

MAITE GARAIGORDOBIL

Psicóloga e investigadora del juego



El juego es algo muy serio. Así lo cree la psicóloga Maite Garaigordobil, que no duda en catalogarlo como una “necesidad vital indispensable para el desarrollo humano”. No es casual, y así lo reconoce, que la pasión por la docencia de esta profesora e investigadora de la Universidad del País Vasco (UPV-EHU) se gestara jugando de niña a las maestras. Tampoco lo es que su estudio sobre los juegos cooperativos, en los que el objetivo de los niños no es ganar, sino ayudar, haya sido reconocido en dos ocasiones con el Primer Premio Nacional en Investigación Educativa.

¿Qué relevancia tiene el juego en la formación de la personalidad de un niño o de una niña?

El juego desempeña un papel muy relevante en la formación de la personalidad de un ser humano. El juego es una necesidad vital, yo diría que indispensable para el desarrollo humano. Fomenta

el desarrollo del cuerpo y los sentidos, además de las capacidades del pensamiento y la creatividad infantil. Es un poderoso instrumento de comunicación, de socialización y de desarrollo moral, amén de una herramienta de expresión y control emocional, que promueve el equilibrio psíquico y la salud mental.

¿Esto incluye a los juguetes?

Desde hace muchos años sabemos que el juego es un motor para el crecimiento y el juguete no es otra cosa que un soporte auxiliar para el juego. .

¿Qué influencia tienen los juegos en el futuro comportamiento adulto?

Los aprendizajes que se obtienen en los juegos se generalizan a otras situaciones de la vida cotidiana y se proyectan en el comportamiento actual y futuro. El juego prepara incluso para el trabajo.

¿Los juegos son, por tanto, una cosa muy seria?

El juego es una actividad seria. Si observamos a los niños y niñas cuando juegan, lo primero que llama la atención es su seriedad. Ya hagan un flan con arena, construyan con cubos, jueguen a los barcos o con el caballo... están tan absortos como un adulto cuando está concentrado en el trabajo que realiza. El juego para el niño es el equivalente al trabajo en el adulto, en él afirma su personalidad, y por sus aciertos se crece de la misma forma que un adulto con su trabajo. Es serio, porque es una prueba para la personalidad infantil.

Usted aboga por el juego cooperativo frente al competitivo. ¿Por qué?

Los juegos cooperativos son juegos que implican dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común. Los estudios muestran que este tipo de juegos promueven

la comunicación, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos, incrementan las conductas prosociales (ayudar, cooperar, compartir...) y las conductas asertivas en la interacción con iguales, disminuyen conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez...), potencian la participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula y mejoran el concepto de uno mismo y de los demás...

¿Qué características los definen?

En primer lugar, la participación. Todos los miembros del grupo participan, nunca hay eliminados ni nadie que pierda; el objetivo consiste en alcanzar metas grupales, y para ello cada participante tiene un papel necesario para la realiza-

ción del juego. En segundo lugar, la comunicación y la interacción amistosa. Tercero, la cooperación: se prima dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común, en contraposición a los juegos competitivos en los que los objetivos de los jugadores están relacionados pero de forma excluyente, y un participante alcanza la meta sólo si los otros no lo logran. En cuarto lugar, la ficción y creación, y, por último, la diversión.

¿Qué beneficios aportan?

Los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo, la angustia por el fracaso, y reafirman la confianza de los jugadores en sí mismos, como personas aceptables y dignas, sentimientos que están en la base de una elevada autoestima necesaria para el desarrollo armónico de la personalidad. Además, en esta nueva forma de jugar, el valor de los niños y niñas no es destruido por la puntuación, y ello promueve que tanto la actividad

como los compañeros sean vistos de forma más positiva. Los participantes aprenden a compartir y ayudarse, a relacionarse con los demás, a tener en cuenta los sentimientos de los otros y a contribuir en el logro de fines comunes.

¿Qué se logra eliminando el factor competitivo?

