasuna, Antsietatea.	BAS. Gizartekotze bateria. (Silva eta Martorell, 1989).
	Jokabide antisoziala.	AD. Jokabide antisozialei-delituzkoei buruzko galde sorta (Seisdedos, 1988/1995).
	Gizartearen aldeko jokabidea.	CP. Gizartearen aldeko jokabideari buruzko galde sorta (Weir eta Duveen, 1981).
	Gizartearen aldeko lagun sortzaileak.	CS. Galde sorta soziometrikoa: gizartearen aldeko lagun sortzaileak (Moreno 1934/1972).
	Jokabide sozial asertiboa, jokabide agresiboa, pasiboa.	CABS. Haurrentzako jokabide asertiboaren eskala. (Wood, Michelson eta Flynn, 1978/1983).
	Gizarteko egoeren ebazpenerako estrategia kognitiboak.	EIS. Gizarteko egoeren ebazpenerako estrategia kognitiboetako buruzko galde sorta (Garaigordobil, 2000b).
Nortasuna	Autokontzeptu globala, positiboa, negatiboa eta sortzailea.	LAEA. Autokontzeptu globalaren eta sortzailearen ebaluaziorako adjektiboaren zerrenda. (Garaigordobil, prentsan-a).
	Egonkortasun emozionala.	DFH. Giza irudiaren marrazkiaren testa (Koppitz, 1976).
Adimena eta Sormena	Hitzeko adimena eta hitzeko ez dena.	K-BIT. Adimenari buruzko test laburra (Kaufman eta Kaufman, 1994/1997).
	Nortasun sortzailea.	EPC. Nortasun sortzailearen eskala (Garaigordobil, prentsan-a).
	Hitzeko sormena eta hitzeko sormen grafikoa.	TAP. Hitzen asoziazioari buruzko testa (Garaigordobil, prentsan-a).
	Hitzeko sormena eta sormen grafikoa.	TPCT. Torranceren pentsamendu sortzaileari buruzko testa. The Torrance test of creative thinking (Torrance, 1974/1990).
	Sormen figuratiboa: originaltasuna.	CC. Koadro baten sorkuntza librea. Sormen produktuaren ebaluazioa, epaile artean (Garaigordobil, prentsan-a).
	Hitzeko sormena: fantasia.	CH. Historia bat asmatzea. Sormen produktuaren ebaluazioa, epaile artean (Garaigordobil, prentsan-a).

#### 4. Programen ebaluaziorako azterketa esperimentalak

Programak egiaztatzeko egin diren azterlanen helburu nagusiak hauek izan dira: a) 6 urtetik 12ra bitarteko haurrentzat lankidetzaren eta sormen jolasaren oinarritutako esku hartze psikologikoko programak diseinatzea; b) ikasturtean astero ezartzea; eta c) garapen sozialeko, afektibo-emozionaleko eta haurren sormeneko aldagaietan horrek dituen eraginak ebaluatzea. Lehen Hezkuntzako hiru zikloetarako programak ebaluatu dira, eta guztietan kontrol taldeekin test aurretiko eta test ondoko neurri errepikatuen diseinu esperimentala erabili da, talde askotarako prestatua. Lehen ziklorako programan 6 talde esperimental konparatu dira (125 haur) bi kontrol talderekin (53 haur); bigarren zikloan 4 talde esperimental (126 haur) kontrol talde batekin (28 haur), eta hirugarren zikloan 2 talde esperimental (54 eta 32 haur).

Azterketetan garatutako prozedurak 3 fase ditu. Lehenengo, ikasturte hasieran, test aurretiko ebaluazioa egiten da, talde esperimentalei eta kontrol taldeei, biei, ebaluazio probak banatuz, hauen bidez zenbait aldagai neurtzeko, hipotetikoki programak aldagai horietan eragina izan behar duela pentsatuz (ikus 6, 7 eta 8. koadroak). Ondoren, talde esperimentaletan esku hartzeko programa ezarriko da. Aplikatzeko, ikasturte osoan asteko 90-120 minutuko iraupena izango duen esku hartzeko saio bat antolatuko da. Hirugarrenik, ikasturtea amaitzen denean, test ondoko ebaluazio berri bat egingo da eta lagin horretan test aurretiko fasean erabili diren ebaluazio tresna berberak erabiliko dira.

Aztergai ditugun aldagaietan gertatutako aldaketak ebaluatzeko, talde esperimentaletako eta kontrol taldeetako pertsonengan oinarrituta aldagai bakoitzaren neurriak eta desbiderapen tipikoak lortu dira test aurreko fasean eta test ondorengo fasean eta test ondoren eta test aurretik sumatzen den desberdintasuna aztertu da, bariantzaren ikerketa askotarikoa eginez.

