

PROGRAMAS JUEGO Y PROGRAMA DE INTERVENCIÓN CON ADOLESCENTES

PRIMEROS PASOS: TEORÍAS DEL JUEGO INFANTIL

 Trascendencia en el desarrollo y en psicodiagnóstico del juego infantil. 1983-1986. Tesina Predoctoral presentada en la Universidad del País Vasco en 1986.	Estudio teórico en el que se presentan las más relevantes teorías planteadas sobre el juego infantil desarrolladas desde distintos marcos teóricos epistemológicos. La integración de las conclusiones de estos estudios, así como de otros trabajos experimentales, observacionales y correlacionales permiten concluir que el juego esa actividad por excelencia de la infancia es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, siendo un motor para el desarrollo biológico, psicomotriz, intelectual, afectivo y social. Así mismo, se constata la importancia de esta actividad como instrumento de diagnóstico infantil y su trascendente valor terapéutico.
---	---

PROGRAMA JUEGO 6-8 AÑOS.

PREMIO EXTRAORDINARIO DE DOCTORADO 1994. UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO

 Diseño y evaluación de un programa lúdico de intervención psicoeducativa con niños de 6-7 años (1989-1992) Tesis Doctoral. Facultad de Psicología 1992 Entidad financiadora: Programa de Formación del Profesorado de la Universidad del País Vasco. Ayudas a la investigación. 1989-1992. Premio Extraordinario de Doctorado curso 1991-1992, Universidad del País Vasco. Junta de Gobierno 9-6-1994.	La investigación experimental tiene por objetivo diseñar, aplicar y evaluar los efectos de un programa de juego cooperativo en variables del desarrollo personal y social en niños de 6-7 años. Se emplea un diseño multigrupo de medidas repetidas pretest-postest con grupos de control. La muestra está constituida por 125 sujetos experimentales (6 grupos) y 53 de control (2 grupos). En la evaluación pretest-postest se administran 5 instrumentos, uno de los cuales se diseñó "ad hoc" mediante un subestudio que empleó metodología observacional. La intervención consistió en administrar a los experimentales una sesión de juego cooperativo semanal de 90 minutos de duración durante un curso escolar. El programa contiene 60 juegos para fomentar la comunicación intragrupo, las relaciones de ayuda y cooperación, la expresión emocional... Con los datos de la evaluación pretest-postest se realizaron análisis de varianza multivariado (MANOVA) cuyos resultados sugieren que el programa potenció una mejora significativa ($p < .05$): (1) en la capacidad de cooperación grupal, (2) en las relaciones de aceptación intragrupo, (3) en la comprensión verbal y en la aptitud numérica, (4) en la conducta social con los iguales en el aula, aumentando las conductas de liderazgo, jovialidad, sensibilidad social y respeto-autocontrol, y disminuyendo las conductas agresivas, apáticas y ansiosas; y (5) en el autoconcepto. El estudio aporta evidencia empírica de la relevancia del juego cooperativo en el desarrollo infantil y una herramienta de intervención para primer ciclo de educación primaria.
 Evaluación de un programa de juego de ayuda entre iguales en el desarrollo infantil (1995)	Este estudio examinó los efectos de un programa de juego amistoso y cooperativo en el desarrollo infantil de niños de 6 y 7 años. Se utilizó un diseño pretest/intervención/postest con una muestra de 125 sujetos experimentales y 53 de control. Se midieron la conducta social en el aula, el autoconcepto y la madurez para el aprendizaje académico. El tratamiento consistió en 22 sesiones de juego realizadas a lo largo de un curso académico. Los juegos del programa estimulan a los niños a cooperar y compartir, así como a desarrollar el juego simbólico.

	Los resultados de los análisis de varianza sugieren que la intervención estimuló una mejora significativa en la conducta social en el aula (incremento de conductas de liderazgo, alegría, sensibilidad y respeto-autocontrol, y disminución de la agresividad, la apatía-retraimiento y la ansiedad-timidez), en algunas aptitudes para el aprendizaje académico (habilidades verbales y numéricas), así como una tendencia a la mejora del autoconcepto.
● Efectos de un programa de juego cooperativo sobre las relaciones socioafectivas y la capacidad de cooperación grupal (1996)	Esta investigación estudia los efectos de un programa de juego amistoso-cooperativo sobre las relaciones socioafectivas y la capacidad de cooperación grupal de niños de 6 y 7 años. Para ello se compararon 125 sujetos experimentales con 53 sujetos control, utilizando un diseño pretest-intervención-postest. La intervención consistió en 22 sesiones de juego realizadas durante un curso académico. Cada sesión tuvo una duración de entre 60 y 90 minutos, en las que se realizaron 4 o 5 actividades de juego. Los 54 juegos del programa estimularon a los niños a participar, aceptar a los demás, cooperar y compartir, así como a desarrollar su juego simbólico y a divertirse. Los resultados muestran que el programa indujo a los sujetos experimentales a cambios positivos en las relaciones socioafectivas dentro de los grupos, así como en la capacidad de cooperación grupal.
● Un análisis correlacional de las vinculaciones de la conducta social con otras variables socio-cognitivas y afectivas en la infancia (1993) Estudio complementario	Es un estudio correlacional que tiene por objetivo analizar las relaciones existentes entre la conducta social y otras variables tales como aptitudes de madurez para el aprendizaje escolar, estatus sociométrico, autoconcepto, estrategias cognitivas de interacción social y estabilidad emocional. La muestra está constituida por 178 sujetos de 6 años. Se administran 7 instrumentos de evaluación. Los resultados de los análisis de Pearson confirman correlaciones significativas ($p < .05$): (1) positivas entre la estabilidad emocional y conductas de liderazgo, de jovialidad, de respeto-autocontrol, así como correlaciones negativas con conductas de agresividad y de apatía-retraimiento; (2) positivas del autoconcepto con conductas de liderazgo, de sensibilidad social, con estrategias cognitivas de interacción social indirectas, con estabilidad emocional, así como correlaciones negativas con conductas de apatía-retraimiento y ansiedad-timidez; (3) positivas entre aptitudes de madurez para el aprendizaje escolar y adaptación social global, así como negativas con conductas de apatía-retraimiento y de ansiedad-timidez; y (4) positivas entre alta aceptación social en el grupo con madurez para el aprendizaje, con estrategias cognitivas de interacción social indirectas, con estabilidad emocional y con autoconcepto. Los resultados sugieren la importancia de los programas de intervención psicoeducativa dirigidos a estimular la socialización, ya que pueden afectar positivamente no sólo en el desarrollo social, sino también en factores cognitivos y afectivos de la evolución infantil.

**PROGRAMA JUEGO 8-10 AÑOS.
PRIMER PREMIO NACIONAL DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA, 1994. MINISTERIO DE
EDUCACIÓN Y CIENCIA.**

 Evaluación de una intervención psicoeducativa en sus efectos sobre la conducta prosocial y la creatividad en niños de 2º ciclo de educación primaria (1992-1994)

Primer Premio Nacional de Investigación Educativa, 1994. Ministerio de Educación y Ciencia.

El estudio experimental tiene por objetivo evaluar un programa de intervención psicoeducativa, diseñado "ad hoc" para fomentar el altruismo y la creatividad en niños/as de 8 a 10 años. El estudio emplea un diseño multigrupo de medidas repetidas pretest-posttest con grupo de control. Con una muestra de 126 sujetos experimentales (4 grupos) y 28 de control (1 grupo), se administraron 7 instrumentos de evaluación antes y después de la intervención. El programa contiene 60 actividades que fomentan la creatividad en el contexto de interacciones cooperativas. La intervención consistió en la aplicación de una sesión semanal de 90 minutos de duración durante un curso escolar.

Con los datos obtenidos en la evaluación pretest-posttest se realizaron análisis de varianza multivariado (MANOVA) y análisis de covarianza (ANCOVA). Los resultados sugieren un impacto significativo ($p < .05$) del programa al haber estimulado: (1) un incremento del altruismo, (2) una mejora del autoconcepto, (3) una disminución de las conductas sociales pasivas, (4) un incremento de los mensajes positivos en la comunicación intragrupo, (5) un aumento de la creatividad verbal, y (6) una mejora de la creatividad gráfico-figurativa. El estudio valida experimentalmente la intervención, aporta una herramienta para fomentar el altruismo y la creatividad infantil durante el 2º ciclo de educación primaria, y evidencia las estrechas conexiones entre juego y creatividad.

 Evaluación de una intervención psicológica en indicadores del desarrollo moral (1995)

El objetivo del estudio fue evaluar los efectos del Programa Juego 8-10 años (Garaigordobil, 2003) en diversos indicadores del desarrollo moral. La muestra está constituida por 154 sujetos de 8 a 10/11 años distribuidos en 5 grupos de 3º y 4º de Educación Primaria (2º ciclo) inscritos en un centro escolar. Del conjunto de la muestra cuatro aulas son experimentales (126 sujetos) y la quinta, elegida al azar, desempeña la condición de control (28 sujetos). En el estudio se empleó un diseño multigrupo de medidas repetidas pretest-posttest, con grupo de control. En concreto se compararon 4 grupos experimentales con 1 grupo de control, incluyendo medidas pre y posintervención.

Con la finalidad de medir las variables objeto de estudio, se utilizaron dos herramientas de evaluación. En primer lugar, una adaptación de la técnica experimental de evaluación de la conducta altruista, el dilema del prisionero (Garaigordobil, 2003), y, por otro lado, una técnica sociométrica de evaluación de la comunicación intragrupo, el juego de las siluetas (Garaigordobil, 2003). Ambos instrumentos fueron aplicados antes de realizar el programa de juego y después de haberlo implementado semanalmente durante un curso escolar.