La competitividad, en la mayor parte de las situaciones, frustra la diversión y el placer del juego, porque los jugadores ya no juegan para divertirse, sino para obtener una recompensa, y el miedo a la derrota crea una tensión que obstaculiza la diversión. Los juegos en los que los participantes son expulsados cuando fallan y castigan a quienes tienen menos destreza alimentan sentimientos de rechazo que minan la autoestima. Además, la eliminación priva de la posibilidad de mejora a los menos hábiles.

“El juego en el niño equivale al trabajo en el adulto”

Sin embargo, es difícil encontrar juegos en el que todos ganen y nadie pierda.

No es tan difícil. A veces es tan sencillo como transformar un poco las reglas de los juegos competitivos para convertirlos en cooperativos. Por ejemplo, en el juego de las sillas tradicional, en cada ronda se quita una silla y se elimina al jugador o jugadora que se queda sin ella. Sin embargo, en el juego de las sillas cooperativas no eliminamos jugadores, únicamente se eliminan sillas y todos los participantes se sientan sobre las sillas disponibles, unos encima de otros. Resulta tan emocionante como el juego tradicional y mucho menos frustrante, ya que nunca se eliminan jugadores y todos pueden seguir jugando.

Con juegos más cooperativos y menos competitivos, ¿se promoverán unos comportamientos adultos más cooperativos y menos competitivos?

Sin ninguna duda, los juegos contienen y enseñan valores.

Vivimos en una sociedad competitiva.

¿El menor no tiene que aprender a moverse también en ese ámbito?

También vivimos en una sociedad agresiva y violenta, y esto no implica que debamos fomentar estos comportamientos. Si los humanos hemos evolucionado en gran medida se debe a la capacidad de cooperar unos con otros.

¿Considera que la competitividad es en sí misma una característica negativa?

Los seres humanos sentimos una gran satisfacción cuando conseguimos alcanzar metas que antes no habíamos conseguido. Esto es superación personal, implica evolución y es positivo. Pero en la competitividad la satisfacción se obtiene únicamente cuando se consigue un objetivo que los demás no logran. Eso es negativo, ya que la satisfacción se consigue a través del fracaso de otro.

Dentro de su línea de investigación, defiende la tesis de que con el juego cooperativo se puede prevenir la violencia en los centros escolares.

¿Sería por tanto un buen remedio contra el creciente problema de acoso escolar o 'bullying'?

Desarrollar programas de juego coope-

“La competitividad, en la mayor parte de las situaciones, frustra la diversión y el placer del juego”

“El juego es una necesidad vital, yo diría que indispensable para el desarrollo humano”

“Los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo, la angustia por el fracaso, y reafirman la confianza de los participantes en sí mismos”

rativo a lo largo de todo el ciclo educativo puede ser una buena estrategia de prevención, aunque para erradicar el 'bullying' hay que llevar a cabo otro tipo de acciones complementarias, ya que el acoso escolar tiene diferentes causas.

¿Cuáles son las más relevantes?

La conducta violenta de los niños y adolescentes ha experimentado un incremento en los últimos años, y está relacionada con numerosos factores familiares, sociales y educativos. Los estudios psicológicos han puesto de relieve que los niños y adolescentes violentos están inmersos en contextos familiares agresivos, desestructurados o caracterizados por patrones educativos de permisividad total. En el seno de estas familias no hay normas o las normas no son claras, estables y coherentes y no transmiten valores ético-morales a los hijos, ya que delegan toda la educación de los hijos en la escuela. Este hecho está vinculado en ocasiones a los cambios que en los últimos años ha experimentado la familia, donde ambos padres trabajan, pasan poco tiempo con los hijos y se inhiben de transmitir valores, siempre una tarea educativa ardua.

¿Y el entorno social del menor, qué incidencia puede tener?

La conducta violenta está también relacionada con un conjunto de cambios y factores sociales. Uno es la propia democratización de la sociedad que ha afectado a todas las relaciones (padres-hijos, profesores-alumnos), ha dificultado el papel normativo anterior del adulto, dando lugar a una tendencia en la educación que marca pocos límites a los jóvenes, lo que potencia una baja tolerancia a la frustración y la consiguiente conducta violenta cuando se limita la realización de sus deseos. Otro son los veloces avances tecnológicos, plasmados en el incremento del número de horas en las que los niños y adolescentes ven situaciones de violencia, bien sea en la televisión, en los videojuegos, en Internet... Un tercero se halla en el uso y abuso del alcohol y las drogas durante la adolescencia, que mediatiza en muchos casos la conducta violenta; y, por último, el incremento de la inmigración, ya que los grupos educativos son cada vez más multiculturales y esto en ocasiones genera tensiones que se resuelven

de forma violenta... A todo ello habría que sumar los factores educativos, ya que también se han encontrado relaciones entre violencia y fracaso escolar.

