

# Cooperación y prevención de la violencia

David Barbero:

Bienvenidos a un nuevo programa Fórum, con el fin de recoger la actualidad cultural, y también la actualidad social. Hoy vamos a hablar de educación, y todavía más en concreto, les vamos a presentar una propuesta, un programa educativo que pretende fomentar la conducta social y también prevenir la violencia dentro de la educación, dentro de la escuela y, en definitiva, en la sociedad. Esta propuesta ha sido galardonada con el Premio Nacional de Investigación Educativa y su autora es Maite Garaigordobil, que es profesora en la Universidad del País Vasco y hoy está con nosotros. Bienvenida.

Maite Garaigordobil:

Buenos días.

David Barbero:

En definitiva, en la síntesis, la propuesta consiste en un programa práctico para llevar a cabo dentro de los colegios, las escuelas, ¿no?

Maite Garaigordobil:

Efectivamente. Es, básicamente, un programa de intervención y prevención en el desarrollo, especialmente en lo que es el desarrollo social y emocional, aunque luego comentaremos también cómo trabajamos también la creatividad con este programa de juego. Es un programa, precisamente, que se basa en el juego, en el juego cooperativo, en el juego creativo. O sea, en un tipo de juegos un poco especiales, específicos.

«Maite Garaigordobil. Premio Nacional Invest. Educativa»

Maite Garaigordobil:

Esta propuesta que hemos planteado y por la que nos han dado este galardón está dirigida a niños y niñas de diez a doce años.

David Barbero:

Dentro, digamos, de la estructura actual está en la Enseñanza Primaria.

Maite Garaigordobil:

En el tercer ciclo, efectivamente. Dirigida al tercer ciclo de Educación Primaria.

David Barbero:

Nuestros espectadores quizá podrían decir: “Bueno, ¿y por qué ese tercer ciclo?”. Pero digamos que está metido también en un programa más general que ocupa toda la Enseñanza Primaria, ¿no?

Maite Garaigordobil:

Efectivamente. Desde la década de los 80, más o menos, un grupo de profesionales de la Psicología y la Educación empezamos a diseñar programas de intervención, a aplicarlos de manera experimental y a evaluar los efectos que estos programas tenían en el desarrollo de los niños.

David Barbero:

Cuando dice “de intervención” es porque se toma la iniciativa de eso, de intervenir.

Maite Garaigordobil:

Eso es: intervenir para cambiar. Intervenir para desarrollar la conducta prosocial, para desarrollar la creatividad, para desarrollar las habilidades de comunicación en los niños, la capacidad para dialogar, para negociar, para tomar decisiones con consenso. O sea, se trata de fomentar el desarrollo de los niños a través de estas experiencias de juego.

David Barbero:

En definitiva, valores.

Maite Garaigordobil:

Efectivamente. A través de estas experiencias de juego cooperativo, lo que hacemos es trabajar, en gran medida, el desarrollo moral, los valores, como pueden ser el diálogo, la tolerancia, la igualdad, la solidaridad, la no violencia... Todos estos valores, de alguna manera, están implícitos en muchas de las actividades.

David Barbero:

O sea, que eso de que hay un niño, o una persona, que es buena o mala porque lo es no se sostiene.

Maite Garaigordobil:

No. Además, yo creo que somos buenos y malos al mismo tiempo. Es decir, que el ser humano tiene aspectos positivos y aspectos negativos. Lo que pasa es que el ser humano es muy plástico, es muy reeducable. Entonces, los seres humanos podemos desarrollarnos en positivo, es decir, aprendiendo a ayudarnos, aprendiendo a cooperar y aprendiendo a ser solidarios, o los seres humanos también podemos desarrollarnos en negativo, aprendiendo a odiar, aprendiendo a ser violentos con los demás, etc. Estas experiencias, precisamente, tratan de fomentar esa perspectiva o esa parte positiva del ser humano intentando, precisamente, generar un tipo de sociedad adulta, a través del trabajo que hacemos hoy con los niños, más positiva de la que hoy tenemos.

David Barbero:

Es un programa para llevar a cabo dentro del curso escolar.

Maite Garaigordobil:

Efectivamente. Básicamente, lo que se plantea es hacer una sesión de juegos semanal. Normalmente son sesiones de juego que duran dos horas a la semana y se plantea una intervención a lo largo de todo el curso académico. Habitualmente, hacemos una medición al principio del curso, en septiembre, de una serie de factores del desarrollo: valores, tipos de conductas sociales o autoconcepto o autoestima por parte de los niños, y también hacemos esta misma medición al final para ver cuánto han cambiado los niños en estos factores del desarrollo por efecto del programa.

David Barbero:

Tengo la cifra de que, en principio, son 86 alumnos divididos en varios grupos. Esa es la manera, digamos, o una de las maneras de llevarlo a cabo.

Maite Garaigordobil:

Eso es. Siempre que diseñamos un programa nuevo, lo mismo el programa que hicimos al principio para seis u ocho años, posteriormente el de ocho a diez y luego hay otro para adolescentes, de doce a catorce, e igual para este de diez a doce, que es el que nos ocupa ahora, normalmente hacemos el mismo diseño de investigación: cogemos unos grupos infantiles de ese nivel de edad y aplicamos con ellos ese programa. Lo hacemos sistemáticamente, semanalmente, durante todo el curso académico. En septiembre aplicamos un pretest. O sea, aplicamos una serie de tests y de pruebas psicológicas para medir factores del desarrollo, y en junio hacemos lo mismo. Además, habitualmente comparamos el cambio que hacen estos niños con el cambio que hacen niños del mismo nivel de edad a los que no se les da ese año la oportunidad de jugar con juegos cooperativos.

David Barbero:

Estamos mostrando algunas de las imágenes del desarrollo de este programa o uno similar en años anteriores.

Maite Garaigordobil:

Efectivamente. Esto pertenece a uno de los juegos que contiene el primer programa, el de seis a ocho años, que fue mi tesis doctoral. Se llama "Saquitos de arena descongelan" y, básicamente, es un juego donde enseñamos a los niños a estar pendientes de qué es lo que necesitan otros y a tener conductas de ayuda en relación a otros.

David Barbero:

¿Lo de los saquitos cómo es?

Maite Garaigordobil:

Ellos van con un saquito en la cabeza con una música de fondo y, cuando el saquito se les cae, se quedan congelados. Tienen que esperar a que un compañero se dé cuenta de que necesitan ayuda, que ese compañero se acerque con su saquito, se agache, le recoja el saquito, se lo vuelva a poner en la cabeza al compañero que está congelado. Esto le permite luego seguir jugando. Es decir, el juego consiste en ver quién necesita ayuda y ayudarlo, incluso a riesgo de que se te caiga tu propio saquito y te quedes congelado mientras estás intentando ayudar.

David Barbero:

Esa sí que es una actividad directamente relacionada con la solidaridad, ¿no?

Maite Garaigordobil:

Efectivamente.

David Barbero:

Incluso con riesgo hacia uno mismo.

Maite Garaigordobil:

Eso es, sería conducta prosocial altruista. ¿Por qué? Porque no solamente ayudas a alguien, sino que ayudas a riesgo incluso de poder ser tú penalizado, de poder perder. Es una ayuda altruista, en ese sentido.

David Barbero:

Estas fotos también corresponden, no sé si al mismo o a otro juego.

Maite Garaigordobil:

Sí, ese programa corresponde todo a lo que fue la experiencia de seis a ocho años, la primera que hicimos. Ese juego, "Pelota a dos", consiste en llevar una pelota manteniendo la pelota entre el cuerpo de dos compañeros sin utilizar las manos. Es decir, se trata, en ese caso, de coordinar tu movimiento con el movimiento del otro para desplazarte por el aula manteniendo la pelota con el cuerpo de ambos.

David Barbero:

De los dos depende.

Maite Garaigordobil:

Efectivamente.

David Barbero:

Hay que colaborar con otra persona.

Maite Garaigordobil:

Efectivamente. Eso sería el juego de cooperación corporal, porque hay distintos tipos de cooperación. El que hemos visto antes era la ayuda, propiamente. Este es de

cooperación corporal, y luego hay otros juegos de cooperación más intelectual, más cognitiva.

David Barbero:

Sí, pero, en definitiva, en todas ellas, la interacción de las personas y de los alumnos es lo que lleva al desarrollo del juego.

Maite Garaigordobil:

Efectivamente. De hecho, la mayoría de los juegos de estos programas de toda la colección de toda la serie obliga, de alguna manera, a los jugadores a dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común. Es decir, no solamente yo tengo que colaborar en el juego, sino que tengo que animar a los demás a que colaboren y contribuyan con lo que ellos tienen. Si no, no llegamos a la meta del grupo. El objetivo es dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común: llegar a la meta del juego.

David Barbero:

Hay otros juegos, ¿no?

Maite Garaigordobil:

Eso es, otros juegos donde, básicamente, se ponen de manifiesto esas características de los juegos cooperativos.