Los resultados de los ANOVAs evidencian significativamente: (1) Tomando como referencia la muestra experimental en su conjunto se constata una disminución importante de las conductas competitivas. Esta diferencia informa de un tránsito operado en los grupos, que pasaron de manifestar un bajo nivel de cooperación, traicionando a los compañeros en varias ocasiones, a otro nivel más óptimo en el que se manifiestan más conductas altruistas, y menos traiciones con la finalidad de conseguir un beneficio individual a consta

	de un perjuicio para otro. Este cambio puede ser considerado un efecto producido por la participación en la experiencia de juego cooperativo durante el curso escolar, ya que los sujetos de control únicamente mostraron una pequeña diferencia de medias pretest-postest ($M = 1.20$) frente a otra bastante superior ($M = 9.84$) de los experimentales; y (2) En relación a la cantidad de mensajes positivos en la comunicación intragrupo, los datos testimonian un notable incremento de este tipo de mensajes en los sujetos experimentales ($M = 13.90$). El hecho de que el grupo de control no sólo no incrementara, sino que disminuyera sus mensajes positivos ($M = -0.96$) permite sugerir que el programa de juego ejerció un relevante impacto sobre esta variable, potenciando una mejora de la comunicación intragrupo. Aunque no eran esperables los mensajes negativos, debido a que la consigna de juego enunciaba la presentación de mensajes positivos, aparecieron en todos los grupos. Al evaluar el cambio pretest-postest en los mensajes negativos, la muestra experimental en su conjunto obtiene una importante disminución ($M = -4.31$) de los mismos, en el transcurso de la operativización de la intervención psicoeducativa. Sin embargo, esta tendencia a la disminución no se dio en el grupo de control, que aunque muy levemente, incrementó sus mensajes negativos ($M = 0.70$). En conclusión se valida la eficacia del programa en indicadores del desarrollo moral.
--	---

 Evaluación de un programa de juego cooperativo-creativo en la conducta asertiva y en el autoconcepto (1999)	Este estudio evalúa los efectos de un programa lúdico de intervención psicológica en la conducta asertiva, en las conductas de ayuda y en el autoconcepto de niños de 8 a 11 años. Se empleó un diseño pretest-intervención-postest con una muestra de 126 sujetos experimentales y 28 de control. Las variables dependientes medidas fueron la conducta asertiva, la conducta de ayuda y el autoconcepto. La intervención consistió en la realización de 1 sesión de juego semanal durante un curso escolar. En las sesiones se realizaban 3 o 4 actividades lúdicas grupales que estimulan interacciones positivas, cooperativas y creativas con los iguales. El programa está configurado con 60 juegos distribuidos en 6 tipos de juego: Juegos de presentación, juegos de comunicación, juegos de ayuda-confianza, juegos de cooperación, juegos de creatividad grupal, y juegos de expresión emocional. Los resultados de los análisis de varianza realizados (MANOVA) sugieren que el programa de juego estimuló significativamente una mejora del autoconcepto, especialmente en su dimensión social. Así mismo, la intervención tuvo un positivo impacto en la conducta asertiva en la interacción con iguales disminuyendo las conductas pasivas.
--	---

 Programa Juego 8-10 años: evaluación de los efectos en la creatividad verbal y gráfico-figurativa (2014)	La creatividad es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas. Es la capacidad para llegar a conclusiones e ideas nuevas y resolver problemas de una forma original. En su materialización puede adoptar formas artísticas, literarias, científicas... y también puede desplegarse en el campo de la vida diaria, mejorando la calidad de la misma. Esto último probablemente no deje una huella en la historia de la humanidad, pero en esencia es lo que hace que la vida sea
---	--

	satisfactoria. Partiendo de esta conceptualización, el estudio tuvo como objetivo evaluar el efecto de un programa de intervención psicoeducativa, el Programa Juego 8-10 años (Garaigordobil, 2003), en la creatividad verbal y gráfico-figurativa. Con esta finalidad se utilizó un diseño pretest-intervención-posttest, con una muestra de 154 participantes, 126 desempeñaron la condición experimental, y 28 fueron control. Para medir las variables objeto de estudio se administró el Test de los Usos Inusuales, el Test de las Consecuencias, y el Test de los Círculos (Guilford, 1951), así como el Test de Abreacción (de la Torre1991) para evaluar la creatividad. La intervención consistió en la implementación de una sesión de juego semanal de 90 minutos de duración durante un curso escolar. En las sesiones se realizaban juegos cooperativos para fomentar la creatividad verbal, gráfico-figurativa, constructiva y dramática. Los resultados obtenidos en el análisis de varianza pusieron de manifiesto un efecto positivo de la intervención en la creatividad verbal (fluidez, flexibilidad, originalidad) y en la creatividad gráfico-figurativa (fluidez, originalidad, conectividad, abreacción, fantasía). El estudio confirmó el valor del juego cooperativo-creativo con bajo nivel de estructuración para el desarrollo de la creatividad infantil, validó el programa, aportando una herramienta para potenciar la creatividad en estas edades. El debate se centra en la importancia de incluir actividades creativas dentro del curriculum de los centros educativos.
 Evaluación de la creatividad en sus correlatos con inteligencia, rendimiento académico, sociabilidad y autoconcepto (1996) Estudio complementario	Este estudio analiza las relaciones de la creatividad verbal y gráfica con inteligencia, rendimiento académico, conducta asertiva, conducta de ayuda, autoconcepto y status grupal. La muestra está formada por 155 niños de 8 a 10 años, de ambos sexos, distribuidos en 5 aulas de centros públicos y privados. Para la evaluación se utilizaron 10 instrumentos: Test de los Usos, de las consecuencias y de los círculos (Adaptaciones de la Batería de Guilford); Test de abreacción (De la Torre); Test de Matrices Progresivas (Raven); Escala de rendimiento académico; Escala de comportamiento asertivo (Wood, Michelson y Fynn); Escala de sensibilidad social (Silva y Martorell); Test de los Usos, de las consecuencias y de los círculos (Adaptaciones de la Batería de Guilford); Test de abreacción (De la Torre); Evaluación del status grupal (Garaigordobil); y Listado de adjetivos para evaluar el autoconcepto (Gough y Heilbrun). El análisis correlacional entre la creatividad y estas variables muestra escasas y bajas correlaciones. Se encontraron relaciones significativas de la creatividad verbal con rendimiento académico y tendencialmente con inteligencia. Sin embargo, la creatividad gráfica apenas mostró correlaciones con estos factores. Así mismo se hallaron tendenciales relaciones significativas de la creatividad verbal con conducta asertiva. Sin embargo, la creatividad gráfica apenas mostró correlaciones con estos factores.
 Evaluación de la creatividad en sus correlatos con Conducta Asertiva,	Este estudio analiza las relaciones de la creatividad verbal y gráfica con conducta asertiva, conducta de ayuda, autoconcepto y status grupal. La muestra está formada por

Conducta de Ayuda, Status grupal y Autoconcepto (1997) Estudio complementario	155 niños de 8 a 10 años, de ambos sexos, distribuidos en 5 aulas de centros públicos y privados. Para la evaluación se utilizaron 6 instrumentos: Escala de comportamiento asertivo (Wood, Michelson y Fynn); Escala de sensibilidad social (Silva y Martorell); Test de los Usos, de las consecuencias y de los círculos (Adaptaciones de la Batería de Guilford); Test de abreacción (De la Torre); Evaluación del status grupal (Garaigordobil); y Listado de adjetivos para evaluar el autoconcepto (Gough y Heilbrun). Los resultados obtenidos en este estudio muestran bajas correlaciones de la creatividad con las variables analizadas, y específicamente menos relaciones con la gráfica que con la verbal. En lo que se refiere a la creatividad verbal, los resultados indican que los niños creativos en esta área tenían pocas conductas agresivas, así como bastantes conductas asertivas en la interacción social en general, aunque mostraran también algunas conductas pasivas. Sin embargo, no se dieron correlaciones significativas con conductas de ayuda. Respecto a las relaciones de la creatividad gráfica con las distintas variables estudiadas, los resultados muestran que los niños creativos en este área manifiestan significativamente pocas conductas pasivas y pocas conductas de ayuda. Además, no se dieron apenas relaciones de la creatividad gráfica con autoconcepto ni con status grupal, a excepción de las relaciones positivas entre conectividad en el test de abreacción y recepción de mensajes positivos, alto impacto en el grupo, y aceptación social. Sin embargo, no se halló relación entre conectividad en círculos con estas variables, por lo que sus relaciones no son demasiado claras. En este estudio se constata que la creatividad verbal y gráfica implican rasgos, características, y aptitudes diferenciales.
---	--

**PROGRAMA JUEGO 10-12 AÑOS.
PRIMER PREMIO NACIONAL DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA, 2003. MINISTERIO DE
EDUCACIÓN Y CIENCIA.**