Programen ebaluazio esperimentalaren emaitzak argi eta garbi erakutsi dute lankidetzaren eta sormen jolasen esperientzia horiek oso onak izan direla haurren garapenerako. Zehazki, Lehen Hezkuntzako lehen ziklorako (6-8 urte) programaren ebaluazioak jolas esperientziak talde esperimentaletan ondorengo alderdiak bultzatu zituela erakutsi zuen: 1. gizartekotzea errazten duten jokabide sozialean sakontzea, besteak beste lidergo, alaitasuna, errespetua eta norberaren kontrola eta sentsibilitate soziala; 2. garapen sozialerako kaltegarriak diren portaera sozialen murrizketa, besteak beste agresibitatea-setakeria, gogogabetasuna-uzkurtasuna, antsietatea-lotsa; 3. taldearen barnean komunikazioa hobetzea, eta taldekideek elkar onartzen dutela erakusten duten goragoko mailako harremanetan ikusten da hori; 4. autokontzeptua indartzea; 5. taldean lankidetzan aritzeko gaitasuna sustatzea, elkarlanean egin beharreko zeregin bat egiteko taldekideek behar duten denbora murrizten delako eta lankidetzaren bultzatzen duten jokabideak agertzen direlako, adibidez emateko eta laguntzeko jokabideak; 6. eskolako ikaskuntzarako heldutasun jokabideak indartzea (hitzezko gaitasunak, zenbakizkoak...);

eta 7. gorputz eskemaren garapena, gorputzaren zatien ezagutza handiagoak horixe adierazi baitzuen (Garaigordobil, 1992/1994, 1993, 1995b, Garaigordobil eta Echebarria, 1995, Garaigordobil *et al.* 1996).

Lehen Hezkuntzako bigarren ziklorako (8-10 urte) programaren ebaluazio esperimentala ikasturtean lankidetzaren arituz jolas egiteko aukera izan zuten umeengan honako alderdi hauek erakutsi zituen: 1. jokabide altruistaren indartzea; 2. parekoekiko harremanetan jokabide asertiboa areagotzea, hau da, gaitasun sozialak sustatzea; 3. autokontzeptua hobetzea; 4. talde barneko komunikazioetan mezu positiboak areagotzea, mezu negatiboak murriztuz; 5. hitzezko sormenaren hobekuntza; eta 6. sormen grafiko-figuratiboa indartzea (Garaigordobil, 1995acd, 1999a, 2002bc, 2003b).

Azken jolas proposamenak, 10etik 12ra bitarteko haurrei zuzentzen zaizkien, antzeko emaitzak lortu ditu, ebaluazioak programak eragin positibo nabarmena izan duela erakutsi baitu. Gizarte garapenaren ikuspegitik hainbat alderdi bultzatzen lagundu du: 1. gizartekotzeko arauak errespetuz jokatzen duten jokabide sozialean indartzea eta bulkadaren autokontrola, laguntzeko espiriturarekin lotutako lidergo jokabide sozialak eta onarpenarekin lotutakoak, parekoekiko elkarlanean jokabide asertiboa eta gizartearen aldeko jokabideak indartuz; 2. taldekideen irudia hobetzea, gizartearen aldeko jokabide nabarmenagoak eta sormen handiagoa sumatuko baitira; 3. lotutako elkarlanean sozial asertibo eta globaletako estrategia kognitiboak areagotzea; 4. parekoekiko elkarlanean jokabide agresiboak, antisozialak eta delituzkoak murriztea. Ikuspegi afektibo-emozionaletik begiratuta, programak ondokoak bultzatu ditu: 5. egonkortasun emozionala indartzea; eta 6. autokontzeptua hobetzea. Eta, azkenik, ikuspegi intelektualetik, programak oso eragin positiboa izan du ondoko arloetan: 7. hitzezko adimenean; 8. hitzezko pentsamendu asoziatiboan; 9. nortasun sortzailearen hainbat ezaugarritan; eta 10. hitzezko sormenean (originaltasuna, malgutasuna) eta sormen grafiko-figuratiboan (abreazkia, lanketa, originaltasuna, errendimendu sortzaile grafikoa) (Garaigordobil, prentsan-a).