David Barbero:

Es una manera muy buena y muy agradable para que los niños se introduzcan y, de esa manera, lo puedan hacer.

Maite Garaigordobil:

El juego es la actividad más espontánea del niño. En ese sentido, es un instrumento interesantísimo para educar en valores y en otros aspectos. Podemos trabajar con el juego el desarrollo intelectual, la creatividad, el desarrollo social, ayudar al niño a expresar emociones a través del juego, toda el área emocional... Realmente, se pueden trabajar muchos aspectos a través de la actividad lúdica.

David Barbero:

Lógicamente, me decía que en el comienzo se hace una evaluación de los alumnos que van a participar, imagino que para conocer su grado de socialización, de cooperación y todo eso. ¿Qué aspectos concretos se miran? ¿Cómo se hace?

Maite Garaigordobil:

Le pongo el ejemplo de este último programa, el de diez a doce años. Cada uno tiene su especificidad, aunque todos tengan unos parámetros básicamente comunes. Por ejemplo, en esta experiencia hemos medido un abanico amplio de conductas sociales, conductas por ejemplo de consideración con los demás, de autocontrol, de liderazgo, conductas de retraimiento social, de aislamiento o conductas de ansiedad, timidez. Hemos medido también conductas antisociales que tienen los niños antes y después

del programa. Hemos explorado las conductas prosociales de las cuales nos han dado información padres y profesores. O sea, que en esta evaluación...

David Barbero:

Eso le iba a decir también, que los padres y profesores tienen, desde luego, algo que decir. O mucho.

Maite Garaigordobil:

Tienen mucho que decir. Nosotros los incluimos en estas experiencias como personas que nos dan información sobre el nivel de desarrollo de los niños, pero estas son experiencias para llevar a cabo con los niños, no con los padres. Los padres, evidentemente, en el tema de los valores tienen un papel absolutamente determinante.

David Barbero:

Habíamos dicho que son como juegos, y que una vez que se ha establecido ya esa evaluación, son más o menos sesiones semanales.

Maite Garaigordobil:

Efectivamente. Antes lo he dejado a medio comentar. Aparte de esos aspectos sociales, medimos también aspectos emocionales como el autoconcepto que tiene un niño o la estabilidad emocional. En este trabajo también hemos medido la creatividad y la inteligencia para ver el impacto que ha tenido en todas las dimensiones del desarrollo. En relación a cómo aplicamos la experiencia, hacemos una sesión de juegos semanal. Esas sesiones tienen una estructura. Tienen una fase de apertura. Los niños están en el suelo en posición circular y se comenta un poco...

David Barbero:

O sea, que no es una clase y está claro que no es una clase.

Maite Garaigordobil:

No, no, no.

David Barbero:

La estructura es de juego, de nada rígido.

Maite Garaigordobil:

Eso es. Se juega normalmente en un aula de psicomotricidad o en un gimnasio. Es decir, en un espacio totalmente libre de obstáculos donde podamos hacer actividades de gran grupo o actividades de pequeño equipo. Normalmente, se hace esta fase de apertura donde se inicia la situación de juego y a continuación se desarrollan los juegos de la sesión en una secuencia, y siempre se hace un debate al finalizar el juego en el que se habla de qué sentimientos hemos tenido, si nos hemos ayudado, si nos hemos sentido rechazados... Aspectos positivos y negativos. Siempre se abordan aspectos positivos y negativos del juego en esa fase de debate.

David Barbero:  
Estoy ahora mostrando un juego, ¿no?

Maite Garaigordobil:  
Eso es una herramienta de evaluación.

David Barbero:  
Esta es de ocho a diez.

Maite Garaigordobil:  
Efectivamente. Esa pertenece al programa del que hemos hablado hace un momento, de ocho a diez años, y es un instrumento que nos sirve para evaluar la creatividad.

David Barbero:  
Se les da esta planilla con estos dibujos base.

Maite Garaigordobil:  
Efectivamente. Son doce figuras compuestas de dos o tres líneas. Lo que les pedimos a partir de ese material es que hagan los dibujos que les vengan a la mente.

David Barbero:  
Que a ellos les sugieran.

Maite Garaigordobil:  
Eso es, que les sugieran. Pueden hacer...

David Barbero:  
Vamos a ver lo que han dibujado. Algunos han dibujado esto que tenemos aquí.

Maite Garaigordobil:  
Eso es. Esa, por ejemplo, es la producción que hizo uno de los niños. Es una producción de un niño de ocho o nueve años, en ese nivel de edad, y, diríamos, de los más creativos. En el libro presentamos el techo alto, el mayor nivel de creatividad que encontramos en las muestras de ellos, y también los niveles un poquito más bajos.

David Barbero:  
Es decir, con las simples rayas que les habían dado, ellos crean todo esto, que se pueden ver ya personas...

Maite Garaigordobil:  
Efectivamente. A partir de unos trazos, ellos hacen dibujos. Luego, lo que medimos es la originalidad de esos dibujos. Esto sería creatividad a través del dibujo. Esa es la variable que estamos midiendo. Miramos cuánta originalidad hay antes de empezar el programa de juego cooperativo y creativo y cuánta después.

David Barbero:

También tenemos aquí otras respuestas de otros niños.

Maite Garaigordobil:

Eso es, efectivamente.

David Barbero:

También la creatividad sería la...

Maite Garaigordobil:

Efectivamente. La creatividad gráfica sería lo que estaríamos explorando con este instrumento. Es un ejemplo de uno de los instrumentos de evaluación que utilizamos en ese programa para medir la creatividad gráfica.

David Barbero:

Vamos a ver otro. No solamente se les dan esos dibujos, sino que también se ofrecen...

Maite Garaigordobil:

Círculos.

David Barbero:

Y con esos círculos también... Lo que se les daría sería los círculos absolutamente vacíos.

Maite Garaigordobil:

Efectivamente. Se les da una hoja llena de círculos y se les pide que hagan dibujos. Lo que medimos exactamente es, como decía antes, el número de ideas que dan los niños, la flexibilidad de esas ideas, cuántas categorías contienen esas ideas, y lo que es más importante como indicador de creatividad, la originalidad de esas ideas, con qué frecuencia aparecen esas ideas en el conjunto de la muestra con la que estamos trabajando. En esta experiencia trabajamos con 154 niños en concreto. Siempre un grupo de experimentales que desarrollaron todas las fases: la evaluación, el programa de juego y la evaluación de nuevo, y otros grupos que hacen la evaluación en septiembre, no hacen la experiencia de juego ese año y hacemos la evaluación en junio y vemos cuánto han cambiado en esos factores del desarrollo. Los niños van por grupos...

David Barbero:

Sí, para ver si es eficaz o no es eficaz.

Maite Garaigordobil:

Efectivamente, análisis estadísticos que luego nos indican si hay o no diferencias entre los grupos que han hecho el programa de juego y los que no.

David Barbero:

En estos aspectos en los que se trata de evaluar la originalidad, imagino que también inciden otros aspectos y otros valores. Analizándolo bien, el niño o la niña se refleja de modo total, ¿no? Con sus emociones, sus problemas y de todo.

Maite Garaigordobil:

Efectivamente. El dibujo, y el dibujo libre, es un espejo de la personalidad del niño donde deposita sus afectos, sus emociones, sus preocupaciones, temores, fantasías. Si uno lee bien esos dibujos, puede encontrar muchas claves del mundo interno de ese niño.

David Barbero:

Hablando ya de los juegos que se desarrollan en esas sesiones, tenía anotado aquí yo, de las cosas que he leído para preparar esta conversación con usted, una serie de características que deben tener esos juegos. Ya hemos comentado la participación de varias personas, la comunicación, la cooperación, también el juego de ficción-realidad. Todo eso, ¿no?

Maite Garaigordobil:

Sí. Básicamente, los juegos que selecciono siempre o que, a veces, inventamos para configurar estos programas, tienen un poco en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir. Son juegos que estimulan la comunicación, la cohesión, la confianza, y en la base de ellos están estos tres factores: aceptarse, cooperar y compartir. Tienen cinco características. Siempre los seleccionamos o los construimos, pero tienen que contener esas características: la participación de todos, es decir, que en estos juegos todos participan, nunca hay eliminados, este es un elemento muy importante, y nadie gana ni pierde, no hay ganar o perder. El objetivo del juego consiste en contribuir para llegar a una meta de grupo. Y no solo contribuir, sino ayudar a que los demás contribuyan, porque cada miembro dentro del juego tiene un papel lleno de significado y necesario para la realización del juego.

David Barbero:

O sea, que si alguien fuera más retraído, los otros le tendrían que animar.

Maite Garaigordobil:

Efectivamente. Le tendrían que ayudar a participar con lo que él tiene para que puedan, como equipo, llegar a esa meta del juego a la vez, a la meta del grupo. Comunicación, porque en estos juegos trabajamos el desarrollo de hábitos de comunicación con los niños. Intentamos que aprendan a escucharse, que aprendan a dialogar, a negociar, a tomar decisiones por consenso, en la medida de lo posible, respecto a lo que quieren hacer en el juego, a lo que van a construir o lo que van a contar. También, otro elemento importante es la cooperación, porque la dinámica de estos juegos nos obliga en muchas ocasiones a dar y a recibir ayuda para contribuir a ese bien común, y si no lo hacen no llegan al final del juego.

