

Intervención socioeducativa para **promover** la conducta prosocial y **prevenir** la **violencia**

Maite Garaigordobil Landazabal
maite.garaigordobil@ehu.es

Desde finales de los años 80, un grupo de profesionales de la Psicología y la Educación hemos estado trabajando en el ámbito de la intervención, diseñando, aplicando y validando experimentalmente programas para grupos de niños, niñas y adolescentes con la finalidad de estimular el desarrollo socio-emocional y dentro de éste especialmente el desarrollo de la conducta prosocial, es decir, de conductas sociales positivas (dar, ayudar, cooperar, compartir, consolar...) y de valores (diálogo, tolerancia, igualdad, solidaridad...). En concreto, con estos programas de intervención basados en el juego cooperativo se fomentan diversas variables relacionadas con los derechos humanos, como son la comunicación, las relaciones de ayuda y confianza, la capacidad de cooperación grupal, la expresión emocional, el respeto por las diferencias, la aceptación del otro... Este trabajo forma parte de un modelo de intervención psicológica para desarrollar la personalidad infanto-juvenil y se encuadra, por un lado, en una línea de intervención para el desarrollo de valores ético-morales y, por otro lado, en una línea de investigación de los efectos del juego prosocial y de la dinámica de grupos cooperativos.

Esta línea de intervención se configura con cinco programas dirigidos a grupos de 4 a 14 años. El trabajo que ahora se presenta consiste en el diseño y la evaluación de un programa de juego prosocial-creativo dirigido a niños y niñas de 10-12 años. Esta propuesta tiene como antecedentes cuatro

programas: uno para niños y niñas de 4-6 años (Garaigordobil, 2007), otro para 6-8 años (Garaigordobil, 2005), otro para 8-10 años (Garaigordobil, 2003), y un cuarto programa dirigido a adolescentes de 12-14 años que tiene también por finalidad desarrollar la personalidad y educar en derechos humanos en este nivel de edad (Garaigordobil, 2000). Los cuatro programas, antecedentes del que ahora se presenta, han sido evaluados experimentalmente lo que ha permitido validar la finalidad de los mismos confirmándose sus importantes beneficios para el desarrollo de la personalidad y, dentro de ésta, para el desarrollo de valores socio-morales y de la conducta prosocial, así como para la prevención de la violencia.

¿Qué razones subyacen al desarrollo de este trabajo? ¿Por qué diseñar, aplicar y evaluar programas de juego cooperativo, experiencias que fomenten la comunicación y la conducta prosocial? La principal razón se sustenta sobre la idea de que el hombre es fundamentalmente un ser social, un ser que "se construye" en lo social, y, sin embargo, la práctica educativa docente con excesiva frecuencia tiende a centrarse en la adquisición de conocimientos para el desarrollo cognitivo. En las últimas décadas diversos investigadores han enfatizado las relevantes implicaciones de lo social en el desarrollo humano, lo que ha promovido que en la actualidad las nuevas directrices de la reforma educativa subrayen la importancia de incluir en el contexto escolar programas que estimulen

la socialización infantil, programas para desarrollar habilidades sociales, para promover la conducta solidaria y altruista, para potenciar una disminución de las conductas agresivas, discriminatorias, xenofobas... Sin embargo, y pese a la existencia de acuerdo a este respecto entre los profesionales de la psicología y la educación, en la actualidad:

- a) Son escasos los programas de intervención validados con estudios metodológicamente rigurosos que permitan a profesores y psicólogos implementar este tipo de experiencias preventivas de desarrollo y también terapéuticas.
- b) Son pocos los centros educativos que llevan a cabo estas experiencias como parte del proyecto educativo curricular del centro.

■ Objetivos

El estudio tuvo como objetivos:

- 1) Diseñar un programa de intervención basado en el juego cooperativo-creativo para niños y niñas de tercer ciclo de Educación Primaria, que tiene por finalidad promover la conducta prosocial.
- 2) Realizar una implementación experimental del programa durante un curso escolar.
- 3) Evaluar sus efectos en factores socio-emocionales del desarrollo infantil relacionados con la educación en valores y la prevención de la violencia; así como sus efectos en factores cognitivos como la inteligencia o la creatividad.

■ Hipótesis

El estudio propone como hipótesis que el programa de intervención va a estimular el desarrollo de la personalidad infantil. Se plantea que la intervención afectará positivamente a factores de la socialización (conductas sociales de consideración con los demás, de liderazgo, prosociales, asertivas, de retraimiento-aislamiento, de ansiedad-miedo, antisociales, agresivas, pasivas, imagen de los compañeros del grupo; estrategias cognitivas de interacción social), en factores del desarrollo emocional (autoconcepto, estabilidad emocional...) y en variables del desarrollo cognitivo (inteligencia, creatividad...).