Bestalde, jolas programetan parte hartu duten haurren ebaluazio esperimentalarik paraleloki, programaren ebaluazio galdeketa bat erantzun dute. Galdeketa honek, programaren hainbat alderdi ikertzen ditu eta haurrei esperientziaren ondorioz beraien gertatu diren aldaketak subjektiboki baloratzea eskatzen zaie. Emandako balorazioen adibide gisa, eskolako kurso batean zehar esperimentatutako lankidetzaren jolas programetan parte hartutako 399 haurren erantzunen analisiak egin dira. Haurrak 14 gelatan banaturik daude, 4 ikastetxe ezberdinekoak, 2 publiko eta 2 pribatu, estus sozio-ekonomiko kultural ezberdineko haurrak daudelarik. Laginatik, 213 mutilak dira (%53,4) eta 186 neskak (%46,6). Datuak baloratzearen, galdeketa emandako maiztasunen eta pertzentaien analisia egin da, emaitzak ondoren azaltzen dira.

Galdeketa taldeko partaide bakoitzari egiten zaien galdeketa bat, esperientziak berarengan sortutako plazerren Oit 10era arte puntuatzearena da, jolas programa zenbat gustatu zaien puntuatzea. Emaitzak 1 taulan ikus daitezke.

**1. taula**  
Jolas programaren plazer maila

Eskalan emandako puntuaketa	Erantzunen maiztasuna	Erantzunen portzentaia %
0	3	0,8
1	2	0,5
2	1	0,3
3	4	1,0
4	0	0,0
5	9	2,3
6	6	1,5
7	7	1,8
8	40	10,0
9	59	14,8
10	264	66,2
EE	4	1,0

1 taulan ikus daitekeen bezala, haurren %24,8ak (99 haur) 8 eta 9ko puntuaketa eman zituzten, hau da, laginaren %66,2ak 10ekoa eman zuen, plazer maila handia bizi zutela jolas programen esperientzian zehar, parte hartzen duten haurren plazer handia sortzen duela. Programaren ebaluazioarako egindako galdeketatik ateratako datuek jolas programa hauek ezarri dituzten irakasleen iritzia egiaztatzen dute. Orokorrean, eta aho batez haurrek modu ezberdinetan jolas saioekiko interes handia erakusten zutela esan dute adibidez, alaitasun adierazpen ezberdinak azaltzen zituztela jolasten zu-

**2. taula**  
Programaren helburuetako ebaluazioaren aldaketa portzentaia

Aldaketa aldagaiak	Ezer ez	Zerbait	Nahiko	Asko	EE
	%	%	%	%	%
Taldebarneko komunikazioa	20,3	23,8	22,3	33,6	0,0
Lagun berriak	13,5	28,3	24,1	34,1	0,0
Laguntza jokabideak	10,5	22,1	32,1	35,3	0,0
Besteekiko konfiantza	12,5	23,5	27,5	35,1	1,2
Lankidetzaz jokabideak	7,8	17,5	29,1	45,4	0,3
Sentimendu adierazpena	15,8	24,6	23,3	35,8	0,5
Autokontzeptua	14,3	22,6	26,3	36,6	0,3
Besteak ikusteko modua	6,0	19,0	32,1	42,1	0,8
Arauekiko begirunea	7,5	17,0	32,3	42,9	0,3
Sormena	15,0	5,0	45,0	34,5	0,5

ten bitartean, saioek egiten zituzten egunak jai egunak baziren, beste egun batean errekuaratzeko eskatuz, jolas itxiera bakoitzean jolasak oso dibertigarriak zirelako ondo pasatzen zutela azpimarratuz...

Galdeketerekin ebaluatzen den beste arloetako bat haurrek, jolasen esperientzia bizi eta gero, beraiengan subjektiboki somatutako programaren helburuen aldaketa da; lagunak egin, lagundu, elkarbanatu, kooperatu, sentimenduak adierazi, norbera ikusteko modua hobetu... Eskala bat betetzea eskatzen zaie, zeinetan aldaketa «ezer ez, zerbait, nahiko, asko»ren bidez adierazi beharko duten. Emaitzak 2 taulan aurkezten dira.