David Barbero:

¿Y el juego este de ficción realidad? Imaginar que es verdad lo que están haciendo, que es la vida.

Maite Garaigordobil:

Es jugar a hacer el “como si” de la realidad. Como si somos animales, o como si somos unos reyes, o como si somos monstruos, o como si somos objetos.

David Barbero:

Imagino que los niños y las niñas lo hacen muy bien. Con su imaginación...

Maite Garaigordobil:

Hacemos como juego simbólico. Los niños aprenden a simbolizar, que es una cualidad muy importante para el desarrollo de la inteligencia, por ejemplo, y hay todo un conjunto de juegos en los que el juego consiste en dramatizar. Podríamos decir que son juegos simbólicos, juegos de dramatización, de representación del mundo. Jugamos a hacer el “como si” de la realidad, pero sabemos que es un “como si”, que no somos lo que aparentamos, pero jugamos a hacerlo. Esta ficción simbólica es determinante para el desarrollo de la inteligencia.

David Barbero:

Y después la diversión.

Maite Garaigordobil:

¿Cómo no?

David Barbero:

Lo tienen que pasar bien.

Maite Garaigordobil:

Efectivamente. Uno de los objetivos que tratamos con estas experiencias y una de las características que también cuidamos que tengan nuestros juegos cooperativos es que sean divertidos, es decir, que intentamos que con esta experiencia los niños se diviertan interactuando de manera amistosa, positiva, constructiva con sus compañeros de grupo.

David Barbero:

En la experiencia que tienen ya, ¿ha funcionado mejor, o los niños se entregan más, de seis a ocho años, que son todavía más ingenuos, que los mayores en la preadolescencia? ¿Tienen más resabios o cómo?

Maite Garaigordobil:

Yo creo que disfrutaban igual en todas las edades. De hecho, el último programa, el de doce a catorce años, que lo llevamos a cabo de manera experimental en el año 97-98, que es anterior al que hemos hecho ahora, hay una parte que es juego y hay otra

parte que ya no es tanto juego. Es reflexión, es debate. Como hemos comentado antes, aprender a manejar las emociones, analizar las emociones... Y eso se hace a través de actividades de debate. No son lúdicas propiamente dichas, aunque siempre intentamos que estas experiencias tengan ese carácter lúdico. Curiosamente, siempre que terminamos un programa, les pedimos su opinión a los chavales. Con independencia de esas evaluaciones experimentales que hacemos, les pasamos un cuestionario para que nos den su opinión subjetiva. Y ellos, los adolescentes nos decían: "Más juego". Me pedían más juegos y menos reflexión. Por ejemplo, como en esta actividad que estás mostrando.

David Barbero:

Estos dibujos que tenemos aquí, ¿corresponden a...?

Maite Garaigordobil:

Corresponden al programa que llevamos a cabo de doce a catorce años, con adolescentes, y forman parte de una actividad del programa que se llama "El Miedo". Hay varios, trabajamos con distintas emociones.

David Barbero:

O sea, que se les pide que dibujen situaciones donde ellos han tenido miedo.

Maite Garaigordobil:

Efectivamente. Les pedimos que manifiesten en un dibujo una situación en que hayan experimentado miedo o en la que ellos creen que podrían experimentar miedo. Una vez que han hecho el dibujo y, por tanto, han hecho una expresión de esa emoción a través de lo gráfico, los niños, los adolescentes en este caso, se muestran sus dibujos, se comentan la situación...

David Barbero:

Cada uno dice: "Yo he pintado esto porque creo que, en esta situación, o no creo, sino que me ha pasado esta situación y tuve mucho miedo".

Maite Garaigordobil:

Efectivamente. Ahí vemos algunas experiencias. "Me dio mucho miedo una vez que iba en un avión y tuvo una caída repentina el avión y pensé que nos iba a pasar algo", o "una vez estaba nadando y me cogió una ola muy grande", o "me dan miedo las alturas", o "los espacios abiertos", o "los animales", o "una vez que me quedé atrapado en un ascensor".

David Barbero:

Aquí tenemos algunos otros, ¿verdad?

Maite Garaigordobil:

Eso es. Ellos dibujan una situación en la que tuvieron miedo. Esas serían, diríamos, causas del miedo. Luego hablamos un poco de qué impacto tiene el miedo, o qué

impacto tiene la ira. Otras veces les pedimos: “Vamos a dibujar situaciones que nos han generado rabia”.

David Barbero:

Ahora que dice la ira, creo que tenemos aquí también... Estos se corresponden a la ira, ¿no? Situaciones de ira o de enfado, ¿no?

Maite Garaigordobil:

Efectivamente, eso es. Una situación en la que tú ves sentimientos de rabia o de ira. Aquí podemos visualizar, por ejemplo, cómo uno nos decía: “Iba en una competición de esquí y perdí”, u otro dice: “Cuando mis compañeros, en una ocasión, me dejaron separado y aislado y sentí rabia”, o “cuando me mandaron los de casa bajar la basura y tuve que bajarla”, o “una vez que suspendí un examen”, o incluso a veces también...

David Barbero:

Situaciones sociales, a veces.

Maite Garaigordobil:

Eso es, situaciones sociales más abstractas, como: “me da rabia o me da ira el machismo” o “la contaminación, una vez que vi a unos pingüinos todos llenos de petróleo por efecto de una catástrofe de tipo ecológica”. Después de que hemos mostrado situaciones que nos dan miedo o nos dan ira, hablamos de cómo manejar esas emociones de manera constructiva, de manera positiva. O sea, qué podemos hacer cuando una persona nos deja aislada.

David Barbero:

Aprovechando el dibujo, decir: “Si sentiste miedo, ¿qué podías hacer? ¿Cómo podías superarlo?”

Maite Garaigordobil:

Eso es. Es un debate que hacemos siempre en grupo, todos sentados en el suelo mostrando sus dibujos, y tratamos de pensar todos juntos ideas para resolver los sentimientos de miedo o los sentimientos de ira de una manera positiva, que no sea: “Voy y les insulto a los que me han dejado aislado”, sino técnicas positivas de resolver esa situación de rechazo por parte de otros, una situación que, por otro lado, es muy importante en este nivel de edad, de doce a catorce años, ya en la adolescencia.

David Barbero:

Entre las causas que se reflejan, no sé si la situación escolar o la situación familiar, incluso la sociedad que rodea, ¿son frecuentemente aludidas en esas causas?

Maite Garaigordobil:

Sí, sin duda. Hay cantidad de situaciones puramente sociales, vinculadas a veces al contexto familiar, otras veces vinculadas al contexto de iguales, al contexto de amigos, o incluso al contexto social.

David Barbero:

Otro de los aspectos que se trata de analizar en primer lugar, y así corregir, es el tema de la violencia, ¿no? Imagino que hay distintos grados de violencia, distintas manifestaciones, y algunas de estas violencias, imagino que se dan en el propio centro escolar.

Maite Garaigordobil:

Sin duda. Los seres humanos tenemos, como decía antes, ese componente positivo y solidario, y tenemos también ese otro componente negativo. Cuando algo nos frustra, sentimos rabia, y eso, de alguna manera, desemboca en agresividad, en ocasiones, o en violencia. Más que trabajar directamente con las conductas violentas, lo que tratamos de hacer es trabajar desde lo positivo. Es decir, tratar de trabajar desarrollando la conducta prosocial. Es decir, haciendo que los niños reflexionen sobre el impacto emocional que genera ser rechazado por otros, sobre el impacto emocional negativo que supone el ser insultado o el ser agredido, y desde ahí ir modificando un poco sus comportamientos en la línea de que aprendan a ayudarse, a cooperar, a dar, a consolar, a compartir, que sería todo ese abanico de conductas prosociales que tratamos de desarrollar y que, efectivamente, tienen un efecto inhibitor de la conducta violenta, de prevención de la violencia.

David Barbero:

Puesto que ustedes hacen este juego y todas esas actividades entre un test y otro test para evaluar su efectividad, las consecuencias más evidentes que se suelen apreciar, en los aspectos, por ejemplo, de convivencia, ¿se nota, por ejemplo, un respeto mayor a las reglas del juego, por ejemplo?

Maite Garaigordobil:

Sin duda. En general, analizando un poquito los efectos que han tenido todos los programas o los efectos comunes que hemos visto en todos los programas, hemos visto un aumento de conductas sociales positivas, de conductas, por ejemplo, de consideración por los demás, conductas de liderazgo que están asociadas a la popularidad, al espíritu de servicio, conductas de autocontrol de impulsos, que precisamente inhiben la conducta de tipo agresivo, conductas de tipo prosocial, conductas asertivas...