 Evaluación de una intervención psicológica con niños de 10-12 años en la creatividad y en otros factores cognitivo socio-emocionales. Financiado por el Vicerrectorado de Investigación de la Universidad del País Vasco. Código del proyecto: 1/UPV 00006.231-H-13945/2001. 2001-2003  Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia Primer Premio Nacional de Investigación Educativa, 2003. Ministerio de Educación y Ciencia.	El estudio tiene como objetivos: (1) diseñar un programa de intervención psicológica para niños de tercer ciclo de primaria (10-12 años) basado en juegos creativos y cooperativos, (2) realizar una implementación experimental del programa durante un curso escolar, y (3) evaluar sus efectos en factores cognitivos y socio-emocionales del desarrollo infantil. Se emplea un diseño experimental pretest-intervención-posttest con grupos de control. La muestra está constituida con 86 sujetos de 10-11 años distribuidos en 4 grupos, 2 de los cuales se asignan aleatoriamente a la condición experimental (54 sujetos) y otros 2 grupos a la de control (32). Antes y después del programa se administran 13 instrumentos de evaluación con los que medir los efectos de la intervención en variables tales como: creatividad verbal y gráfica, rasgos de personalidad creadora, inteligencia verbal y no verbal, conductas sociales variadas (consideración con los demás, autocontrol, retraimiento, ansiedad, liderazgo, conducta prosocial, conducta antisocial, conducta asertiva-pasiva-agresiva...), estrategias cognitivas de resolución de situaciones sociales, imagen de los compañeros del grupo como prosociales y creativos, estabilidad emocional y
---	--

	autoconcepto. La intervención ha consistido en una sesión de juego semanal de dos horas de duración durante un curso escolar en la que se desarrollaba una secuencia de varios juegos y sus subsiguientes debates. El programa realizado con los experimentales se configura en base a sesiones semanales de juego en las que se desarrollan actividades lúdicas que estimulan la comunicación, la interacción amistosa, la conducta prosocial y la creatividad en distintos ámbitos como son la creatividad verbal, gráfica, constructiva y dramática. Con los datos obtenidos en la evaluación pretest-posttest, se realizan análisis descriptivos (Medias, Desviaciones Típicas) y análisis inferenciales de varianza (MANOVA, MANCOVA) de las diferencias posttest-pretest para explorar el impacto del programa. Los resultados de los análisis de varianza pusieron de relieve un impacto positivo del programa. Desde el punto de vista intelectual, se observó un positivo impacto del programa en: (1) la inteligencia verbal (capacidad para definir palabras), (2) en el pensamiento asociativo verbal (fluidez de ideas y originalidad), así como en rasgos de personalidad creadora autoevaluada, evaluada por los profesores y por los compañeros, (3) en la creatividad verbal (originalidad, flexibilidad) y en la creatividad gráfico-figurativa (abreacción, elaboración, originalidad, rendimiento creativo gráfico). Desde el punto de vista del desarrollo social: (1) un incremento de 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) de las conductas asertivas en la interacción con iguales, (3) de las conductas prosociales, (4) de la imagen de los compañeros del grupo que son vistos como más prosociales y creativos, (5) de las estrategias cognitivas de interacción social asertivas y globales, así como (6) una disminución de las conductas agresivas en la interacción con iguales y de las conductas antisociales. Desde el punto de vista afectivo-emocional, el programa estimuló: (1) un incremento de la estabilidad emocional y (2) una mejora del autoconcepto. Estos resultados validaron el programa diseñado, aportando una herramienta de intervención psicológica basada en el juego cooperativo y creativo que estimula el desarrollo de la creatividad y la personalidad infantil en este grupo de edad. Los resultados evidenciaron el positivo efecto de las intervenciones que estimulan el juego en la creatividad infantil.
 Intervención psicológica en la conducta agresiva y antisocial con niños (2004)	El estudio tuvo por objetivo diseñar un programa de juego cooperativo y evaluar sus efectos en la conducta social. Se utilizó un diseño pretest-intervención-posttest con grupo de control. La muestra incluye 86 sujetos de 10 a 11 años, 54 experimentales y 32 de control. Antes y después del programa se aplicaron 2 instrumentos de evaluación para medir conductas sociales. El programa consistió en una sesión de intervención semanal de dos horas de duración durante un curso escolar. Las actividades del programa estimulan la comunicación y la conducta prosocial. Los resultados de los análisis de varianza sugieren un impacto positivo de la intervención, ya que los experimentales incrementaron significativamente sus

	conductas asertivas, disminuyendo las agresivas, antisociales y delictivas. El programa ejerció un efecto superior sobre los sujetos que tenían pocas conductas asertivas y muchas pasivas, agresivas, antisociales y delictivas. El género no influyó en los resultados de la intervención
● Evaluación de un programa de juego creativo: implicaciones en la estabilidad emocional, las estrategias de interacción social y el autoconcepto de niños de 10 a 11 años (2004)	El estudio tuvo por objetivo diseñar un programa de intervención basado en el juego creativo y evaluar sus efectos en factores del desarrollo socio-emocional. Se utilizó un diseño experimental pretest-intervención-posttest con grupo de control. La muestra estuvo constituida por 86 sujetos de 10 a 11 años, 54 experimentales y 32 de control. Antes y después del programa se administraron 3 instrumentos de evaluación. El programa consistió en una sesión de intervención semanal de dos horas de duración durante un curso escolar. Las actividades del programa estimulan la cooperación y la creatividad en distintos ámbitos o dominios. Los resultados de los análisis de varianza sugieren un positivo efecto de la intervención ya que los sujetos experimentales incrementaron significativamente las estrategias cognitivas asertivas de interacción social, el autoconcepto y la estabilidad emocional. El programa ejerció un efecto superior en los sujetos que en la fase pretest tenían muchas estrategias cognitivas agresivas de interacción social, bajo autoconcepto y baja estabilidad emocional. El género no influyó en el efecto de la intervención.
● Juego prosocial y creativo: Efectos de un programa sobre la inteligencia verbal y no verbal de niños de 10-11 años (2005)	El objetivo de esta investigación fue diseñar un programa de juego prosocial y creativo, con el fin de evaluar sus efectos sobre el desarrollo intelectual. El estudio utilizó un diseño pretest-intervención-posttest con grupo control. La muestra estuvo formada por 86 participantes de 10-11 años de dos escuelas del País Vasco, norte de España. Del conjunto de la muestra, 54 participantes fueron asignados aleatoriamente a la condición experimental, mientras que 32 fueron asignados a la condición control. Con el objetivo de evaluar el efecto del programa, antes y después de su implementación, en la fase pretest y la fase posttest, se administraron dos instrumentos de evaluación para medir las variables dependientes, es decir, inteligencia verbal, inteligencia no verbal y pensamiento asociativo verbal relacionado con la creatividad verbal. Posteriormente, los participantes experimentales participaron en el programa de intervención psicológica, que consistió en una sesión de juego semanal de 2 horas de duración a lo largo del curso académico. La sesión se estructuró con una secuencia de dos o tres actividades lúdicas y sus posteriores debates. Los juegos incluidos en el programa estimulan la comunicación, la cohesión, la confianza y el desarrollo de la creatividad; en todos ellos subyace la idea de aceptación, cooperación y compartir, jugando e inventando juntos. Los juegos que constituyen este programa tienen cinco características estructurales: participación, comunicación, cooperación, creación-ficción y diversión. Los resultados del análisis de varianza sugieren un impacto significativo del programa sobre la inteligencia verbal, sobre

	la capacidad para formar conceptos o definir palabras y sobre la capacidad de pensamiento asociativo verbal. También se confirmó un mayor efecto de la intervención sobre los participantes que mostraron niveles bajos de inteligencia en el pretest, pero no se encontraron diferencias en función del sexo. Los resultados indican un efecto positivo de las intervenciones que estimulan el juego y la conducta prosocial sobre factores intelectuales.
 Intervención en la creatividad con niños de 10-11 años: Impacto de un programa de juego en la creatividad verbal y gráfico-figurativa (2006)	Este trabajo presenta los resultados de la evaluación de un programa de juego diseñado para estimular la creatividad infantil. Se utilizó un diseño cuasiexperimental pretest-intervención-postest con grupo de control. La muestra utilizada fue de 86 sujetos de 10 a 11 años, 54 experimentales y 32 de control, distribuidos en 4 grupos. Antes y después del programa se aplicaron dos métodos de evaluación: 7 tareas verbales y figurativas del TTCT de Torrance y el juicio directo de jueces expertos que evaluaron un producto creativo. El programa consistió en una sesión de intervención semanal de dos horas de duración durante un curso escolar. Las actividades del programa estimulan la creatividad verbal, gráfico-figurativa, constructiva y dramática. Los resultados de los análisis de varianza sugieren un positivo efecto de la intervención ya que los sujetos experimentales incrementaron significativamente la creatividad verbal (originalidad) y la creatividad gráfico-figurativa (abreacción, originalidad, elaboración, rendimiento creativo). El programa potenció un cambio significativamente superior en los sujetos experimentales que antes de la intervención tuvieron bajo nivel de creatividad. El género no influyó en los efectos del programa.
 Evaluación del cambio en conductas y rasgos de la personalidad creadora: Efectos de una experiencia con niños de 10-11 años (2006)	El trabajo presenta los resultados obtenidos en la evaluación de un programa de juego creativo diseñado con la finalidad de estimular el desarrollo de la personalidad creadora infantil. En concreto se explora el efecto de la intervención en conductas y rasgos característicos de personas creadoras así como en la percepción de los compañeros del grupo como individuos creativos. Se utilizó un diseño cuasiexperimental pretest-intervención-postest con grupo de control. La muestra utilizada fue de 86 sujetos de 10 a 11 años, 54 experimentales y 32 de control. Antes y después del programa se aplicaron 2 instrumentos de evaluación. El programa consistió en una sesión de intervención semanal de dos horas de duración durante un curso escolar. Las actividades del programa estimulan la creatividad verbal, gráfico-figurativa, constructiva y dramática. Los resultados de los análisis de varianza sugieren un efecto positivo de la intervención ya que los sujetos experimentales incrementaron significativamente diversas conductas y rasgos característicos de personas creadoras, así como el número de compañeros considerados creativos. El programa ejerció un efecto superior en los sujetos que antes de la intervención tenían pocas conductas características de las personas creadoras.

- Evaluación cuantitativa y cualitativa mediante juicios subjetivos de un programa para desarrollar la personalidad de niños de 10 a 11 años (2006)

El trabajo presenta los resultados obtenidos en la evaluación de un programa de juego cooperativo y creativo diseñado con la finalidad de estimular el desarrollo de la personalidad infantil. En concreto se explora el efecto de la intervención en diversas conductas relacionadas con el desarrollo socio-emocional y de la creatividad. Se utilizó un diseño cuasiexperimental pretest-intervención-posttest con grupo de control. La muestra utilizada fue de 86 sujetos de 10 a 11 años, 54 experimentales y 32 de control. Antes y después del programa se aplicaron varios instrumentos de evaluación y al finalizar la intervención los sujetos experimentales y los adultos que participaron en la implementación de la experiencia cumplieron un cuestionario de evaluación del programa. El programa consistió en una sesión de intervención semanal de dos horas de duración durante un curso escolar. Las actividades del programa estimulan la cooperación y la creatividad.