2 taulan ikus daitekeen bezala, emaitzak oso positiboak dira, haurren portzentaia handi batek, lankidetzaz jolasen esperientziaren ondorioz, aldagai guztietan aldaketa nahiko edo asko izan dutela pentsatzen baitute. Lortutako datuek esperientzia hauen eragin baikorra egiaztatzen dute, haurren pertzepzioetik aldaketa (zerbait, nahiko eta asko) izateak, ondoko hau adierazten du:

- Gizarteratzeko arauen begiruneko igoera (%92,2) baita languntzazko (%89,5) eta lankidetzazko (%92) jokabidetan ere.
- Norbera ikusteko moduaren (%85,5), besteak ikusteko (%92,2) eta besteekiko konfiantzaren (%86,1) hobekuntza.
- Hitzeekin jolastean, marraztean, margotzean, eraikitzean edo dramatizatzean sormen handiagoa (%84,5).
- Sentimendu positibo eta negatiboen adierazpen handiagoa (%83,7).
- Haurren artean binkulu berrien eraketa (%86,5).
- Taldeen komunikazio handiagoa (%79,7).

Emaitzeko, haurrek zein neurritan jolas tradizionalak (zeinetan batzuk irabazten duten eta besteak galdu) edo lankidetzaz jolasak (zeinetan inor ez du galtzen edo irabazten), nahiago dituzten jakiteko helburuarekin, bietako zein nahiago duten azaltzea eskatzen zaie. Galdera honen emaitzak 3 taulan aurkezten dira.

**3. taula**  
Jolas lehiakorren eta lankidetzaz jolasen aukeraketaren maiztasun eta portzentaia

Nahiago duten jolas mota	Erantzunen maiztasuna	Erantzunen portzentaia
Lankidetzazkoak	331	83,0
Lehiakoarrak	27	6,8
Ez dute erantzun	41	10,3

Ikus daitekeen bezala (ikus 3 taula), laginaren %83ak (331 haur) lankidetzaz jolasak nahiago du %6,8aren aurrean (27 haur), hauek, jolas lehiakorrek

aukeratzu. Lankidetzaren jolasak nahiago izatearen arrazioak, gaiaren arabera multzokatu dira eta horietako zenbait adibide 9. koadroan ikus daitezke.

### 9. koadroa

Lankidetzaren jolasen aukeraketaren arrazioen zerrenda

*Plazer eta dibertsio gehiago:* Askoz ere dibertigarriagoak dira. Galtzen ez baduzu hobeto pasatzen duzu. Hobeto sentitzen gara. Ez da lehiaketa bat eta denek hobeto pasatzen dute. Denak ondo eta bakean daude. Elkarlanean aritzekoak eta laguntzearenak gustatzen zaizkit. Elkarlanean aritzen zarelako, dibertitzen zara eta ez duzu galtzen.

*Galtzetik datozen tristurako sentimenduen ekidipena:* Horrela, ez du inork galtzen eta ez da inor triste jartzen. Norbaitek galtzen badu, lotsatuta geratzen da. Galtzean bezala, triste geratzen ez zarelako. Norbaitek galtzen duenean pena ematen dit. Galtzen duzunetan aspertzen zara eta triste jartzen zara.

*Integrazio soziala eta berdintasunezko harremanak:* Ez du inork galtzen ezta irabazten eta denok jolasten dugu. Ez dago inor soberan. Denak gara berdinak.

*Jokabide eta sentimendu agresiboaren gutxitzea:* Norbaitek galtzen badu protestatu eta haserretzen da. Horrela ez da inor txuleatzen. Horrela ez da inor pikatzen eta haserretzen galtzean. Beste jolasetan denak astoak bezala irabaztera doaz. Irabazleak ez dituzte galtzaileak txintxatzen. Ez dugu borrokatzen. Ez daude bronkak, ez da inor haserretzen ezta pikatzen. Inork ez ditu tranpak egiten. Horrela ez da inor haserretzen eta ez du eztabaidatzen. Ez du inork irabazten eta bakean gaude. Ez dugu eztabaidatzen.

*Gizartearen aldeko jokabideen ikaskuntza:* Laguntzen ikasten dugu. Kideekin lagundu eta kooperatzen dugu. Lagunak egiten ditugu.

Bitxia da haurrek lankidetzaren jolasak aukeratu izandako arrazioak analizatzeko, jolas hauek dibertigarriagoak gertatzen zaizkiela, kideen arteko agresibitatearen beharpen bat ematen dela, frustrazio, goibeltasun eta lotsa sentimenduak gutxitzen direla, ongizate sentimenduak gehitzen direla, lagunak egiteko aukera gehiago eta besteekiko gizartearen aldeko jokabide gehiago daudela bezalako datuak nabarmenak izatea. Beraz, egindako azterlanek lankidetzazko eta sormenezko jolasak haurraren garapenean duten garrantziaren ebidentzia empirikoa erakutsi dute, bilakaeraren etapa horietan garapenean esku hartzeko jolas tresnak sistematizatuz.