David Barbero:

El elemento que usted decía de liderazgo, ¿se combina bien con...? Están trabajando entre iguales, en definitiva, pero quizá alguien lleva la iniciativa, ¿o cómo...?

Maite Garaigordobil:

Todos tenemos capacidades, y tenemos más capacidades en unos aspectos que en otros. Se trata de que los niños puedan sacar confluencia de sus distintas capacidades para hacer trabajos de cooperación. Trabajos, en este caso juegos, pero hacia el aprendizaje de la cooperación.

David Barbero:

Alguien debe dirigir, entonces, en ese sentido también.

Maite Garaigordobil:

No necesariamente. Lo que pasa es que, a veces, de manera espontánea hay un niño que tiene más capacidad para dramatizar y se convierte en el líder en actividades de juego dramático, mientras que otro tiene más destrezas en lo intelectual y en tareas de cooperación cognitiva es más diestro y ayuda a los demás. La idea básica no es tanto fomentar el liderazgo en el sentido objetivo. En todo caso, es un liderazgo constructivo, un liderazgo al servicio del equipo. Es un liderazgo que ayuda, precisamente, a integrar a los más desfavorecidos, a los que puedan tener menos destrezas, para hacerlos participar e integrarlos en el juego.

David Barbero:

¿Y en el campo de las emociones también se ha notado...?

Maite Garaigordobil:

Una variable que hemos medido en todos los programas ha sido el autoconcepto. Es la imagen que cada uno tenemos de nosotros mismos, el autoconcepto, la autoestima. Invariablemente, en todas las experiencias en el programa de seis a ocho y de ocho a diez mejoran significativamente respecto de los niños que no hacen estas experiencias.

David Barbero:

¿En el sentido de sentirse capaz de hacer cosas?

Maite Garaigordobil:

En el sentido de verse mejor a ellos mismos, de definirse a ellos mismos de una manera más positiva. Normalmente, exploramos el autoconcepto con técnicas de adjetivos. Les pedimos al principio del curso que marquen los adjetivos que les sirven para definirse a ellos, y ahí hay adjetivos positivos o negativos. Luego comparamos el cambio y lo comparamos con los grupos de control que ese año, o puntualmente, mientras hacemos la investigación del programa, no juegan con esa experiencia.

David Barbero:

Si ustedes insisten tanto en ver las causas de las emociones, causas del miedo, causas de la ira, imagino que eso lleva también a controlar, no solamente la emoción sino lo que está delante, la causa de.

Maite Garaigordobil:

Claro, es como aprender cognitivamente, intelectualmente, a caer en la cuenta de qué factores hacen que sintamos miedo o que sintamos rabia que sintamos envidia, y nos hace más conscientes de las causas que generan nuestras emociones. También tratamos de que los chavales sean conscientes del impacto que esas emociones

tienen en la conducta y cómo resolver esas emociones. Serían tres factores: causas, consecuencias y formas de afrontamiento, formas de resolver constructivamente emociones, en principio, negativas.

David Barbero:

Eso, en el campo emocional. ¿Y en el campo intelectual?

Maite Garaigordobil:

En el campo intelectual hemos hecho mediciones, sobre todo, en los dos últimos programas, en el programa de ocho a diez años y en este de diez a doce, que es el nuevo, hemos medido inteligencia y hemos medido creatividad en distintos aspectos: creatividad con el lenguaje, con las palabras, o creatividad a través del dibujo o la pintura, y efectivamente hemos confirmado que la inteligencia verbal mejora a través de la experiencia de juegos cooperativos.

David Barbero:

Inteligencia verbal en el sentido de “capacidad de”.

Maite Garaigordobil:

Efectivamente. La capacidad para conceptualizar lenguaje. Capacidad, diríamos, verbal. Lo que llamamos el CI verbal en los tests de inteligencia. Se les administra un test de inteligencia, para ver si el CI, el cociente intelectual, cambia. Se midieron dos tipos de inteligencia, la verbal y la no verbal, y encontramos diferencias significativas en la verbal, pero no vimos diferencias en la no verbal. En creatividad se confirmó un cambio significativo. O sea, que había aumentado la creatividad verbal y también la creatividad a través del dibujo, que fueron los dos tipos de creatividad generados.

David Barbero:

Porque se fomenta especialmente...

Maite Garaigordobil:

Sin duda.

David Barbero:

Son juegos que les llevan a tener imaginación y a ejercitarla.

Maite Garaigordobil:

Le pongo un pequeño ejemplo, si quiere que clarifique. En este programa nuevo hay un juego que se llama “La nueva evolución de las especies”. Los niños tienen que crear un nuevo animal.

David Barbero:

Entre todos los que hay, además...

Maite Garaigordobil:

Sí. Hacemos primero los equipos, porque esto es una metodología muy frecuente en los programas, y cada equipo recibe un montón de fotografías de animales normales, cotidianos, de todo tipo: animales salvajes, domésticos... Igual reciben 30 fotografías con animales. Tienen que montar un nuevo animal, construir un nuevo animal, con partes de esos animales. Van recortando partes de los animales, montando un nuevo animal, y cuando han terminado sobre el papel de hacer el nuevo animal, la nueva especie, tienen que construir un pequeño diálogo, un pequeño escrito. Primero le ponen nombre a esa nueva especie animal, e inventan, diríamos, o construyen verbalmente qué características tiene ese animal, si es terrestre, si es aéreo, qué come, cuánto pesa, cómo se desarrolla... Es decir, todo lo que sería la descripción.

David Barbero:

Eso tiene que ser muy curioso. Ahí hay también beneficio ya.

Maite Garaigordobil:

Muy bonito. Ahí estamos trabajando, por ejemplo, la creatividad, además de la cooperación, porque tienen que contribuir todos a decidir el animal, a recortar las piezas de las fotografías, a pegar para configurar el cuadro con la nueva especie y a inventar la descripción de esa especie.

David Barbero:

Estoy viendo en el reloj que se me acaba el tiempo, pero dos cuestiones que sí que me gustaría tratar. En primer lugar, tenemos ya desde los seis años hasta los catorce. ¿Por qué entre esas edades tienen el privilegio de estos juegos y los otros no? Por plantearlo así. Quiero decir, ¿hay perspectivas de que en otras edades también se...?

Maite Garaigordobil:

Sí. De hecho, ya le voy a comentar como, en realidad, yo empecé con mi tesis doctoral con seis a ocho años, fui subiendo hacia arriba y ahora mismo estoy dirigiendo una tesis doctoral y hemos aplicado un programa para niños de Educación Infantil. Lo hemos administrado a grupos de cinco a seis años. Ya tenemos los resultados. O sea, que va a ser una tesis doctoral que vamos a leer próximamente, este año, en la Universidad del País Vasco, en la Facultad de Psicología, que es donde yo trabajo. Ahí hemos diseñado ya un programa para los de abajo, para los pequeños. Educación Infantil, para trabajar cooperación con ellos, un programa que ya está probado y que se ha visto, efectivamente, que los juegos que hemos seleccionado son útiles y fomentan estos aspectos del desarrollo. De una manera más incipiente, porque acabamos de empezar, de 14 a 16 a través de otra tesis doctoral, pero este trabajo todavía está en una fase mucho más incipiente y probablemente estemos trabajando... Porque normalmente trabajamos tres o cuatro años en cada programa. Se diseña, luego hay que formar a los profesores para que lo apliquen, hay que formar a los evaluadores para que apliquen la evaluación, corregir todos estos tests. Tres o cuatro años solemos tardar.

David Barbero:

El colegio donde yo voy, pero es posible aplicarlo en todos los colegios, ¿no?

Maite Garaigordobil:

Efectivamente. Es posible aplicarlo en todos los colegios. De hecho, cuando terminamos estas experiencias y hacemos la investigación sobre el programa, siempre se publica. Es decir: yo preparo un documento donde explico la metodología de explicación del programa, les doy a los profesores las fichas de todos los juegos que contiene el programa bien clarificado, qué estamos trabajando con ese juego, cómo hay que aplicarlo a los niños, qué material se necesita, etc., y también las herramientas de evaluación para que midan los efectos. Normalmente, una vez que se ha hecho la validación del programa y sabemos qué objetivos cumple y cuáles no, cualquier profesor puede coger los manuales y aplicarlos con su grupo. Normalmente se suelen hacer bastantes cursos de formación para profesores, para enseñarles un poquito, ayudarlos y animarlos, muchas veces, motivarlos a desarrollarlos, y les brindo siempre también mi ayuda por si necesitan algo mientras lo implementan.

David Barbero:

Maite Garaigordobil, muchísimas gracias por habernos explicado y habernos ofrecido la posibilidad de conocer este programa.

Maite Garaigordobil:

Muchas gracias a usted por haber podido explicar el trabajo que estamos haciendo.

David Barbero:

A ustedes también, gracias por su atención.