Desde su experiencia, ¿catalogaría el acoso escolar como un fenómeno transitorio o un problema inevitable?

Ningún comportamiento humano es inevitable, todo es educable y modificable.

¿Cómo se puede prevenir?

La educación familiar desempeña un papel primordial, ya que en la infancia y adolescencia se conforman las actitudes de intolerancia, siempre impregnada de odio, tan difíciles de erradicar después. Para frenarlas, se precisa que la familia aporte afecto y reconocimiento; diálogo, escucha y comprensión, además de autoridad con normas básicas, claras y coherentes, acompañada de una conducta prosocial y de valores de respeto a los derechos humanos. Las intervenciones sistematizadas en ámbitos educativos también han mostrado su eficacia en la prevención de la violencia. En cuanto a la intervención a nivel social, se puede sugerir el control de la violencia en los medios de comunicación. Tanto la televisión como Internet pueden ser instrumentos para difundir el odio y potenciar la violencia (muchas páginas web fomentan el odio y el racismo) pero estos medios de comunicación también pueden ser instrumentos privilegiados para fomentar la educación, para estimular la empatía y una socialización positiva.

Precisamente, ¿qué futuro tiene el juego cooperativo que usted defiende cuando la tendencia es que el niño juegue solo en casa, con la consola de videojuegos, el ordenador o la televisión como medio y compañía?

El juego cooperativo puede tener un espacio de desarrollo importante en contextos educativos y puede ser complementario con el juego solitario, que también aporta beneficios para el desarrollo de la personalidad infantil. Mi propuesta sería llevar a cabo experiencias de juego y aprendizaje cooperativo sistematizadas a lo largo de toda la educación, y que este tipo de juego sea complementario con videojuegos o juegos de ordenador adecuados. Los hay que consisten en seguir pistas, razonar de forma lógica para descubrir miste-

rios... y pueden ser útiles para fomentar la inteligencia o la creatividad. Los adultos tenemos la responsabilidad de analizar los contenidos de los juegos que vamos a comprar para los jóvenes, y elegir con buen criterio los que sean positivos para el desarrollo personal y social.

Usted no se limita a abogar por un nuevo enfoque. También crea juegos cooperativos. ¿Cómo es el proceso de creación de un juego?

Normalmente, identifico el factor del desarrollo que quiero potenciar con el juego: ayuda, cooperación, confianza, creatividad... y después pienso en actividades que estimulen estos procesos.

¿Los ha probado con sus hijos, sobrinos...?

Llevamos probando este tipo de juegos desde hace 20 años y los niños se sienten muy felices cuando los desarrollan, además de que son muy beneficiosos para su evolución personal y social.

¿Y cuál ha sido su reacción?

Llevamos dos décadas con experiencias de juego cooperativo en las aulas. Al finalizar el curso escolar se aplica un cuestionario de evaluación a los niños y niñas. El 90% dicen preferir los juegos cooperativos frente a los tradicionales en los que unos ganan y otros pierden. Cuando se analizan las razones por las que eligen estos juegos, resulta curioso observar que destacan un mayor divertimento con estos juegos, una disminución de la agresividad entre los compañeros de juegos, un menor sentimiento de frustración, tristeza o vergüenza, así como mayores sensaciones de bienestar, una mayor posibilidad de hacer amigos, de aprender, de participar y de sentirse en una posición de igualdad respecto a los demás.

Por cierto, ¿a qué jugaba usted cuando era niña?

Los que más recuerdo son los juegos de maestras. No es gratuito que en mi actividad laboral adulta me haya orientado a la docencia.

¿Recomendaría también a los adultos que practicasen los juegos que diseña?

Sin ninguna duda. //