Jasotze-data: 2003-10-11

Onartze-data: 2003-11-10

### Abstract

*This work presents a line of psychoeducational research based on cooperative games whose aim is to promote socio-emotional development and children's creativity. The proposal comprises three programmes, one for each stage of primary education, and each programme contains 80 to 110 games. The games are classified in two broad categories, «prosocial behavior», which includes communication-cohesion games, help-trust games and cooperative games, and «cooperative creativity», which includes games of verbal, graphic, constructive and dramatic creativity. These programmes have been validated experimentally, with comparisons of their effects in numerous experimental and control groups. Successive studies have shown these programmes to stimulate an increase in prosocial behaviors and a decrease in aggressive and antisocial behaviors. Moreover, they increased self-concept, emotional stability, intelligence and creativity. This work presents the theoretical bases of the programmes and describes their objectives and characteristics, the procedure for their application to a group, the assessment instruments for measuring their effects and the results obtained in the successive experimental studies carried out with them.*

**Key Words:** Play, Creativity, Prosocial Behavior, Social Development, Emotional Development, Childhood.

*Este trabajo presenta una línea de intervención psicoeducativa basada en los juegos cooperativos que tiene por finalidad fomentar el desarrollo socio-emocional y la creatividad infantil. La propuesta se configura con 3 programas, uno para cada ciclo de educación primaria, cada uno de los cuales contiene de 80 a 110 juegos. Los juegos se clasifican en dos grandes categorías, juegos de conducta prosocial que contienen juegos de comunicación-cohesión, de ayuda-confianza y de cooperación así como juegos cooperativos de creatividad que incorporan juegos de creatividad verbal, gráfica, constructiva y dramática. Estos programas han sido validados experimentalmente comparando sus efectos en numerosos grupos experimentales y control. Los sucesivos estudios realizados han demostrado que estos programas de juego han estimulado un incremento de las conductas prosociales así como una disminución de conductas agresivas y antisociales. Además han aumentado el autoconcepto, la estabilidad emocional, la inteligencia y la creatividad. En este trabajo se presenta la fundamentación teórica de los programas, se describen sus objetivos, características y el procedimiento para su aplicación con un grupo, los instrumentos de evaluación para medir sus efectos así como los resultados obtenidos en las sucesivas investigaciones experimentales realizadas con los mismos.*

**Palabras clave:** Juego. Creatividad. Conducta Prosocial. Desarrollo social. Desarrollo emocional. Infancia.

*Ce travail présente une ligne d'intervention psychoéducatrice, basée sur les jeux de coopération, qui a comme but d'inciter le développement socio-émotionnel et la créativité de l'enfant. 3 programmes configurent cette proposition, un pour chaque cycle d'éducation primaire. Chacun d'eux comprend 80 à 110 jeux. Les jeux sont classés en deux catégories principales, jeux de comportement prosocial qui comprennent des jeux de communication-cohésion, d'aide-confiance et de coopération ainsi que des jeux coopératifs de créativité qui incluent des jeux de créativité verbale, graphique, constructive et dramatique. Ces programmes ont été validés expérimentalement en comparant leur effets sur de nombreux groupes expérimentaux et de control. Les études successives qui ont été réalisées ont démontré que ces programmes de jeu ont stimulé une augmentation des comportements prosociaux ainsi qu'une baisse des comportements agressifs et anti-sociaux. De plus, ils ont amélioré l'auto-estime et la stabilité émotionnelle et augmenté l'intelligence et la créativité. Dans ce travail les fondements théoriques des programmes sont présentés, leurs objectifs, leurs caractéristiques et le procédé pour une application en groupe, les instruments d'évaluation pour mesurer leurs effets ainsi que les résultats obtenus lors des recherches expérimentales successives réalisées avec ces derniers y sont décrits.*