# Cooperació i prevenció de la violència

David Barbero:

Benvinguts a un nou programa Fòrum, amb la fi de recollir l'actualitat cultural, i també l'actualitat social. Avui parlarem d'educació i, més concretament encara, els presentarem una proposta, un programa educatiu que pretén fomentar la conducta social, i també prevenir la violència dintre l'educació, dintre l'escola i, en definitiva, en la societat. Aquesta proposta ha estat guardonada amb el Premi Nacional d'Investigació Educativa i la seva autora és la Maite Garaigordobil, la qual és professora a la Universitat del País Basc i avui és amb nosaltres. Benvinguda.

Maite Garaigordobil:

Bon dia.

David Barbero:

En definitiva, sintetitzant, la proposta consisteix en un programa pràctic per a dur a terme dintre els col·legis, les escoles, oi?

Maite Garaigordobil:

Efectivament. És, bàsicament, un programa d'intervenció i prevenció en el desenvolupament, especialment en allò que és el desenvolupament social i emocional, tot i que després comentarem també com treballem també la creativitat amb aquest programa de joc. És un programa, precisament, basat en el joc, en el joc cooperatiu, en el joc creatiu. És a dir, és una mena de jocs una mica especials, específics.

«Maite Garaigordobil. Premi Nacional Invest. Educativa»

Maite Garaigordobil:

Aquesta proposta que hem plantejat i per la qual ens han donat aquest guardó està dirigida a nens i nenes de deu a dotze anys.

David Barbero:

Dins, diguem-ne, de l'estructura actual està a l'Ensenyament Primari.

Maite Garaigordobil:

En el tercer cicle, efectivament. Dirigida al tercer cicle d'Educació Primària.

David Barbero:

Els nostres espectadors potser podrien dir: "Bé, i per què aquest tercer cicle?". Diguem, però, que està ficat també dins d'un programa més general que ocupa tot l'Ensenyament Primari.

Maite Garaigordobil:

Efectivament. Des de la dècada dels 80, si fa no fa, un grup de professionals de la Psicologia i l'Educació vam començar a dissenyar programes d'intervenció, a aplicar-los de manera experimental i a avaluar els efectes que aquests programes tenien en el desenvolupament dels infants.

David Barbero:

Quan diu "d'intervenció" és perquè es pren la iniciativa d'això, d'intervenir.

Maite Garaigordobil:

És això: intervenir per canviar. Intervenir per desenvolupar la conducta prosocial, per desenvolupar la creativitat, per desenvolupar les habilitats de comunicació en els infants, la capacitat per dialogar, per negociar, per prendre decisions amb consens. És a dir, es tracta de fomentar el desenvolupament dels infants mitjançant aquestes experiències de joc.

David Barbero:

En definitiva, valors.

Maite Garaigordobil:

Efectivament. Mitjançant aquestes experiències de joc cooperatiu, el que fem és treballar, en gran manera, el desenvolupament moral, els valors, com poden ser el diàleg, la tolerància, la igualtat, la solidaritat, la no violència... Tots aquests valors, d'alguna manera, estan implícits en moltes de les activitats.

David Barbero:

És a dir, que allò que hi ha un infant, o una persona, que és bona o dolenta perquè ho és i prou no es sosté.

Maite Garaigordobil:

No. A més a més, jo crec que som bons i dolents alhora. És a dir, que l'ésser humà té aspectes positius i negatius. El que passa és que l'ésser humà és molt plàstic, és molt reeducable. Llavors, els éssers humans ens podem desenvolupar en positiu, és a dir, aprenent a ajudar-nos, aprenent a cooperar i aprenent a ser solidaris, o els éssers humans també ens podem desenvolupar en negatiu, aprenent a odiar, aprenent a ser violents amb la resta, etc. Aquestes experiències, precisament, miren de fomentar aquesta perspectiva o aquesta part positiva de l'ésser humà mirant, precisament, de generar una mena de societat adulta, mitjançant la feina que fem avui amb els infants, més positiva que la que tenim a hores d'ara.

David Barbero:

És un programa per dur a terme dins del curs escolar.

Maite Garaigordobil:

Efectivament. Bàsicament, allò que es planteja és fer una sessió de jocs setmanal. Normalment, són sessions de joc que duren dues hores per setmana, i es planteja una intervenció al llarg de tot el curs acadèmic. Habitualment, mesurem a l'inici del curs, al setembre, una sèrie de factors del desenvolupament: valors, tipus de conductes socials o autoconcepte o autoestima per part dels infants, i també fem aquest mateix mesurament a la fi per veure com han canviat els nens en aquests factors del desenvolupament per efecte del programa.

David Barbero:

Tinc la xifra que, en principi, són 86 alumnes dividits en diversos grups. Aquesta és la manera, diguem-ne, o una de les maneres de dur-lo a terme.

Maite Garaigordobil:

És això. Sempre que dissenyem un programa nou, tant amb el programa que vam fer a l'inici per sis o vuit anys, posteriorment el de vuit a deu i després n'hi ha un altre per adolescents, de dotze a catorze, com amb aquest de deu a dotze, el qual és el que ens ocupa ara, normalment fem el mateix disseny d'investigació: agafem uns grups infantils d'aquest nivell d'edat i hi apliquem aquest programa. Ho fem sistemàticament, setmanalment, durant tot el curs acadèmic. Al setembre apliquem un pretest. És a dir, apliquem una sèrie de tests i de proves psicològiques per mesurar factors del desenvolupament, i al juny fem el mateix. A més a més, habitualment comparem el canvi que fan aquests infants amb el canvi que fan nens del mateix nivell d'edat als quals no se'ls dona aquell any l'oportunitat de jugar amb jocs cooperatius.

David Barbero:

Estem mostrant algunes de les imatges del desenvolupament d'aquest programa o un de similar en anys anteriors.

Maite Garaigordobil:

Efectivament. Això pertany a un dels jocs que conté el primer programa, el de sis a vuit anys, que va ser la meva tesi doctora. Es diu "Saquets de sorra descongelats" i, bàsicament, és un joc on ensenyem els infants a estar pendents de què és el que necessiten d'altres o a tenir conductes d'ajuda en relació als altres.

David Barbero:

Com és això dels saquets?

Maite Garaigordobil:

Els duen un saquet al cap amb una música de fons i, quan el saquet cau, es queden congelats. Han d'esperar que un company s'adoni que necessiten ajuda, que aquest company s'apropi amb el seu saquet, s'ajupi, reculli el saquet i el posi de nou al cap del company que està congelat. Això li permet després continuar jugant. És a dir, el joc consisteix en veure qui necessita ajuda i ajudar-lo, fins i tot arriscant que caigui el teu saquet i quedis congelat mentre mires d'ajudar.

David Barbero:

Aquesta sí que és una activitat directament relacionada amb la solidaritat, oi?

Maite Garaigordobil:

Efectivament.

David Barbero:

Fins i tot amb risc vers tu mateix.

Maite Garaigordobil:

És això, seria conducta prosocial altruista. Per què? Perquè no només ajudes algú, sinó que ajudes a risc fins i tot de poder ser tu penalitzat, de poder perdre. És una ajuda altruista, en aquest sentit.

David Barbero:

Aquestes fotos es corresponen, no sé si amb el mateix o amb un altre joc.

Maite Garaigordobil:

Sí, aquest programa es correspon amb el que va ser l'experiència de sis a vuit anys, la primera que vam fer. Aquest joc, "Pilota a dos", consisteix a dur una pilota mantenint la pilota entre els cossos de dos companys sense fer servir les mans. És a dir, es tracta, en aquest cas, de coordinar el teu moviment amb el moviment de l'altre per a desplaçar-te per l'aula tot mantenint la pilota amb el cos de tots dos.

David Barbero:

Depèn de tots dos.

Maite Garaigordobil:

Efectivament.

David Barbero:

S'ha de col·laborar amb l'altra persona.

Maite Garaigordobil:

Efectivament. Això seria el joc de cooperació corporal, perquè hi ha diversos tipus de cooperació. El que hem vist abans era l'ajuda, pròpiament. Aquest és de cooperació corporal, i després hi ha d'altres jocs de cooperació més intel·lectual, més cognitiva.

David Barbero:

Sí, però, en definitiva, en totes elles, la interacció de les persones i dels alumnes és allò que du al desenvolupament del joc.

Maite Garaigordobil:

Efectivament. De fet, la majoria dels jocs d'aquests programes de tota la col·lecció de tota la sèrie obliga, d'alguna manera, als jugadors a donar i rebre ajuda per a contribuir

a una fi comuna. És a dir, no només jo he de col·laborar en el joc, sinó que he d'animar a la resta perquè hi col·laborin i hi contribueixin amb allò que ells tinguin. Si no, no arribem a la meta del grup. L'objectiu és donar i rebre ajuda per a contribuir a una fi comuna: arribar a la meta del joc.

David Barbero:

Hi ha altres joc, oi?

Maite Garaigordobil:

Exacte, altres jocs on, bàsicament, es posen de manifest aquestes característiques dels jocs cooperatius.

David Barbero:

És una manera molt bona i molt agradable perquè els infants s'hi introdueixin i, d'aquesta manera, ho puguin fer.