Los resultados obtenidos con el cuestionario de evaluación del programa indican un alto nivel de cambio y de satisfacción en los sujetos experimentales. Estos resultados son coherentes con los obtenidos al realizar análisis de varianza de los datos pretest-posttest ya que sugieren un positivo efecto de la intervención en los sujetos experimentales que mejoraron significativamente en muchos de los factores socio-emocionales y de creatividad evaluados.

- Efectos del juego en la creatividad infantil: Impacto de un programa de juego cooperativo-creativo para niños de 10 a 12 años (2006)

Este trabajo presenta los resultados de la evaluación de un programa de juego diseñado para estimular la creatividad infantil. Se utilizó un diseño cuasiexperimental pretest-intervención-posttest con grupo de control. La muestra utilizada fue de 86 participantes de 10 a 11 años, 54 experimentales y 32 de control, distribuidos en 4 grupos. Antes y después del programa se aplicaron cuatro instrumentos de evaluación: 7 tareas verbales y figurativas del TPCT de Torrance, el juicio directo de jueces expertos que evaluaron un producto creativo, una escala de evaluación de la personalidad creadora y un cuestionario sociométrico. El programa consistió en una sesión de intervención semanal de dos horas de duración durante un curso escolar. Las actividades del programa estimulan la creatividad verbal, gráfico-figurativa, constructiva y dramática.

Los resultados de los análisis de varianza sugieren un positivo efecto de la intervención ya que los sujetos experimentales incrementaron significativamente: 1) la creatividad verbal (originalidad); 2) la creatividad gráfico-figurativa (abreacción, originalidad, elaboración, rendimiento creativo); 3) conductas y rasgos de personalidad creadora; y 4) el número de compañeros del grupo considerados como personas creativas.

- Evaluación de los efectos un programa de juego cooperativo para niños de 10-11 años en las conductas prosociales y en la percepción de los iguales (2008)

Esta investigación tuvo por objetivo diseñar un programa de juego cooperativo y evaluar sus efectos en la conducta social positiva y en la percepción de los compañeros de grupo. Se utilizó un diseño pretest-intervención-posttest con grupos de control. La muestra fue de 86 sujetos de 10 a 11 años, 54 experimentales y 32 de control. Antes y después del

	programa se aplicaron 3 instrumentos de evaluación. El programa consistió en realizar una sesión semanal de dos horas de duración durante un curso escolar. Las actividades del programa estimulan la comunicación y la conducta prosocial. Los resultados de los análisis de varianza sugieren un positivo impacto del programa ya que los experimentales incrementaron significativamente sus conductas de autocontrol, de liderazgo y prosociales, así como el número de compañeros de grupo considerados prosociales. Mejoraron más los experimentales que en pretest tenían pocas conductas de consideración, de autocontrol, de liderazgo, prosociales y muchas conductas de retraimiento. Se encontraron algunos efectos del programa en función del sexo, ya que las mujeres disminuyeron más sus conductas de retraimiento y aumentaron más el número de compañeros percibidos como prosociales.
 Conducta antisocial en niños de 10 a 12 años: Factores de personalidad asociados y variables predictoras (2004) Estudio complementario	Este estudio tuvo como objetivos analizar las relaciones de la conducta antisocial y delictiva con varios factores de la personalidad, identificar variables predictoras de estas conductas y explorar la existencia de diferencias en función del género. La muestra estudiada fue de 139 participantes de 10 a 12 años, 64 varones y 75 mujeres. Se administraron 11 instrumentos de evaluación para medir las variables objeto de estudio. Los resultados de los análisis correlacionales (Pearson) sugieren que los participantes con alta conducta antisocial-delictiva mostraban: pocas conductas sociales de consideración con los demás, de autocontrol, prosociales y asertivas, muchas conductas sociales de retraimiento, pasivas y agresivas, pocas estrategias cognitivas de interacción social asertivas y muchas agresivas, fueron poco elegidos como compañeros prosociales, tenían bajo autoconcepto positivo y alto autoconcepto negativo, baja capacidad de empatía, alta inestabilidad emocional, y baja capacidad de pensamiento asociativo verbal. El análisis de regresión permite identificar como variables predictoras de la conducta antisocial-delictiva: pocas conductas sociales de autocontrol de impulsos, alta inestabilidad emocional, baja originalidad asociativa verbal, muchas estrategias cognitivas de interacción social agresivas, y pocas conductas sociales de consideración con los demás. Resultados del análisis de varianza muestran diferencias de género en la conducta antisocial-delictiva con puntuaciones significativamente superiores en los varones.
 Escala de Personalidad Creadora: Estudio psicométrico exploratorio (2005) Estudio complementario	El trabajo tiene como objetivo analizar exploratoriamente las características psicométricas de la Escala de Personalidad Creadora (EPC), una escala de evaluación de conductas y rasgos de personalidad creativa. La muestra piloto está constituida por 139 sujetos de 10 a 11 años. El estudio utiliza una metodología descriptiva y correlacional, y se vale del análisis factorial para identificar las dimensiones subyacentes de la EPC. La escala se administra como autoinforme a los sujetos, así como a sus padres y profesores en formato de heteroevaluación. Para analizar la validez se aplican 10 instrumentos de evaluación.

	Los ANOVAs evidencian pocas diferencias en función del género y la edad. El análisis factorial indica la existencia de 5 factores que explican un 55 % de la varianza, con correlaciones moderadas entre ellos que sugieren la unidimensionalidad de la escala. El alfa de Cronbach, los coeficientes de fiabilidad interjueces y test-retest permiten ratificar la consistencia y fiabilidad de la EPC. Las correlaciones entre la EPC y otros instrumentos de evaluación de la creatividad sugieren su validez de constructo. Además, se confirma que los sujetos creativos tienen muchas conductas sociales positivas, pocas negativas, alto autoconcepto, capacidad para analizar emociones, empatía y alta inteligencia.
● Empatía en niños de 10 a 12 años: Variables sociales, emocionales e intelectuales asociadas y diferencias de género (2006) Estudio complementario	El estudio tuvo 3 objetivos: 1) explorar la existencia de diferencias de género en la empatía, 2) analizar las relaciones entre la empatía y la conducta social, el autoconcepto, la estabilidad emocional, las estrategias de interacción social, la capacidad de analizar emociones, la inteligencia y la creatividad, así como 3) identificar variables predictoras de empatía. La muestra fue de 139 participantes de 10 a 12 años. Los ANOVAs muestran diferencias de género en empatía con puntuaciones significativamente superiores en las mujeres. Los coeficientes de Pearson sugieren que los participantes con alta empatía tenían muchas conductas sociales positivas (prosociales, asertivas, consideración, autocontrol, liderazgo), pocas conductas sociales negativas (pasivas, agresivas, antisociales, retraimiento), muchas estrategias de interacción asertivas, fueron nominados como compañeros prosociales, tenían alto autoconcepto, alta capacidad para analizar emociones negativas, alta estabilidad emocional, así como muchas conductas y rasgos de personalidad creadora. La regresión múltiple identificó como variables predictoras: alto nivel de conducta prosocial, bajo nivel de conducta agresiva y alto autoconcepto.

PROGRAMA JUEGO 4-6- AÑOS.

Premio Aula 2008 al mejor libro de Educación: Mención de Honor en la categoría: práctica educativa o de divulgación científica.

● Evaluación de un programa de juego cooperativo para niños de educación infantil (2001-2005)	El estudio tiene por objetivo diseñar, aplicar y evaluar un programa de juego cooperativo y creativo, con el objetivo de valorar sus efectos en diversas variables del desarrollo de niños de 5 a 6 años (3º de Educación Infantil). Para ello se utiliza un diseño pretest-intervención-posttest, con una muestra de 53 sujetos experimentales (3 grupos) y 33 sujetos de control (2 grupos). Tanto en la fase pretest como posttest se miden: a) factores del desarrollo intelectual, social y psicomotriz: inteligencia (verbal, no verbal y global), habilidad cognitiva de resolución prosocial de problemas, factores de madurez neuropsicológica (atención, fluidez verbal, lenguaje comprensivo, memoria icónica y visopercepción), conducta prosocial altruista (con iguales y con un adulto), factores del desarrollo (conceptuación, contacto-comunicación,
--	--