**Mots clé:** Jeu. Créativité. Comportement Prosocial. Développement de l'enfant. Enfance.

## Bibliografía

- BAGGERLY, J.N. (1999): «Adjustment of kindergarten children through play sessions facilitated by fifth grade students trained in child-centered play therapy procedures and skills». *Dissertation Abstracts International Section A: Humanities and Social Sciences*, 60(6-A), 1918.
- BALLOU, K.J. (2001): «The effects of a drama intervention on communication skills and learning attitudes of at-risk sixth grade. Students». *Dissertation Abstracts International Section A: Humanities and Social Sciences*, 61(10-A), 3828.
- BAY-HINTZ, A.K.; PETERSON, R.F. & QUILTCH, H.R. (1994): «Cooperative games: A way to modify aggressive and cooperative behaviors in young children». *Journal of Applied Behavior Analysis*, 27(3), 435-446.
- BLAZIC, Ch. (1986): «The impact of a cooperative games program on a fifth grade class: A field study». *Dissertation Abstracts International*, 47(3-A), 785.
- BRUNER, J. (1986): «Juego, pensamiento y lenguaje». *Perspectivas*, 16(1), 79-85.
- CARLO, G.; FABES, R.A.; LAIBLE, D. & KUPANOFF, K. (1999): «Early adolescence and prosocial/moral behavior II: The role of social and contextual influences». *Journal of Early Adolescence*, 19(2), 133-147.
- CARLSON, J.M. (1999): «Cooperative games: A pathway to improving health». *Professional School Counseling*, 2(3), 230-236.
- COLL, C. (1984): «Estructura grupal, interacción entre alumnos y aprendizaje escolar». *Infancia y aprendizaje*, 27 y 28, 119-139.
- DANSKY, J.L. (1980a): «Make-believe: A mediation the relationship between play and associative fluency». *Child Development*, 51, 576-579.
- DANSKY, J.L. (1980b): «Cognitive consequences of sociodramatic play and exploration training for economically disadvantaged preschoolers». *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 21, 47-58.
- DE LA TORRE, S. (1991): *Evaluación de la creatividad*. TAEC. Un instrumento de apoyo a la reforma. Madrid: Escuela Española.
- DE LA CRUZ, V. (1982): *Batería de aptitudes para el aprendizaje escolar*. Madrid: TEA.
- DÍAZ AGUADO, M.J. (1985): *El papel de la interacción entre iguales en la adaptación escolar y el desarrollo social*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. C.I.D.E.
- EISENBERG, N. & MUSSEN, P. (1989): *The roots of prosocial behavior in children*. Cambridge: Cambridge University Press.
- ELKONIN, D.B. (1980): *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Río. (Trabajo original publicado en 1978).
- FINLINDSON, A.R. (1997): «Cooperative games: promoting prosocial behaviors in children». *Dissertation Abstracts International*, V. 35-06, p. 1582, No. AA11385375.
- FISHER, E.P. (1992): «The impact of play on development: A meta-analysis». *Play and Culture*, 5(2), 159-181.
- GARAIGORDOBIL, M. (1990): *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco-Olea.
- GARAIGORDOBIL, M. (1993): *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Madrid: Seco-Olea.
- GARAIGORDOBIL, M. (1994): *Diseño y evaluación de un programa lúdico de intervención psicoeducativa con niños de 6-7 años*. Bilbao: Servicio editorial de la Universidad del País Vasco. B-12346/94 (Microfilms Tesis Doctoral). (Trabajo presentado en 1992).
- GARAIGORDOBIL, M. (1995a): *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- GARAIGORDOBIL, M. (1995b): «Una metodología para la utilización del juego en contextos educativos». *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 25, 91-105.
- GARAIGORDOBIL, M. (1995c): «Intervención en la creatividad: evaluación de una experiencia». *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica*, 1, 37-62.
- GARAIGORDOBIL, M. (1995d): «Evaluación de una intervención psicológica en indicadores de desarrollo moral». *Boletín de Psicología*, 49, 69-86.
- GARAIGORDOBIL, M. (1996): *Evaluación de una intervención psicoeducativa y sus efectos sobre la conducta prosocial y la creatividad*. Madrid: Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación y Cultura. Primer Premio Nacional de Investigación Educativa, 1994.
- GARAIGORDOBIL, M. (1999a): «Assessment of a cooperative-creative program of assertive behavior and self-concepts». *Spanish Journal of Psychology*, 2, 3-10.
- GARAIGORDOBIL, M. (1999b): «Diseño y evaluación de un programa de intervención psicoeducativa para la educación en derechos humanos durante la adoles-