Maite Garaigordobil:

El joc és l'activitat més espontània de l'infant. En aquest sentit, és un instrument interessantíssim per educar en valors i en altres aspectes. Podem treballar amb el joc el desenvolupament intel·lectual, la creativitat, el desenvolupament social, ajudar el nen a expressar emocions a través del joc, tota l'àrea emocional... Realment, es poden treballar molts aspectes mitjançant l'activitat lúdica.

David Barbero:

Lògicament, em deia que a l'inicia es fa una avaluació dels alumnes que participaran, m'imagino que per conèixer el seu grau de socialització, de cooperació i de tot plegat. Quins aspectes en concret s'hi miren? Com es fa?

Maite Garaigordobil:

Li poso l'exemple d'aquest darrer programa, el de deu a dotze anys. Cadascun té la seva especificitat, encara que tots tinguin uns paràmetres bàsicament comuns. Per exemple, en aquesta experiència hem mesurat un ventall ampli de conductes socials, conductes, per exemple, de consideració vers la resta, d'autocontrol, de lideratge, conductes de retraïment social, d'aïllament o conductes d'ansietat, timidesa. Hem mesurat també conductes antisocials que tenen els infants abans i després del programa. Hem explorat les conductes prosocials de les quals ens han donat informació pares i professors. És a dir, en aquesta avaluació...

David Barbero:

Això li anava a dir també, que els pares i els professors hi tenen, és clar, alguna cosa a dir. O molt.

Maite Garaigordobil:

Hi tenen molt a dir. Nosaltres els incloem en aquestes experiències com a persones que ens donen informació sobre el nivell de desenvolupament dels infants, però

aquestes són experiències per dur-les a terme amb els nens, no amb els pares. Els pares, evidentment, amb el tema dels valors tenen un paper absolutament determinant.

David Barbero:

Havíem dit que són una mena de jocs, i que un cop s'ha establert ja aquesta avaluació, són sessions si fa no fa setmanals.

Maite Garaigordobil:

Efectivament. Abans ho he comentat a mitges. A banda d'aquests aspectes socials, mesurem també aspectes emocionals, com l'autoconcepte que té un infant o l'estabilitat emocional. En aquest treball també hem mesurat la creativitat i la intel·ligència per veure l'impacte que ha tingut en totes les dimensions del desenvolupament. Respecte a com apliquem la experiència, fem una sessió de jocs setmanal. Aquestes sessions tenen una estructura. Tenen una fase d'obertura . Els nenes són al terra fent un cercle i es comenta una mica...

David Barbero:

És a dir, que no és una classe, i queda clar que no és una classe.

Maite Garaigordobil:

No, no, no.

David Barbero:

L'estructura és de joc, no hi ha res rígid.

Maite Garaigordobil:

És això. Es juga normalment a una aula de psicomotricitat o a un gimnàs. És a dir, a un espai totalment lliure d'obstacles on puguem fer activitats de gran grup o activitats de petit equip. Normalment, es fa aquesta fase d'obertura on s'inicia la situació de joc i, a continuació, es desenvolupen els jocs de la sessió en una seqüència, i sempre es fa un debat quan finalitza el joc, en el qual es parla de quins sentiments hem tingut, si ens hem ajudat, si ens hem sentit rebutjats... Aspectes positius i negatius. Sempre s'aborden aspectes positius i negatius del joc en aquesta fase de debat.

David Barbero:

Ara estic mostrant un joc, oi?

Maite Garaigordobil:

Això és una eina d'avaluació.

David Barbero:

Aquesta és de vuit a deu.

Maite Garaigordobil:

Efectivament. Aquesta pertany al programa del qual hem parlat fa un moment, de vuit a deu anys, i és un instrument que ens serveix per avaluar la creativitat.

David Barbero:

Se'ls dona aquesta planella amb aquests dibuixos base.

Maite Garaigordobil:

Efectivament. Són dotze figures composades de dues o tres línies. El que els demanem a partir d'aquest material és que facin els dibuixos que se'ls passin pel cap.

David Barbero:

Allò que els suggereixin.

Maite Garaigordobil:

És això, que els suggereixin. Poden fer...

David Barbero:

Veiem què han dibuixat. N'hi ha que han dibuixat això que hi ha aquí.

Maite Garaigordobil:

És això. Aquesta, per exemple, és la producció que va fer l'un dels infants. És una producció d'un nen de vuit o nou anys, d'aquest nivell d'edat, i, diguem-ne, dels més creatius. Al llibre mostrem el sostre més alt, el major nivell de creativitat que trobem a les seves mostres, i també els nivells una mica més baixos.

David Barbero:

És a dir, amb les simples ratlles que els havien donat, ells creen tot això, on es poden veure ja persones...

Maite Garaigordobil:

Efectivament. A partir d'uns traços, ells fan dibuixos. Després, el que mesurem és l'originalitat d'aquests dibuixos. Això seria creativitat a través del dibuix. Aquesta és la variable que estem mesurant. Mirem quanta originalitat hi ha abans de començar el programa de joc cooperatiu i creatiu i quanta n'hi ha després.

David Barbero:

També tenim aquí altres respostes d'altres infants.

Maite Garaigordobil:

És això, efectivament.

David Barbero:

També la creativitat seria la...

Maite Garaigordobil:

Efectivament. La creativitat gràfica seria allò que estaríem explorant amb aquest instrument. És un exemple d'un dels instruments d'avaluació que fem servir en aquest programa per mesurar la creativitat gràfica.

David Barbero:

Veiem un altre. No només se'ls donen aquests dibuixos, sinó que també s'ofereixen...

Maite Garaigordobil:

Cercles.

David Barbero:

I amb aquests cercles també... El que se'ls donaria serien els cercles absolutament buits.

Maite Garaigordobil:

Efectivament. Se'ls dona una fulla plena de cercles i se'ls demana que facin dibuixos. El que mesurem exactament és, com deia abans, el nombre d'idees que donen els infants, la flexibilitat d'aquestes idees, quantes categories contenen aquestes idees i, molt important com a indicador de creativitat, l'originalitat d'aquestes idees, amb quina freqüència apareixen aquestes idees en el conjunt de la mostra amb la qual estem treballant. En aquesta experiència treballem concretament amb 154 nens. Sempre un grup d'experimentals que van desenvolupar totes les fases: l'avaluació, el programa de joc i l'avaluació de nou, i d'altres grups que fan l'avaluació al setembre, no fan l'experiència de joc aquell any, i fem l'avaluació al juny i veiem quant han canviat en aquests factors del desenvolupament. Els nens van per grups...

David Barbero:

Sí, per veure si és eficaç o no és eficaç.

Maite Garaigordobil:

Efectivament, anàlisis estadístiques que després ens indiquen si hi ha o no hi ha diferències entre els grups que han fet el programa de joc i els que no ho han fet.

David Barbero:

En aquests aspectes amb els quals es mira d'avaluar l'originalitat, m'imagino que també incideixen d'altres aspectes i d'altres valors. Analitzant-ho bé, el nen o la nena s'hi reflecteix de manera total, oi? Amb les seves emocions, els seus problemes i tot plegat.

Maite Garaigordobil:

Efectivament. El dibuix, i el dibuix lliure, és un mirall de la personalitat de l'infant al qual deposita els seus afectes, les seves emocions, les seves preocupacions, temors, fantasies. Si llegeixes bé aquests dibuixos, pots trobar-hi moltes claus del món intern d'aquest nen.

David Barbero:

Parlant ja dels jocs que es desenvolupen a aquestes sessions, tenia anotades aquí jo, de les coses que he llegit per preparar aquesta conversa amb vostè, una sèrie de característiques que han de tenir aquests jocs. Ja hem comentat la participació de diverses persones, la comunicació, la cooperació, també el joc de ficció-realitat. Tot això, oi?

Maite Garaigordobil:

Sí. Bàsicament, els jocs que selecciono sempre o que, de vegades, inventem per configurar aquests programes, tenen una mica en la seva base la idea d'acceptar-se, cooperar i compartir. Són jocs que estimulen la comunicació, la cohesió, la confiança, i a la base hi ha aquests tres factors: acceptar-se, cooperar i compartir. Tenen cinc característiques. Sempre els seleccionem o els construïm, però han de contenir aquestes característiques: la participació de tots, és a dir, que en aquests jocs tothom participa, mai no hi ha eliminats, aquest és un element molt important, i ningú guanya ni perd, no hi ha guanyar o perdre. L'objectiu del joc consisteix a contribuir-hi per arribar a una meta de grup. I no només contribuir-hi, sinó ajudar a que la resta hi contribueixi, perquè cada membre dins del joc té un paper ple de significat i necessari per a la realització del joc.

David Barbero:

És a dir, que si algú fos més retret, els altres l'haurien d'animar.