	coordinación sensomotriz, desarrollo somático, despertar sensorial, normatividad, reacción afectiva y reacción motriz); y b) factores de creatividad: conductas y rasgos de personalidad creadora, creatividad verbal (fluidez, flexibilidad y originalidad), creatividad gráfica (abreacción, elaboración, fluidez y originalidad) y creatividad perceptiva (atención a detalles inusuales, inconformismo, fluidez y originalidad para encontrar y solucionar problemas). El programa, organizado en 24 sesiones de intervención, se aplicó semanalmente durante los meses de Octubre a Mayo. La duración de cada sesión osciló entre los 60 a 75 minutos, durante los cuales se realizaron 1 ó 2 actividades lúdicas de forma secuenciada. Los 40 juegos que componen el programa estimulan la creatividad (verbal, gráfica, constructiva, dramática...), la capacidad para trabajar de modo cooperativo y factores del desarrollo afectivo-emocional, psicomotriz e intelectual. Los análisis estadísticos realizados pusieron de manifiesto que el programa de intervención psicoeducativa estimuló significativamente en los sujetos experimentales: a) la inteligencia verbal y global; b) la habilidad cognitiva de resolución prosocial de problemas; c) la fluidez verbal; d) la coordinación sensomotriz y normatividad; e) la creatividad (conductas y rasgos de personalidad creadora según profesoras, creatividad verbal, gráfica y perceptiva). Además, se comprobó que el programa fue especialmente beneficioso para aquellos sujetos que antes de la intervención tenían bajos niveles de desarrollo intelectual, psicomotriz, social y de pensamiento creativo. Finalmente, el programa no tuvo un impacto diferencial en función del género. Los resultados obtenidos ponen de manifiesto la evidencia del juego como elemento esencial para fomentar el desarrollo integral del niño y además validan el programa de juego cooperativo y creativo para niños de 3º de Educación Infantil. Estos resultados apoyan la idea de introducir el juego, conducta prosocial y creatividad como elementos integrantes del curriculum de Educación Infantil.
 Efectos de un programa de intervención en niños de 5 a 6 años: Evaluación del cambio proactivo en factores conductuales y cognitivos del desarrollo (2007)	El objetivo del estudio fue evaluar los efectos de un programa de juego cooperativo en factores conductuales y cognitivos del desarrollo infantil. Se utilizó un diseño experimental pretest-intervención-posttest con grupos de control. La muestra fue de 86 participantes, de 5 a 6 años, 53 experimentales y 33 de control. En la fase pretest y posttest se utilizaron 5 instrumentos de evaluación. El programa consistió en una sesión de juego semanal de 75 minutos de duración durante un curso escolar. Los resultados de los análisis de varianza sugieren que el programa incrementó significativamente la capacidad cognitiva de resolución prosocial de problemas interpersonales, la conducta altruista con iguales, la fluidez verbal y la normatividad. Se confirmó un cambio significativamente superior en los experimentales que antes de la intervención tenían un nivel bajo de desarrollo. El sexo no influyó en los efectos del programa. Los resultados evidencian la relevancia del juego cooperativo en el desarrollo infantil y apoyan la idea de introducir el juego en los proyectos de la Educación Preescolar.

● Creatividad en los niños de educación infantil: Una experiencia de evaluación e intervención (2009)

El estudio que se presenta tuvo 2 objetivos: 1) diseñar un instrumento de evaluación para valorar el pensamiento creativo desde edades tempranas; y 2) evaluar el efecto de un programa de juego cooperativo-creativo en la creatividad de niños y niñas de 5 a 6 años. Para elaborar el instrumento de evaluación se trabajó con una muestra de 60 participantes de 5 a 6 años, con los que se llevó a cabo una experiencia piloto en la que se diseñó el TCAI (Test de pensamiento creativo mediante el análisis de una imagen. Garaigordobil y Berruero, 2007). Posteriormente, con la finalidad de evaluar los efectos de un programa de juego cooperativo-creativo se utilizó una muestra de 86 participantes de 5 a 6 años, asignados aleatoriamente 53 a la condición experimental y 33 a la de control. La primera parte del estudio utilizó una metodología descriptiva y la segunda parte una metodología experimental, en concreto un diseño de medidas repetidas pretest-posttest con grupos de control. Antes y después de aplicar el programa de juego se administró el TCAI con el que se exploran 4 indicadores de la creatividad: 1) el grado de observación e identificación de estímulos raros o inusuales; 2) el nivel de inconformismo con diferentes situaciones; 3) la fluidez tanto a la hora de encontrar problemas como de dar soluciones a problemas dados; y 4) la originalidad de los problemas encontrados y de las soluciones dadas. El programa de juego (Garaigordobil, 2007) consistió en la aplicación de una sesión de juego semanal de 75 minutos de duración en la que los niños preescolares realizaban varios juegos cooperativos-creativos.

Los resultados del análisis de varianza multivariante confirmaron que la intervención fomentó un incremento del pensamiento creativo que se manifestó en la capacidad para percibir detalles inusuales, así como en la fluidez y la originalidad para identificar y solucionar problemas. Además, los resultados evidenciaron que los niños y las niñas experimentales cambiaron de forma similar por efecto del programa, es decir, no se encontraron diferencias en función del sexo.

● Efectos de un programa de juego en el pensamiento creativo de niños de preescolar (2011)

El objetivo del estudio fue evaluar los efectos de un programa de juego en la creatividad infantil. Se utilizó un diseño experimental de medidas repetidas pretest-posttest con grupos de control. La muestra se configuró con 86 participantes de 5 a 6 años (53 experimentales y 33 control). Antes y después de la intervención se aplicaron 2 instrumentos de evaluación: El Test de Pensamiento Creativo de Torrance (Torrance, 1990) y La Escala de Conductas y Rasgos de Personalidad Creadora (Garaigordobil & Berruero, 2007). El programa consistió en una sesión de juego semanal de 75 minutos de duración durante un curso escolar.

Los resultados del ANOVA mostraron que el programa incrementó significativamente la creatividad verbal (fluidez, flexibilidad, originalidad), la creatividad gráfica (elaboración, fluidez, originalidad), así como las conductas y rasgos de personalidad creadora. En la fase pretest no había diferencias en la creatividad de niños y niñas, y el programa estimuló un nivel de cambio similar en ambos sexos. La discusión se centra en la importancia de

	implementar programas de creatividad con niños de edad preescolar.
• Una propuesta de juego cooperativo y creativo para niños y niñas de Educación Infantil (2013) Estudio complementario	En este artículo se exponen las principales directrices del Programa JUEGO 4-6 años, un programa de intervención basado en el juego cooperativo-creativo para niños y niñas de 4 a 6 años (Garaigordobil, 2007), que ha sido implementado y evaluado experimentalmente en sus efectos en diversos factores del desarrollo psicomotriz, intelectual, social y afectivo-emocional. El programa forma parte de una línea de intervención psicoeducativa configurada con 4 programas de juego (Garaigordobil, 2003b, 2004, 2005) para grupos de 4 a 12 años. El artículo identifica la fundamentación teórica del Programa Juego 4-6 años, describe sus características, el procedimiento de implementación con un grupo, el estudio empírico de evaluación realizado y los resultados obtenidos (Garaigordobil y Berruero, 2007, 2011; Garaigordobil y Fagoaga, 2006) Este estudio tuvo 3 objetivos: 1) explorar la existencia de diferencias de género en el autoconcepto durante la infancia temprana; 2) analizar la relación existente entre el autoconcepto y la inteligencia (verbal, no verbal, global), la madurez neuropsicológica (atención, fluidez verbal, lenguaje comprensivo, memoria icónica y visopercepción), la creatividad, el altruismo, la capacidad de resolución prosocial de problemas interpersonales y la empatía; e 3) identificar variables predictoras del autoconcepto infantil. La muestra fue de 86 participantes de 5 años, 54.7 % niños y 45.3 % niñas. El estudio utilizó una metodología correlacional, y se administraron 7 instrumentos de evaluación. Los ANOVAs mostraron diferencias de género en el autoconcepto con puntuaciones significativamente superiores en las niñas. Los coeficientes de Pearson sugieren que los participantes con autoconcepto positivo tienen alto nivel de inteligencia (verbal y no-verbal), de factores asociados a la madurez neuropsicológica (atención, fluidez verbal, lenguaje comprensivo, visopercepción), de creatividad y de empatía. La inteligencia resultó la principal variable predictora del autoconcepto. Los resultados sugieren que el autoconcepto es un factor preventivo, y por tanto clave, en el diseño de programas de intervención en la etapa de Educación Infantil.

SINTESIS DE LOS RESULTADOS DE LOS 4 PROGRAMAS JUEGO

• Desarrollo de la creatividad y competencias socioemocionales en niños a través del juego: resumen de veinte años de hallazgos de las intervenciones basadas en evidencias "Programas Juego" (2022)	Este trabajo presenta los resultados de cuatro programas de juegos cooperativos-creativos (Programas Juego). En los cuatro estudios se utilizaron diseños experimentales con medidas repetidas pretest-postest y grupos de control. Las muestras de validación oscilaron entre 86 y 178 participantes, asignándose aleatoriamente a los participantes a las condiciones experimental y de control. Antes y después de cada programa, se aplicó una batería de instrumentos de evaluación para medir las variables en estudio. La intervención consiste en realizar una sesión semanal de juego durante el año escolar.
---	---

	Los resultados de los análisis de covarianza posttest confirmaron un impacto significativo: (1) en el desarrollo social, al aumentar varias conductas sociales positivas y disminuir muchas conductas sociales negativas; al aumentar las estrategias cognitivas asertivas y prosociales de resolución de problemas interpersonales; y al mejorar las relaciones y la comunicación positiva entre los miembros del grupo; (2) en el desarrollo emocional, al mejorar el autoconcepto, la imagen de los pares y la estabilidad emocional; y (3) en el desarrollo cognitivo, al incrementar la inteligencia verbal, la creatividad verbal y gráfico-figurativa, así como las conductas y rasgos de personalidad creadora. Este trabajo aporta evidencia empírica de la relevancia del juego cooperativo-creativo en el desarrollo infantil.
 Evaluación de los 4 programas de juego: Resultados en detalle (1989-2022)	Los 4 programas JUEGO han sido evaluados experimentalmente. Con la finalidad de medir el impacto de cada programa en el desarrollo infantil, se han planteado sucesivas investigaciones utilizando diseños experimentales de medidas repetidas pretest-posttest 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 para medir diferentes variables del desarrollo. Los análisis estadísticos realizados con los datos pretest-posttest (análisis descriptivos, de varianza, covarianza...) han permitido validar estas experiencias ya que la evaluación de los programas para los 4 niveles de edad ha ratificado numerosos efectos positivos, al comparar el cambio en diversos factores del desarrollo en los niños y niñas 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) (Garaigordobil, Berruero y Celume, 2022; Garaigordobil y Fagoaga, 2006). La investigación sobre el programa para niñas y niños de 6 a 8 años se operó con 178 participantes distribuidos en 8 grupos, de los cuales 6 grupos desempeñaron la condición experimental, es decir, realizaron la evaluación inicial en septiembre, el programa de juego semanalmente durante un curso escolar y la evaluación final en junio, mientras que otros 2 grupos tuvieron la función de control, es decir, los miembros de estos grupos realizaron la evaluación inicial y final de las variables sobre las que se hipotetizó que el programa iba a tener un efecto, pero durante ese curso académico no tuvieron la oportunidad de realizar la experiencia de juego. Los análisis de covarianza, llevados a cabo con los datos obtenidos en las evaluaciones, confirmaron un impacto significativamente positivo del programa de juego. Desde el punto de vista del desarrollo social, el programa potenció un incremento de diversas conductas sociales positivas (liderazgo, jovialidad, sensibilidad social, respeto-autocontrol), una disminución de conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez), un aumento de la capacidad de cooperación, de la comunicación intragrupo, y de las estrategias cognitivas de interacción social. Desde el punto de vista afectivo-emocional, el programa estimuló una

mejora del autoconcepto. En el plano del desarrollo psicomotriz e intelectual, el programa facilitó una evolución superior del esquema corporal y de las aptitudes de madurez para el aprendizaje escolar (Garaigordobil y Echebarria, 1995, Garaigordobil, Maganto y Etxeberria 1996). La investigación del programa fue presentada como Tesis Doctoral en la Universidad del País Vasco en 1992 (Garaigordobil, 1992/1994) habiendo recibido la nominación de “Premio Extraordinario de Doctorado” concedido por la Universidad del País Vasco.