- ciencia». En *Premios Nacionales de Investigación Educativa 1998* (pp. 117-150). Madrid: Ministerio de Educación y Cultura.
- GARAIGORDOBIL, M. (2000a): «Un modelo lúdico de intervención psicoeducativa para la educación infantil». En AEFJ (eds.): *Desafíos del Juguete en el siglo XXI: El juego y el juguete en la Educación Infantil* (pp. 87-157). Valencia: Asociación Española de Fabricantes de Juguetes.
- GARAIGORDOBIL, M. (2000b): *Intervención psicológica con adolescentes: un programa para el desarrollo de la personalidad y la educación en derechos humanos*. Madrid: Pirámide.
- GARAIGORDOBIL, M. (2001): «Intervención con adolescentes: Impacto de una experiencia en la asertividad y en las estrategias cognitivas de afrontamiento de situaciones sociales». *Psicología Conductual*, 9, 221-246.
- GARAIGORDOBIL, M. (2002a): «Assessment of an intervention on social behavior, intragroup relations, self-concept and prejudiced cognitions during adolescence». *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 2, 1-22.
- GARAIGORDOBIL, M. (2002b): «Relevancia del juego cooperativo y creativo en el desarrollo cognitivo, social y emocional». En M. LORCA; V. RAMOS; SÁNCHEZ, J. y VEGA, A. (eds.): *La práctica psicomotriz. Una propuesta educativa mediante el cuerpo y el movimiento* (pp. 489-566). Málaga: Aljibe.
- GARAIGORDOBIL, M. (2002c): «Jolas kooperatiboak». *Hik Hasi*, 71, 18-25.
- GARAIGORDOBIL, M. (2002d): *Esku-Hartze psikologikoa nerabeengan. Nortasunaren garapenerako eta giza eskubideen arloko hezkuntzarako programa*. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.
- GARAIGORDOBIL, M. (2003a): *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid: Pirámide.
- GARAIGORDOBIL, M. (2003b): *Programa Juego 8-10 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Pirámide.
- GARAIGORDOBIL, M. (prentsan-a): *Programa Juego 10-12 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. Madrid: Pirámide.
- GARAIGORDOBIL, M. (prentsan-b): «Effects of a psychological intervention on factors of emotional development during adolescence». *European Journal of Psychological Assessment*.
- GARAIGORDOBIL, M. & ECHEBARRÍA, A. (1995): «Assessment of a peer-helping game program on children's development». *Journal of Research in Childhood Education*, 10, 63-69.
- GARAIGORDOBIL, M.; MAGANTO, C. & ETXEBERRÍA, J. (1996): «Effects of a cooperative game program on socio-affective relationships and group cooperation capacity». *European Journal of Psychological Assessment*, 12, 140-151.
- GARRIDO, V. & GÓMEZ, A.M. (1996): *Guía introductoria al programa el pensamiento prosocial*. Valencia: Cristóbal Serrano.
- GÖNÜC, A. (1993): «Development of intersubjectivity in social pretend play». *Human Development*, 36(4), 185-198.
- GOUGH, H.G. & HEILBRUN, A.B. (1965): *The adjective check list manual*. ACL Consulting Psychologist Press. Palo Alto, California.
- GORDON, D.E. (1993): «The inhibition of pretend play and its implications for development». *Human Development*, 36, 215-234.

- GRINESKI, S.C. (1991): «Effects of cooperative games on the prosocial behavior interactions of young children with and without impairments». *Dissertation Abstracts International*, 51(8-A), 2629.
- GUILFORD, J.P. (1951): *Guilford Test for Creativity*. Beverly Hills, California: Sheridan Supply Company, P.O. Box 837.
- JOHNSON, D.W.; JOHNSON, R.T. & MARUYANA, G. (1983): «Interdependence and interpersonal attraction among heterogeneous and homogeneous individuals: A theoretical formulation and a meta-analysis of the research». *Review of Educational Research*, 53, 5-54.
- KALMAR, M. & KALMAR, Z. (1987): «Creativity training with preschool children living in children's homes». *Studia-Psychologica*, 29(1), 59-66.
- KAUFMAN, A.S. eta KAUFMAN, N.L. (1997): *K-BIT. Test breve de inteligencia de Kaufman*. Madrid: TEA. (Trabajo original publicado en 1994).
- KOPPITZ, E. (1976): *El dibujo de la figura humana en los niños*. Buenos Aires: Guadalupe. (Trabajo original publicado en 1968).
- LEVY, A.; WOLFGANG, Ch. eta KOORLAND, M. (1992): «Sociodramatic play as a method for enhancing the language performance of kindergarten age students». *Early Childhood Research Quarterly*, 7, 245-262.
- LILLARD, A. (1993): «Pretend play skills and the child's theory of mind». *Child Development*, 64, 348-371.
- LÓPEZ, M.J.; BAÑULS, R. eta GARRIDO, V. (2000): «Proyecto Jóvenes Competentes (I): el programa del pensamiento prosocial para jóvenes». En *I Congreso Hispano-Alemán de Psicología Jurídica* (vol. 4, pp. 57-68). Pamplona: Colegio Oficial de Psicólogos.
- MARTINEK, T. & ZAICHKOWSKY, L. (1977): *Martinek & Zaichkowsky self concept scale for children*. Psychologist and Educators, inc. Jacksonville.
- MELLOU, E. (1995): «Review of the relationship between dramatic play and creativity in young children». *Early Child Development and Care*, 112, 85-107.
- MILLER, P.A.; BERNZWIG, J.; EISENBERG, N. & FABES, R.A. (1991): «The development and socialization of prosocial behavior». En R.A. HINDE & J. GROEBEL (eds.): *Cooperation and Prosocial Behaviour* (pp. 54-77). Cambridge: Cambridge University Press.
- MORENO, J.L. (1972): *Fundamentos de la sociometría*. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original publicado en 1934).
- MUNOZ, A.; TRIANES, M.V. & JIMÉNEZ, M. (1994): «Una propuesta de educación de la competencia para las relaciones interpersonales a través del nuevo currículum educativo». *Infancia y Sociedad: Revista de Estudios*, 24, 49-77.
- ORLICK, T. (1976): «Games of acceptance and psycho-social adjustment». En T. CRAIG (ed.): *The humanistic and mental health aspects of sports, exercise and recreation*. Chicago: American Medical Association.
- ORLICK, T. (1978): *Winning through cooperation: Competitive insanity-Cooperative alternatives*. Washington, D.C.: Acropolis.
- ORLICK, T. (1979): «Children's games: Following the path that has heart». *The elementary School Guidance and Counseling Journal*, 14(2), 156-161.
- ORLICK, T. (1981): «Positive socialization via cooperative games». *Developmental Psychology*, 17(4), 426-429.
- ORLICK, T. (1986): *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Popular. (Trabajo original publicado en 1978).