Maite Garaigordobil:

Efectivament. L'haurien d'ajudar a participar-hi amb el que ell tingui perquè puguin, com a equip, arribar a aquesta meta del joc alhora, a la meta del grup. Comunicació, perquè en aquests jocs treballeu el desenvolupament d'hàbits de comunicació amb els infants. Mirem que aprenguin a escoltar-se, que aprenguin a dialogar, a negociar, a prendre decisions per consens, en la mesura que sigui possible, respecte a allò que volen fer en el joc, a allò que construiran o a allò que contaràn. També, un altre element important és la cooperació, perquè la dinàmica d'aquests jocs ens obliga en moltes ocasions a donar i rebre ajuda per contribuir a aquest bé comú, i si no ho fan no arriben a la fi del joc.

David Barbero:

I aquest joc de ficció realitat? Imaginar que és veritat allò que estan fent, que és la vida.

Maite Garaigordobil:

És jugar a fer el "com si" de la realitat. Com si fóssim animals, o com si fóssim uns reis, o com si fóssim monstres, o com si fóssim objectes.

David Barbero:

M'imagino que els nens i les nenes ho fan molt bé. Amb la seva imaginació...

Maite Garaigordobil:

Fem una mena de joc simbòlic. Els infants aprenen a simbolitzar, que és una qualitat molt important per al desenvolupament de la intel·ligència, per exemple, i hi ha tot de jocs en els quals el joc consisteix a dramatitzar. Podríem dir que són jocs simbòlics, jocs de dramatització, de representació del món. Juguem a fer el “com si” de la realitat, però sabem que és un “com si”, que no som allò que aparentem, que juguem a fer-ho. Aquesta ficció simbòlica és determinant per al desenvolupament de la intel·ligència.

David Barbero:

I després, la diversió.

Maite Garaigordobil:

I tant!

David Barbero:

Han de passar-s'ho bé.

Maite Garaigordobil:

Efectivament. L'un dels objectius que tractem amb aquestes experiències i l'una de les característiques que procurem que tinguin els nostres jocs cooperatius és que siguin divertits, és a dir, que intentem que, amb aquesta experiència, els infants s'hi diverteixin interactuant de manera amistosa, , positiva, constructiva amb els seus companys de grup.

David Barbero:

En la experiència que tenen ja, ha funcionat millor, o els infants s'hi han entregat més, de sis a vuit anys, que són encara més ingenus, que els majors en la preadolescència? Estan més aviciats, o com?

Maite Garaigordobil:

Jo crec que gaudeixen igualment en totes les edats. De fet, l'últim programa, el de dotze a catorze anys, que ho vam dur a terme de manera experimental l'any 97-98, que és anterior al que hem fet ara, hi ha una part que és joc i n'hi ha una altra que ja no ho és tant. És reflexió, és debat. Com hem comentat abans, aprendre a manejar les emocions, a analitzar les emocions... I això es fa a través d'activitats de debat. No són ben bé lúdiques, tot i que sempre intentem que aquestes experiències tinguin un caràcter lúdic. Curiosament, sempre que terminem un programa, demanem la opinió als nois. Independentment d'aquestes avaluacions experimentals que fem, els passem un qüestionari perquè ens donin la seva opinió subjectiva. I ells, els adolescents ens deien: “Més joc”. Em demanaven més jocs i menys reflexió. Per exemple, com a aquesta activitat que estàs mostrant.

David Barbero:

Aquests dibuixos que tenim aquí, es corresponen amb...?

Maite Garaigordobil:

Es corresponen amb el programa que duguem a terme de dotze a catorze anys, amb adolescents, i formen part d'una activitat del programa que es diu "La Por". N'hi ha diversos, treballam amb emocions diverses.

David Barbero:

És a dir, que se'ls demana que dibuixin situacions que a ells els han fet por.

Maite Garaigordobil:

Efectivament. Els demanem que manifesten amb un dibuix una situació que els hagi fet por o que ells creuen que els podria fer por. Un cop han fet el dibuix i, per tant, han fet una expressió d'aquesta emoció a través d'allò gràfic, els nens, els adolescents en aquest cas, es mostren els seus dibuixos, comenten entre ells la situació...

David Barbero:

Cadascú diu: "Jo he pintat això perquè crec que aquesta situació, o no crec, sinó que he estat en aquesta situació i em va fer molta por".

Maite Garaigordobil:

Efectivament. Aquí veiem algunes experiències. "Em va fer molta por una vegada que anava en un avió, i va tenir una caiguda sobtada, aquest avió, i vaig pensar que ens passaria alguna cosa", o "una vegada estava nadant i em va agafar una onada ben grossa", o "em fa por l'altura", o "els espais oberts" o "els animals", o "una vegada em vaig quedar atrapat a un ascensor".

David Barbero:

Aquí en tenim d'altres, oi?

Maite Garaigordobil:

És això. Ells dibuixen una situació que els va fer por. Aquestes serien, diguem-ne, causes de la por. Després parlem una mica de quin impacte té la por, o quin impacte té la ira. D'altres vegades els demanem: "Ara dibuixarem situacions que ens han fet ràbia".

David Barbero:

Ara que parla de la ira, crec que tenim aquí també... Aquests es corresponen a la ira, oi? Situacions d'ira o d'emprenyament, oi?

Maite Garaigordobil:

Efectivament, és això. Una situació en la qual tu veus sentiments de ràbia o d'ira. Aquí podem visualitzar, per exemple, com un ens deia: "Anava en una competició d'esquí i vaig perdre", o un altre diu: "Quan els meus companys, en una ocasió, em van deixar apartat i aïllat i em fa ver ràbia", o "quan em manaren els de casa que baixés les

escombraries i les vaig haver de baixar”, o “una vegada que vaig suspendre un examen”, o fins i tot a vegades també...

David Barbero:  
Situacions socials, a vegades.

Maite Garaigordobil:  
És això, situacions socials més abstractes, com: “em fa ràbia o em provoca ira el masclisme”, o “la contaminació, una vegada que vaig veure uns pingüins tots plens de petroli per l’efecte d’una catàstrofe ecològica”. Després que hem mostrat situacions que ens fan por o ens provoquen ira, parlem de com manejar aquestes emocions de manera constructiva, de manera positiva. És a dir, què podem fer quan una persona ens deixa aïllada.

David Barbero:  
Aprofitant el dibuix, dir: “Si et va fer por, què hi podies fer? Com la podies superar?”

Maite Garaigordobil:  
És això. És un debat que fem sempre en grup, tots asseguts al terra mostrant els seus dibuixos, i mirem de pensar plegats idees per resoldre els sentiments de por o els sentiments d’ira d’una manera positiva, que no sigui: “Ara els insultaré perquè m’han deixat aïllat”, sinó tècniques positives per resoldre aquesta situació de rebuig per part d’altres, una situació que, d’una altra banda, és molt important en aquest nivell d’edat, de dotze a catorze anys, ja en l’adolescència.

David Barbero:  
Entre les causes que s’hi reflecteixen, no sé si la situació escolar o la situació familiar, fins i tot la societat que ens envolta, són freqüentment al·ludides en aquestes causes?

Maite Garaigordobil:  
Sí, sense cap dubte. Hi ha moltes situacions purament socials, vinculades de vegades al context familiar, altres vegades vinculades al context d’iguals, al context d’amics, o fins i tot al context social.

David Barbero:  
Un altre dels aspectes que es mira d’analitzar en primer lloc, i d’aquesta manera corregir-lo, és el tema de la violència, oi? M’imagino que hi ha diversos graus de violència, diverses manifestacions, i algunes d’aquestes violències, m’imagino que es produeixen al centre escolar mateix.

Maite Garaigordobil:  
Sense cap dubte. Els éssers humans tenim, com deia abans, aquest component positiu i solidari, i tenim també aquest altre component negatiu. Quan quelcom ens frustra, sentim ràbia i això, d’alguna manera, desemboca en agressivitat, en ocasions, o en violència. Més aviat que treballar directament amb les conductes violentes. el que

fem és mirar de treballar des d'allò positiu. És a dir, mirar de treballar desenvolupant la conducta prosocial. És a dir, fent que els infants reflexionen sobre l'impacte emocional que genera ser rebutjat pels altres, sobre l'impacte emocional negatiu que suposa ser insultat o ser agredit i, des d'aquí, anar modificant una mica els seus comportaments en la línia que aprenguin a ajudar-se, a cooperar, a donar, a consolar, a compartir, que seria tot aquest ventall de conductes prosocials que mirem de desenvolupar i que, efectivament, tenen un efecte inhibidor de la conducta violenta, de prevenció de la violència.

David Barbero:

Com que vostès fan aquest joc i totes aquestes activitats entre un test i un altre test per avaluar la seva efectivitat, les conseqüències més evidents que es solen apreciar, en els aspectes, per exemple, de convivència, es nota, per exemple, un major respecte per les regles del joc?

Maite Garaigordobil:

Sense cap dubte. En general, analitzant una mica els efectes que han tingut tots els programes o els efectes comuns que hem vist en tots els programes, hem vist un augment de conductes socials positives, de conductes, per exemple, de consideració vers la resta, conductes de lideratge que estan associades a la popularitat, a l'esperit de servei, conductes d'autocontrol d'impulsos, que precisament inhibeixen la conducta de tipus agressiu, conductes de tipus prosocial, conductes assertives...