La investigación del programa para niños y niñas de 8 a 10 años se operó con 154 participantes distribuidos en 5 grupos. De éstos, 4 grupos fueron experimentales, mientras que 1 grupo tuvo la función de control. Los resultados de los análisis de covarianza pusieron de relieve un impacto significativamente positivo del programa. Desde el punto de vista del desarrollo social, el programa estimuló un incremento de la conducta prosocial altruista, de la conducta asertiva, y un aumento de los mensajes positivos en la comunicación intragrupo, disminuyendo los mensajes negativos. En lo que se refiere al desarrollo afectivo-emocional el programa potenció una mejora del autoconcepto. En el plano cognitivo también se constató un aumento significativo de la creatividad verbal (fluidez, flexibilidad, originalidad) y de la creatividad gráfico-figurativa (fluidez, originalidad, conectividad, abreacción, fantasía). Estos resultados validaron el programa (Garaigordobil, 1995, 1996, 1999b, 2014), y el diseño y la evaluación del programa recibió el “Primer Premio Nacional de Investigación Educativa 1994” otorgado por el Ministerio de Educación y Ciencia (Garaigordobil, 1996).

La validación experimental del programa de juego cooperativo y creativo para niños y niñas de 10 a 12 años de edad se realizó con 2 grupos experimentales y 2 de control. Los resultados de los análisis de covarianza pusieron de relieve un impacto significativamente positivo del programa. Desde el punto de vista del desarrollo social, los experimentales tuvieron un incremento de 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, de las conductas asertivas en la interacción con iguales, de las conductas prosociales, de la imagen de los compañeros del grupo que eran vistos como más prosociales y creativos, de las estrategias cognitivas de interacción social asertivas, así como una disminución de las conductas agresivas en la interacción con iguales y de las conductas antisociales. Desde el punto de vista afectivo-emocional, el programa potenció un aumento de la estabilidad emocional y una mejora del autoconcepto. En lo referente al desarrollo intelectual, se confirmó un positivo impacto del programa en la inteligencia verbal, en la creatividad verbal y en la creatividad gráfico-figurativa, así como un aumento de conductas y rasgos propios de la personalidad creadora (Garaigordobil, 2005bcd, 2006, 2008). El trabajo recibió el “Primer Premio Nacional de Investigación Educativa 2003”, otorgado por el Ministerio de Educación y Ciencia (Garaigordobil, 2005b).

El programa más reciente dirigido a niños y niñas de educación infantil (Garaigordobil, 2007) se ha validado experimentalmente a través de un estudio realizado con 86 participantes de 5 a 6 años de edad, distribuidos en 5 grupos (3 experimentales y 2 de control). La evaluación del programa confirmó que esta experiencia de juego había estimulado una mejora significativa. Desde el punto de vista del desarrollo social y emocional, el programa estimuló un aumento de la conducta prosocial altruista con los compañeros del grupo, la capacidad de resolución prosocial de problemas interpersonales, la normatividad o conocimiento y cumplimiento de las normas sociales indicadas por los adultos, y de la madurez afectiva o capacidad para dar respuestas afectivas acordes al nivel evolutivo). Desde el punto de vista del desarrollo cognitivo y psicomotriz, el programa promovió un aumento de la inteligencia verbal (CI Verbal), de factores de madurez neuropsicológica como la fluidez verbal, de la coordinación sensomotriz, de la creatividad verbal, de la creatividad gráfico-figurativa, así como de conductas y rasgos propios de las personalidades creadoras (Garaigordobil y Berruero, 2007, 2011).

Los resultados obtenidos en los sucesivos estudios han confirmado los efectos positivos de los programas JUEGO en diversos factores sociales, emocionales, intelectuales y psicomotrices del desarrollo infantil, validando esta línea de intervención, basada en el juego cooperativo, para el desarrollo de la personalidad infantil desde los 4 hasta los 12 años. Estos resultados aportan evidencia empírica de la relevancia del juego cooperativo en el desarrollo infantil y validan los programas de juego como un medio de fomentar el desarrollo, tanto en contextos educativos, familiares y terapéuticos.

Complementariamente a la evaluación experimental de los programas, los niños y niñas que participan en estas experiencias de juego respondieron un cuestionario de evaluación del programa. Este cuestionario recoge la percepción subjetiva que los niños y niñas tienen del programa realizado, solicitándoles que valoren subjetivamente el cambio que se ha producido en ellos por efecto de esta experiencia en algunos objetivos de la misma.

Una de las preguntas del cuestionario solicita que cada miembro del grupo valore el grado de *placer que esta experiencia* le ha generado, puntuando en una escala de estimación de 0 a 10, cuánto le ha gustado participar en el programa de juego. El 24,8% de los niños y niñas dieron puntuaciones de 8 y 9, y el 66,2% puntuaron 10, lo que indica un alto grado de placer durante la experiencia de juego cooperativo. Estos datos confirman que este tipo de intervención, además de beneficiosa para el desarrollo, genera intenso placer en los niños y niñas que participan en la misma, y los docentes que han implementado estos programas lo ratifican. En general y de forma invariante han señalado que sus alumnos y alumnas mostraban mucho interés por las sesiones de juego de diferentes modos, por ejemplo, teniendo diversas manifestaciones de alegría durante los juegos, pidiéndoles recuperar una sesión cuando el día de la semana en el que se realizaba la intervención

coincidía con día festivo, destacando en cada cierre que lo habían pasado bien porque los juegos eran muy divertidos...

Otro aspecto que se evalúa con el cuestionario se refiere a la *percepción subjetiva del cambio que cada niño y niña tiene de sí mismo después de realizar esta experiencia de juego* en objetivos del programa como: hacer amigos, ayudar, compartir, cooperar, expresar sentimientos, mejorar la autoimagen... Con una escala de estimación de “nada, algo, bastante, mucho”, se solicita que estimen su nivel de cambio. Los resultados fueron muy positivos ya que un porcentaje importante de los niños y niñas considera que han cambiado (algo, bastante o mucho) por efecto de las experiencias con juegos cooperativos y creativos en todas las variables evaluadas: (1) Un incremento del respeto por las normas de la sociabilidad (92,2%), así como de las conductas de ayuda (89,5%) y de cooperación (92%); (2) Una mejora de la autoimagen (85,5%), de la imagen de los demás (92,2%), y de la confianza en los otros (86,1%); (3) Mayor creatividad jugando con las palabras, con el dibujo, la pintura, construyendo o durante la dramatización (84,5%); (4) Una mayor expresión de sus sentimientos positivos y negativos (83,7%); (5) El establecimiento de nuevos vínculos amistosos entre los niños (86,5%); y (6) Una mayor comunicación en el grupo (79,7%).

Además, con el objetivo de valorar en qué medida los niños y niñas prefieren los juegos tradicionales competitivos (en los que unos ganan y los demás pierden), o los juegos cooperativos (donde nadie individualmente gana pierde), se les plantea que informen del tipo de juegos que prefieren justificando su elección. Los resultados a esta pregunta confirmaron la preferencia por los juegos cooperativos, ya que un 90% los eligieron frente a un 6,8% que eligen juegos competitivos. Las razones concretas por las que prefieren los juegos cooperativos, se han agrupado temáticamente, y se presentan a continuación algunos ejemplos de sus argumentos:

- ✓ *Un mayor divertimento con estos juegos* (“Son mucho más divertidos. Te diviertes más si no pierdes. Nos sentimos mejor. Todos están bien y en paz. Terminamos contentos. Me lo paso mejor, porque cooperas, te diviertes y no pierdes”).
- ✓ *Una disminución de la agresividad entre los compañeros y compañeras de juego* (“Si alguien pierde protesta y se enfada. Así nadie se chulea. Así nadie se pica y se enfada al perder. Con los otros juegos todos salen como burros a ganar. Los ganadores no chinchán a los perdedores. De esta forma no nos enfadamos. No nos peleamos. No hay broncas, enfados ni nadie se pica. Nadie hace trampas. Así nadie se enfada ni discute. No reñimos”).
- ✓ *Una disminución de sentimientos de frustración, tristeza o vergüenza* (“Así nadie pierde y nadie se queda triste. Si uno pierde se queda avergonzado. No te quedas triste como cuando pierdes. En los que pierdes te aburres y te pones triste”).
- ✓ *Mayores sentimientos de bienestar, una mayor posibilidad de hacer amigos y de aprender, así como la posibilidad de participar y de sentirse en una posición de igualdad respecto a los demás* (“Todos somos iguales. Nadie gana ni pierde y estamos nivelados. Aprendemos a ayudarnos.

Ayudamos y cooperamos con los compañeros. Hacemos amigos”).