■ Metodología

• **Participantes:** la muestra estaba constituida por 86 participantes de 10-11 años, distribuidos en 4 grupos, pertenecientes a dos centros escolares de Guipúzcoa. Del total, 54 sujetos fueron asignados aleatoriamente a la condición experimental (2 grupos), mientras que 32 desempeñaron la condición de control (2 grupos). 34 eran varones y 52 mujeres y pertenecían a un ámbito socio-económico y cultural medio-alto.

• **Diseño y Procedimiento:** el estudio empleó un diseño experimental de medidas repetidas pretest-posttest con grupo de control. En la fase pretest, durante las primeras semanas del curso, se administró una batería de instrumentos de evaluación con la finalidad de medir las variables dependientes sobre las que se hipotetizó que el programa iba a tener efectos positivos en factores sociales, emocionales e intelectuales. Posteriormente, los participantes experimentales (2 grupos) llevaron a cabo el programa de intervención socio-emocional que consistió en la realización de una sesión de juego semanal de dos horas de duración durante todo el curso. En la fase posttest, durante las últimas semanas del curso se administraron los mismos instrumentos que en la evaluación pretest para medir el cambio en las variables dependientes objeto de estudio.

• **Instrumentos de evaluación:** para evaluar el impacto del programa en los factores del desarrollo sobre los que se consideró que iba a tener un efecto, antes y después de realizarlo, es decir, en la fase pretest y posttest, se administraron 13 instrumentos de evaluación con adecuadas garantías psicométricas (fiabilidad y validez). La evaluación empleó multi-informantes (niños, padres y profesores) y multi-técnicas (autoinformes, técnicas subjetivas, cuestionarios abiertos...). Los instrumentos utilizados fueron:

- BAS 3: Batería de socialización (Silva y Martorell, 1987).
- AD: Cuestionario de conductas antisociales-delicivas (Seisdedos, 1988/1995).
- CP: Cuestionario de conducta prosocial (Weir y Daveen, 1981) (profesores y padres).
- CS: Cuestionario sociométrico: compañero prosocial y creativo (Moreno 1934/1972).
- CABS: Escala de comportamiento asertivo para niños (Wood et al., 1978/1983).
- EIS: Cuestionario de estrategias cognitivas de resolución de situaciones sociales (Garaigordobil, 2000).
- LALA: Listado de adjetivos para la evaluación del autoconcepto global y creativo (Garaigordobil, 2004).
- DHT: El test del dibujo de la figura humana (Koppitz, 1976).
- K-BIT: Test breve de inteligencia (Kaufman y Kaufman, 1994/1997).
- EPC: Escala de personalidad escadora (Garaigordobil, 2004). Evaluación padres y profesores. Autoevaluación.
- TAP: Test de asociación de palabras (Garaigordobil, 2004).
- IPCI: Test de pensamiento creativo de Torrance (Torrance, 1974/1990).
- CC: Creación libre de un cuadro. Evaluación interpeeres de un producto creativo (Garaigordobil, 2004).

■ Resultados/Aportaciones

Con la finalidad de analizar los efectos del programa se evaluó el cambio en las variables objeto de estudio. Se obtienen las medias, las desviaciones típicas y se

llevan a cabo análisis de varianza (MANOVA, ANOVAS, MANCOVA, ANCOVAS) de las variables en los participantes experimentales y control, en la fase pretest, posttest y la diferencia pretest-posttest. Los resultados obtenidos sugieren que el programa tuvo un impacto positivo tanto en factores sociales y emocionales como intelectuales, al haber estimulado desde el punto de vista del desarrollo social:

- 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.

Así mismo se constata una disminución de las conductas agresivas y antisociales en la interacción con iguales. Desde el punto de vista del desarrollo afectivo-emocional, el programa potenció el aumento de la estabilidad emocional y una mejora del autoconcepto. En lo referente al desarrollo cognitivo, se confirmó un impacto positivo en la inteligencia verbal, en la creatividad verbal, en la creatividad gráfico-figurativa y en las conductas y rasgos propios de la personalidad creadora.

■ Localización

Garaigordobil, M. (2004). Programa Juego 10-12 años. Juegos cooperativos y creativos para niños de 10-12 años. Madrid: Pirámide.

Garaigordobil, M. (2005). Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. Colección Premios Nacionales de Investigación, nº 160 (Primer Premio Nacional de Investigación Educativa 2003).