- ORLICK, T. (1990): *Libres para cooperar, libres para crear*. Nuevos juegos y deportes cooperativos. Barcelona: Paidotribo.
- PIAGET, J. (1979): *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de cultura económica. (Trabajo original publicado en 1945).
- PRICE-COFFEE, J. (1995): «The effects of structured play activities on the cognitive development of kindergarten children». *Dissertation Abstracts International Section A: Humanities and Social Sciences*, 56(2-A), 0424.
- REYNOLDS, C. & STANLEY, C. (2001): «Innovative applications of play therapy in school settings». En A.A. DREWES & S. CAROL (eds.): *School based play therapy* (pp. 350-367). Nueva York: Wiley & Sons.
- SEISDEDOS, N. (1995): *AD. Cuestionario de conductas antisociales-delictivas*. Madrid: TEA. (Trabajo original publicado en 1988).
- SILVA, F. & MARTORELL, C. (1983): *BAS 1 y 2. Batería de socialización*. Madrid: TEA.
- SILVA, F. & MARTORELL, C. (1989): *BAS 3. Batería de socialización*. Madrid: TEA.
- STERLING, A. (1990): «Social behavior updated: A review of Eisenberg y Mussen's the roots of prosocial behavior in children». *Merrill-Palmer Quarterly*, 36(4), 581-584.
- TERR, L. (1991): «Childhood traumas: An outline and overview». *American Journal of Psychiatry*, 148, 10-20.
- TORRANCE, E.P. (1990): *Norms and technical manual. The Torrance Test of Creative Thinking*. [Normas y Manual técnico. Tests de pensamiento creativo de Torrance]. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service. (Trabajo original publicado en 1974).
- UDWIN, O. (1983): «Imaginative play training as an intervention method with institutionalized preschool children». *British Journal of Educational Psychology*, 53, 32-39.
- VYGOTSKI, L.S. (1982): «El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño». Versión Castellana de la conferencia dada por Vygotski en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn en 1933. Leningrado. En R. GRASA: *Cuadernos de Pedagogía*, 85, 39-49.
- WEIR, K. & DUVEEN, G. (1981): «Further development and validation of the prosocial behavior questionnaire for use by teachers». *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 22(4), 357-374.
- WOOD, R.; MICHELSON, L. & FLYNN, J. (1978): «Assessment of assertive behavior in elementary school children». Presentado en la reunión anual de la asociación para el avance de la terapia de conducta, Chicago, noviembre. (traducción castellana en L. MICHELSON; D. SUGAI; R. WOOD & A. KAZDIN (1983): *Las habilidades sociales en la infancia* (pp. 203-210). Barcelona: Martínez Roca).
- YAWKEY, T.D. (1986): «Creative dialogue through sociodramatic play and its uses». *Journal of Creative Behavior*, 20(1), 52-60.