Al analizar las razones por las que los niños y niñas eligen los juegos de cooperación, resulta curioso observar que destacan, además de un mayor divertimento con estos juegos, una disminución de la agresividad entre los compañeros de juego, una disminución de sentimientos de frustración, tristeza o vergüenza asociados a la situación de “no perder”, mayores sentimientos de bienestar, una mayor posibilidad de hacer amigos y de aprender, así como la posibilidad de participar y de sentirse en una posición de igualdad respecto a los demás. Que la actividad planteada de forma competitiva genera mayor agresividad en la interacción con los congéneres parece un hecho indiscutible. Aunque ha sido muy bajo el porcentaje de niños y niñas que después de haber jugado durante un año con juegos de cooperación siguen prefiriendo los juegos competitivos, ellos también tienen sus razones: “Es mejor ganar y perder. Me gusta que alguien gane. Los conozco mejor. Me gustan más. Son más divertidos. Para aprender a ganar y perder...”.

Algunas referencias bibliográficas

- Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil: La actividad lúdica como recurso psicopedagógico. Una propuesta de reflexión y de acción*. Seco-Olea.
- Garaigordobil, M. (1994). *Diseño y evaluación de un programa lúdico de intervención psicoeducativa con niños de 6-7 años*. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco (Microfichas de Tesis Doctorales) (tesis doctoral presentada en 1992). Premio Extraordinario de Doctorado.
- Garaigordobil, M. (1995). Evaluación de una intervención psicológica en indicadores del desarrollo moral. *Boletín de Psicología*, 49, 69-86.
- Garaigordobil, M. (1996). *Evaluación de una intervención psicoeducativa en sus efectos sobre la conducta prosocial y la creatividad*. Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Cultura. CIDE. Colección Premios Nacionales de Investigación Educativa, 127. (Primer Premio Nacional de Investigación Educativa, 1994).
- Garaigordobil, M. (1999a). *Un instrumento para la evaluación-intervención en el desarrollo psicomotriz*. Agruparte.
- Garaigordobil, M. (1999b). Assessment of a cooperative-creative program of assertive behavior and self-concept. *Spanish Journal of Psychology*, 2 (1), 3-10. <https://doi.org/10.1017/S1138741600005400>
- 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. (2005a). *Programa Juego 6-8 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2005b). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia. CIDE. Colección Premios Nacionales de Investigación Educativa nº 160 (Primer Premio Nacional de Investigación Educativa 2003).
- Garaigordobil, M. (2005c). Prosocial and creative play: Effects of a program on the verbal and non-verbal intelligence of children aged 10-11 years. *International Journal of Psychology*, 40 (3), 176 - 188. <https://doi.org/10.1080/00207590444000276>
- Garaigordobil, M. (2005d). Evaluación del cambio en conductas y rasgos de la personalidad creadora: Efectos de una experiencia con niños de 10-11 años. *Infancia y Aprendizaje*, 28(1), 51-61. <https://doi.org/10.1174/0210370053125524>
- Garaigordobil, M. (2006). Intervention in creativity with children aged 10-11 years: Impact of a play programme in verbal and graphic-figural creativity. *Creativity Research Journal*, 18(3), 329-345. https://doi.org/10.1207/s15326934crj1803_8
- Garaigordobil, M. (2007). *Programa Juego 4-6 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*. Pirámide.

- Garaigordobil, M. (2008). Assessment of a cooperative play program for children aged 10-11 years on prosocial behaviors and perception of peers. *Infancia y Aprendizaje*, 31(3), 303-318. <https://doi.org/10.1174/021037008785702974>
- Garaigordobil, M. (2009). Estudios empíricos del juego en la evaluación y el desarrollo psicomotriz. En V. Navarro y Trigueros, C. (Eds.), *Investigación y juego motor en España* (pp. 117-164). Servicio Editorial de la Universidad de Lleida
- Garaigordobil, M. (2014). Programa Juego 8-10 años: Evaluación de los efectos en la creatividad verbal y gráfico-figurativa. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. INFAD Revista de Psicología*, 1(4), 549-555.
- Garaigordobil, M. (2022). *El juego Infantil. La importancia del juego en el desarrollo humano*. EMSE EDAPP.
- Garaigordobil, M., y Berrueto, L. (2007). Efectos de un programa de intervención en niños de 5 a 6 años: Evaluación del cambio proactivo en factores conductuales y cognitivos del desarrollo. *SUMMA Psicológica UST*, 4 (2), 3-19. <https://summapsicologica.cl/index.php/summa/article/view/194>
- Garaigordobil, M., y Berrueto, L. (2011). Effects of a play program on creative thinking of preschool children. *Spanish Journal of Psychology*, 14(2), 608-618. https://doi.org/10.5209/rev_SJOP.2011.v14.n2.9
- Garaigordobil, M., Berrueto, L., y Celume, M-P. (2022). Developing children's creativity and social-emotional competencies through play: Summary of twenty years of findings of the evidence-based interventions "Game Program" *Journal of Intelligence*, 10(4), 77. <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077>
- Garaigordobil, M., y Echebarria, A. (1995). Assessment of a peer-helping game program on children's development. *Journal of Research in Childhood Education*, 10 (1), 63-69. <https://doi.org/10.1080/02568549509594688>
- Garaigordobil, M., y Fagoaga, J.M. (2006). *Juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos: Evaluación de programas de intervención para educación infantil, primaria y secundaria*. Ministerio de Educación y Ciencia. Centro de Investigación y Documentación Educativa.
- Garaigordobil, M., Maganto, C., y Etxeberria, J. (1996). Effects of a cooperative game program on socio-affective relationships and group cooperation capacity. *European Journal of Psychological Assessment*, 12 (2), 140-151. https://www.researchgate.net/profile/Maite-Garaigordobil/publication/232450010_Effects_of_a_Cooperative_Game_Program_on_Socio-affective_Relations_and_Group_Cooperation_Capacity/links/0fcfd50fd8744290f3000000/Effects-of-a-Cooperative-Game-Program-on-Socio-affective-Relations-and-Group-Cooperation-Capacity.pdf

PROGRAMA ADOLESCENTES

TERCER PREMIO NACIONAL DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA 1998. MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA.

● Diseño y evaluación de un programa de intervención psicoeducativa para la educación en derechos humanos durante la adolescencia (1997-2000)

Proyecto subvencionado por el Dpto. de Educación, Universidades e Investigación del Gobierno Vasco.

Código de referencia: HU- 1997-96. 1997-2000.

Tercer Premio Nacional de Investigación Educativa 1998. Ministerio de Educación y Cultura.

Es un estudio experimental multigrupo pretest-intervención-posttest con grupos de control. Se plantea como objetivo diseñar un programa para la educación en derechos humanos y evaluar sus efectos en diversas variables del desarrollo socio-emocional. La muestra está constituida por 174 adolescentes de 12 a 14 años, 125 experimentales (4 grupos) y 49 de control (2 grupos). Se administraron 16 instrumentos pretest-posttest. La intervención consistió en una sesión semanal de 2 horas de duración durante un curso escolar. Las 60 actividades del programa tienen como objetivo promover el desarrollo del grupo, identificar y analizar percepciones, prejuicios, disminuir el etnocentrismo, y reflexionar sobre los derechos humanos.

Con los datos pretest-posttest se realizaron análisis de varianza multivariados (MANOVA) y de covarianza (ANCOVA) cuyos resultados confirman un efecto significativamente ($p < .05$) positivo del programa, al haber incrementado: (1) las relaciones sociales intragrupo amistosas y prosociales; (2) la conducta asertiva; (3) las conductas sociales de consideración por los demás y de liderazgo; (4) la capacidad de empatía; (5) el autoconcepto-autoestima; (6) la imagen de los compañeros; (7) las estrategias cognitivas asertivas

	como técnica de resolución de situaciones sociales conflictivas; y (8) la capacidad de analizar sentimientos. Así mismo, se observó una disminución significativa de: (1) las ideas o cogniciones prejuiciosas; (2) la ansiedad estado y rasgo; (3) las conductas de ansiedad en la interacción social, y (4) la conducta antisocial. El trabajo valida el programa diseñado y aporta un instrumento de intervención que promueve el desarrollo de la personalidad y la educación en derechos humanos durante la adolescencia.
 Evaluación Intervención con adolescentes: Impacto de un programa en la asertividad y en las estrategias cognitivas de afrontamiento de situaciones sociales (2001)	Este estudio tiene por finalidad diseñar un programa de intervención grupal para adolescentes y evaluar sus efectos en variables conductuales y cognitivas de la interacción social. El estudio utiliza un diseño pretest-intervención-posttest con grupos de control. La muestra está constituida por 174 adolescentes de 12 a 14 años, de los cuales 125 son asignados al azar a la condición experimental mientras que 49 son sujetos de control. Antes y después de administrar el programa se aplicaron 5 instrumentos de evaluación para medir las variables dependientes: asertividad, estrategias cognitivas de interacción social y varias conductas sociales como conductas prosociales, de liderazgo, de autocontrol, de ansiedad-timidez. El programa consistió en administrar a los experimentales una sesión de intervención semanal de dos horas de duración durante un curso escolar. Las 60 actividades del programa estimulan la comunicación, la interacción amistosa y cooperativa, la expresión y comprensión de emociones, la identificación de percepciones y prejuicios, así como el aprendizaje de técnicas de resolución de conflictos humanos. Los resultados de los MANCOVAs y ANCOVAs sugieren un positivo impacto del programa ($p < .05$). Se confirma un incremento significativo de la autoasertividad, de las conductas sociales asertivas, de las conductas de liderazgo y de las estrategias cognitivas asertivas de resolución de situaciones sociales conflictivas, así como una disminución de las conductas de ansiedad-timidez. Además, los datos sugieren que la experiencia fue especialmente significativa para los adolescentes con bajo nivel de desarrollo social en pretest.
 Evaluación de una intervención sobre la conducta social, relaciones intragrupo, autoconcepto y las cogniciones prejuiciosas en la adolescencia (2002)	El objetivo de esta investigación fue diseñar un programa de intervención para adolescentes y evaluar sus efectos sobre factores de desarrollo social y personal. El estudio utilizó un diseño pretest-intervención-posttest con grupos control. La muestra estuvo compuesta por 174 sujetos de 12 a 14 años, 125 de ellos experimentales y 49 control. Antes y después del programa, se administraron seis instrumentos para medir: relaciones intragrupales amistosas y prosociales, conductas sociales, problemas de conducta, autoconcepto y cogniciones prejuiciosas. El programa de intervención aplicado a los sujetos experimentales consistió en una sesión de intervención de dos horas una vez por semana a lo largo de un curso académico. El programa contenía 60 actividades que estimulaban la comunicación, las interacciones cooperativas amistosas, la expresión y comprensión de emociones, la identificación de percepciones y prejuicios, y la reflexión sobre la discriminación, el etnocentrismo y la resolución de conflictos humanos.