David Barbero:

L'element que vostè deia del lideratge, es combina bé amb...? Estan treballant entre iguals, en definitiva, però potser hi ha algú que du la iniciativa, o com...?

Maite Garaigordobil:

Tots tenim capacitats, i tenim més capacitats en uns aspectes que en d'altres. Es tracta que els nens puguin treure confluència de les seves distintes capacitats per fer treballs de cooperació. Treballs, en aquest cas jocs, però cap a l'aprenentatge de la cooperació.

David Barbero:

Algú ha de dirigir, llavors, en aquest sentit també.

Maite Garaigordobil:

No necessàriament. El que passa és que, de vegades, de manera espontània, hi ha un infant que té més capacitat per dramatitzar i esdevé el líder en activitats de joc dramàtic, mentre que d'altre té més destreses en allò intel·lectual i en tasques de cooperació cognitiva és més destre i ajuda la resta. La idea bàsica no és tant fomentar el lideratge en un sentit objectiu. En tot cas, és un lideratge constructiu, un lideratge al servei de l'equip. És un lideratge que ajuda, precisament, a integrar els més

desfavorits, els que poden tenir menys destreses, per fer-los participar en el joc i integrar-los-hi.

David Barbero:

I en el camp de les emocions també s'ha notat...?

Maite Garaigordobil:

Una variable que hem mesurat en tots els programes ha estat l'autoconcepte. És la imatge que cadascú tenim de nosaltres mateixos, l'autoconcepte, l'autoestima. Invariablement, en totes les experiències en el programa de sis a vuit i de vuit a deu milloren significativament respecte dels infants que no fan aquestes experiències.

David Barbero:

En el sentit de sentir-se capaç de fer coses?

Maite Garaigordobil:

En el sentit de veure's millor ells mateixos, de definir-se ells mateixos d'una manera més positiva. Normalment, explorem l'autoconcepte amb tècniques d'adjectius. Els demanem a l'inici del curs que marquin els adjectius que els serveixen per definir-se, i hi ha adjectius positius i de negatius. Després comparem el canvi i el comparem amb els grups de control que aquest any, o puntualment, mentre fem la investigació del programa, no juguen amb aquesta experiència.

David Barbero:

Si vostès insisteixen tant en veure les causes de les emocions, causes de la por, causes de la ira, m'imagino que això du també a controlar, no només l'emoció sinó allò que hi ha al davant, la causa de.

Maite Garaigordobil:

És clar, és com aprendre cognitivament, intel·lectualment, a adonar-se de quins factors ens fan sentir por o ens fan sentir ràbia o ens fan sentir enveja, i ens fa més conscients de les causes que generen les nostres emocions. També intentem que els nois siguin conscients de l'impacte que aquestes emocions tenen en la conducta i com resoldre aquestes emocions. Serien tres factors: causes, conseqüències i maneres d'afrontament, maneres de resoldre constructivament emocions, en principi, negatives.

David Barbero:

Això, en el camp emocional. I en el camp intel·lectual?

Maite Garaigordobil:

En el camp intel·lectual hem fet mesuraments, sobretot, en els darrers dos programes, en el programa de vuit a deu anys i en aquest de deu a dotze, que és el nou, hem mesurat intel·ligència i hem mesurat creativitat en diversos aspectes: creativitat amb el llenguatge, amb les paraules, o creativitat a través del dibuix o la pintura, i

efectivament hem confirmat que la intel·ligència verbal millora mitjançant l'experiència de jocs cooperatius.

David Barbero:

Intel·ligència verbal en el sentit de "capacitat de".

Maite Garaigordobil:

Efectivament. La capacitat per conceptualitzar llenguatge. Capacitat, diríem, verbal. Allò que en diem el CI verbal en els tests d'intel·ligència. Se'ls administra un test d'intel·ligència, per veure si el CI, el quocient intel·lectual, canvia. Es vam mesurar dos tipus d'intel·ligència, la verbal i la no verbal, i vam trobar diferències significatives en la no verbal, però no vam veure diferències en la no verbal. En creativitat es va confirmar un canvi significatiu. És a dir, que havia augmentat la creativitat verbal i també la creativitat a través del dibuix, que van ser els dos tipus de creativitat generats.

David Barbero:

Perquè es fomenta especialment...

Maite Garaigordobil:

Sense cap dubte.

David Barbero:

Són jocs que els duen a tenir imaginació i exercitar-la.

Maite Garaigordobil:

Li poso un petit exemple, si vol que clarifiqui. En aquest programa nou hi ha un joc que es diu "La nova evolució de les espècies". Els nens han de crear un nou animal.

David Barbero:

Entre tots els que hi ha, a més a més...

Maite Garaigordobil:

Sí. Fem primer els equips. perquè això és una metodologia molt freqüent en els programes, i cada equip rep un munt de fotografies d'animals normals, quotidians, de tota mena: animals salvatges, domèstics... Potser reben 30 fotografies amb animals. Han de muntar un animal nou, construir un animal nou, amb parts d'aquests animals. Van retallant parts dels animals, muntant un animal nou, i quan han terminat sobre el paper de fer l'animal nou, la nova espècie, han de construir un petit diàleg, un petit escrit. Primer li posen nom a aquesta nova espècie animal i inventen, diguem-ne, o construeixen verbalment, quines característiques té aquest animal, si és terrestre, si és aeri, què menja, quant pesa, com es desenvolupa... És a dir, tot allò que seria la descripció.

David Barbero:

Això ha de ser molt curiós. Hi ha també un benefici, ja.

Maite Garaigordobil:

És molt bonic. Hi estem treballant, per exemple, la creativitat, i també la cooperació, perquè han de contribuir tots a decidir l'animal, a retallar les peces de les fotografies, a enganxar per configurar el quadre amb la nova espècie i a inventar la descripció d'aquesta espècie.

David Barbero:

Estic veient al rellotge que se m'acaba el temps. Hi ha dues qüestions, però, que sí que m'agradaria tractar. En primer lloc, tenim ja des dels sis anys fins els catorze. Per què entre aquestes edats tenen el privilegi d'aquets jocs i els altres no? Per plantejar-ho així. Vull dir, hi ha perspectives que a d'altres edats també es...?

Maite Garaigordobil:

Sí. De fet, ja li comento com, en realitat, jo vaig començar amb la meva tesi doctoral amb sis a vuit anys, vaig anar pujant i ara mateix estic dirigint una tesi doctoral i hi hem aplicat un programa per nens d'Educació Infantil. L'hem administrat a grups de cinc a sis anys. Ja tenim els resultats. És a dir, que serà una tesi doctoral que llegirem pròximament, aquest any, a la Universitat del País Basc, a la Facultat de Psicologia, que és on jo treballa. Allà hem dissenyat ja un programa pels de sota, pels petits, Educació Infantil, per treballar la cooperació amb ells, un programa que ja està provat i on s'ha vist, efectivament, que els jocs que hem seleccionat són útils i fomenten aquests aspectes del desenvolupament. D'una manera més incipient, perquè tot just hem començat ara, de 14 a 16 a través d'una altra tesi doctoral, però aquest treball encara està en una fase molt més incipient i probablement estarem treballant... Perquè normalment treballem tres o quatre anys en cada programa. Es dissenya, però després cal formar els professors perquè l'apliquin, cal formar els avaluadors perquè apliquin l'avaluació, cal corregir tots aquests tests. Tres o quatre anys, solem trigar.

David Barbero:

L'escola on vaig jo. És possible aplicar-lo a totes les escoles, però, oi que sí?

Maite Garaigordobil:

Efectivament. És possible aplicar-lo a totes les escoles. De fet, quan terminem aquestes experiències i fem la investigació sobre el programa, sempre es publica. És a dir, jo preparo un document on explico la metodologia d'explicació del programa, dono als professors les fitxes de tots els jocs que conté el programa ben clarificat, que estem treballant amb aquest joc, com s'ha d'aplicar als nens, quin material es necessita, etc., i també les eines d'avaluació perquè en mesurin els efectes. Normalment, un cop s'ha fet la validació del programa i sabem quins objectius compleix i quins no, qualsevol professor pot agafar els manuals i aplicar-los amb el seu grup. Normalment es solen fer bastants cursos de formació per a professors, per ensenyar-los una mica, per ajudar-los i engrescar-los, molts cops, engrescar-los perquè els desenvolupin, i els ofereixo sempre la meva ajuda per si necessiten qualsevol cosa mentre l'implementen.

David Barbero:

Maite Garaigordobil, moltíssimes gràcies per haver-nos explicat i haver-nos ofert la possibilitat de conèixer aquest programa.

Maite Garaigordobil:

Moltes gràcies a vostè per haver pogut explicar la feina que estem fent.

David Barbero:

A vostès també, gràcies per la seva atenció.