	Los resultados del MANCOVA sugieren un efecto altamente positivo del programa. Se observó una disminución de las cogniciones prejuiciosas. También se observó un aumento de las conductas de consideración hacia los demás y de las relaciones intragrupalas amistosas y prosociales, una disminución de las conductas antisociales y una mejora del autoconcepto social.
 Efectos de una intervención psicológica sobre factores de desarrollo emocional en la adolescencia (2004)	El objetivo de esta investigación fue diseñar un programa de intervención psicológica para adolescentes y evaluar sus efectos sobre factores de desarrollo emocional. El estudio utilizó un diseño pretest-intervención-posttest con grupos control y una muestra de 174 sujetos de 12 a 14 años. Fueron 125 sujetos experimentales y 49 sujetos control. Antes y después del programa se administraron seis instrumentos para medir: empatía, ansiedad, autoconcepto, imagen de los compañeros y capacidad de análisis de sentimientos. El programa de intervención aplicado a los sujetos experimentales consistió en una sesión de intervención de 2 horas de duración semanal a lo largo de un curso académico. En cada sesión se realizaron generalmente dos actividades y sus correspondientes debates. Cada una de las 60 actividades estimula la comunicación y las interacciones amistosas y cooperativas, y sus objetivos son mejorar el autoconcepto, promover la identificación, comprensión y expresión de emociones y desarrollar sentimientos empáticos. Los resultados sugieren que el programa tuvo un efecto altamente positivo sobre los factores de desarrollo emocional. Se observó una disminución de la ansiedad estado-rasgo y una mejora de la capacidad de empatía, del autoconcepto, de la imagen de los demás y de la capacidad de análisis de los sentimientos. Los resultados se discuten en relación con los posibles efectos beneficiosos de este tipo de experiencias sobre el desarrollo de la personalidad durante la adolescencia.
 Perspectivas metodológicas en la medición de los efectos de un programa de intervención con adolescentes: La evaluación pretest-posttest y los cuestionarios de evaluación del programa (2007)	El trabajo tiene tres objetivos: 1) exponer las características de un programa llevado a cabo con adolescentes; 2) analizar los efectos de la intervención en factores del desarrollo socio-emocional a través de los cuestionarios de evaluación del programa; y 3) comparar los resultados obtenidos al evaluar el programa con dos metodologías de evaluación (evaluación experimental pretest-posttest y cuestionarios de evaluación del programa). La muestra está constituida por 174 adolescentes de 12 a 14 años, 125 experimentales y 49 de control. El estudio emplea un diseño experimental multigrupo de medidas repetidas pretest-posttest con grupos de control. Los resultados sugieren que la evaluación pretest-posttest es más adecuada cuando el objetivo sea validar la intervención, mientras que los cuestionarios son útiles como instrumentos de “screening”. Los resultados obtenidos en los cuestionarios cumplimentados por adolescentes y adultos han sido muy coherentes. Además, se confirma una alta convergencia entre los resultados de la evaluación pretest-posttest y de los cuestionarios. Con ambas metodologías se constatan los

	positivos efectos del programa en diversos factores del desarrollo socio-emocional: comunicación, conductas sociales positivas, cooperación, empatía, autoconcepto, concepto de los compañeros, conductas sociales negativas y prejuicios.
 Intervención con adolescentes: Una propuesta para fomentar el desarrollo socioemocional e inhibir la conducta violenta (2012) Estudio complementario	El objetivo de este artículo es presentar un programa de intervención para fomentar el desarrollo socio-emocional e inhibir la conducta violenta durante la adolescencia (Garaigordobil, 2008). El programa contiene 60 actividades distribuidas en 7 módulos: autoconcepto, comunicación intragrupo, expresión-comprensión de emociones, ayuda-cooperación, percepciones-estereotipos, discriminación-etnocentrismo, resolución de conflictos. La intervención consiste en aplicar una sesión semanal de dos horas de duración durante un curso escolar. Para validar el programa se realizó un estudio con un diseño de medidas repetidas, pretest-intervención-posttest, con grupo de control, en el que participaron 174 adolescentes (125- experimentales/49-control). Los resultados confirmaron que el programa fomentó: 1) un aumento de las relaciones amistosas-prosociales intragrupo; las conductas asertivas consideración-liderazgo, la empatía, el autoconcepto-autoestima, la imagen de los compañeros, las estrategias cognitivas asertivas de interacción social, la capacidad para analizar sentimientos; y 2) una disminución de los prejuicios hacia otros grupos socio-culturales, la ansiedad-rasgo, y las conductas de ansiedad-timidez-retraimiento-antisociales. El artículo define la violencia y las teorías explicativas de la misma, describe el programa, sus instrumentos de evaluación y sus efectos en el desarrollo socioemocional.
 Estudio correlacional de las cogniciones prejuiciosas con diversas conductas sociales y con rasgos de personalidad y variables predictoras (2000) Estudio complementario	Este estudio analiza las relaciones de las cogniciones prejuiciosas hacia otros grupos socio-culturales con diferentes conductas sociales y con rasgos de personalidad. Se propone como hipótesis que las cogniciones prejuiciosas tienen relaciones significativas positivas con baja socialización, con ansiedad y con creencias irracionales; así como correlaciones negativas con autoconcepto y empatía. La muestra está constituida por 174 sujetos adolescentes de 12 a 14 años, distribuidos en 6 grupos inscritos en dos centros escolares. Las variables estudiadas son: consideración por los demás, autocontrol, retraimiento, ansiedad social, liderazgo, conducta prosocial, conducta antisocial, conducta asertiva, autoconcepto, ansiedad estado-rasgo, creencias irracionales y empatía. Se emplean 12 instrumentos de evaluación, incluyendo multitécnicas y multiinformantes. Con las puntuaciones obtenidas se realizan análisis correlacionales (Pearson) evidenciándose que los adolescentes con muchas imágenes negativas o prejuiciosas de otros grupos sociales y culturales, mostraban: poco autocontrol en las relaciones sociales ($p < .05$), mucho retraimiento social ($p < .01$), alta conducta agresiva en las interacciones con iguales ($p < .05$), muchas conductas antisociales ($p < .05$), baja conducta prosocial ($p < .001$), muchas creencias irracionales ($p < .05$), bajo autoconcepto

	social, familiar y total ($p < .05$), alto autoconcepto negativo ($p < .01$) y bajo autoconcepto global ($p < .05$). El análisis de regresión múltiple permite identificar como variables predictoras de cogniciones prejuiciosas el retraimiento social y el bajo autoconcepto ($p < .01$).
● Análisis correlacional y predictivo del autoconcepto con otros factores conductuales, cognitivos y emocionales de la personalidad durante la adolescencia (2003) Estudio complementario	Este estudio analiza las relaciones del autoconcepto con una serie de factores de la personalidad. La muestra está constituida por 174 sujetos adolescentes de 12 a 14 años. Para medir las variables (conductas sociales, problemas de conducta, empatía, relaciones intragrupo, creencias irracionales, ansiedad, impulsividad) se utilizan 12 instrumentos de evaluación. Los análisis correlacionales (Pearson) evidencian que los adolescentes con alto autoconcepto global, muestran muchas conductas de autocontrol, de liderazgo, prosociales, asertivas, autoasertividad, pocas conductas sociales de ansiedad-timidez, de retraimiento, buen nivel de adaptación social, pocos problemas (escolares, de retraimiento, psicopatológicos, psicosomáticos, de ansiedad), pocas creencias irracionales, bajo nivel de ansiedad estado-rasgo y de impulsividad, alta elección y poco rechazo como amigos y compañeros prosociales. El análisis de regresión múltiple permite identificar como variables predictoras de autoconcepto global muchas conductas sociales de autocontrol y prosociales, alto nivel de elección como amigo, buena adaptación social, pocas conductas sociales de ansiedad-timidez, baja ansiedad rasgo y pocos problemas de ansiedad y de retraimiento.
● Conducta antisocial durante la adolescencia: correlatos socio-emocionales, predictores y diferencias de género (2005) Estudio complementario	El estudio tiene como objetivos analizar las relaciones de la conducta antisocial con varios factores socio-emocionales de la personalidad durante la adolescencia, identificar variables predictoras y explorar la existencia de diferencias en función del género. La muestra está constituida por 174 sujetos adolescentes de 12 a 14 años. Los análisis correlacionales (Pearson) sugieren que los adolescentes que en la autoevaluación tienen muchas conductas antisociales disponen de pocas conductas de consideración, de autocontrol, prosociales, asertivas, pasivas, muchas agresivas y baja adaptación social. Muestran bajo autoconcepto, una percepción negativa de sus compañeros, muchas cogniciones prejuiciosas, pocas cogniciones neutras no prejuiciosas, baja capacidad de empatía, alta impulsividad y muchos problemas académicos. El análisis de regresión múltiple permite identificar como variables predictoras: muchas conductas agresivas, pocas prosociales, alta impulsividad, pocas conductas de consideración, alto autoconcepto negativo, y pocas cogniciones neutras no prejuiciosas. Los resultados del ANOVA no evidencian diferencias en función del género.