

# Trabajo Fin de Grado

## Magisterio en Educación Primaria

**Análisis del conflicto y de la percepción del conflicto motor en alumnos de educación primaria**

Analysis of conflict and perception of motor conflict in primary school students

Autor/es

**Alejandro Lapeña Abadía**

Director/es

**María Pilar Founaud Cabeza**

Facultad de Educación Zaragoza

2020/2021

## ÍNDICE

1. RESUMEN .....	4
2. INTRODUCCIÓN .....	6
3. MARCO TEÓRICO .....	7
1.- Educación Física en la sociedad actual .....	7
1.1. La educación física desde la acción motriz .....	10
2. El conflicto.....	15
2.1. El origen y desarrollo del conflicto .....	16
2.2. Conflictos en el entorno escolar .....	16
2.3. El conflicto en Educación Física .....	17
4. ENUNCIADO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS .....	21
5. MÉTODO .....	23
5.1. Población a estudiar y tamaño de la muestra .....	23
5.2. Instrumentos a utilizar .....	23
5.3. Recogida de datos.....	24
5.4. Análisis de datos.....	26
6. RESULTADOS.....	28
6.1. Datchball.....	28
6.2. Pelota sentada.....	32
6.3. Comparativa Datchball-Pelota sentada.....	35
7. DISCUSIÓN .....	41
8. CONCLUSIONES .....	44
9. LIMITACIONES Y PERSPECTIVAS .....	45
10. BIBLIOGRAFÍA.....	46
11. ANEXOS .....	49
Anexo 1: <i>Cuestionarios CONFLICTI-AGE Y CONFLICTI-RES</i> .....	49

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Descripción actividad deportiva</i> .....	25
Tabla 2: <i>Descripción del juego</i> .....	26
Tabla 3: <i>Análisis descriptivo sobre los datos relativos al CONFLICT1-AGE Datchball</i> .....	29
Tabla 4: <i>Análisis descriptivo de los datos relativos al CONFLICT-RES Datchball</i> .....	31
Tabla 5: <i>Análisis descriptivos de los datos relativos al CONFLICT1-AGE Y CONFLICT1-RES Datchball</i> .....	32
Tabla 6: <i>Análisis descriptivos de los datos relativos al CONFLICT1-AGE pelota sentada.</i> 33	
Tabla 7: <i>Análisis descriptivos de los datos relativos al CONFLICT-RES pelota sentada</i> .....	34
Tabla 8: <i>Análisis descriptivos de los datos relativos al CONFLICT1-AGE Y CONFLICT1-RES Pelota Sentada</i> .....	35
Tabla 9: <i>Análisis descriptivos de los datos relativos al CONFLICT1-AGE</i> .....	36
Tabla 11: <i>Análisis descriptivos de los datos relativos al CONFLICT1-RES Y CONFLICT1-AGE</i> .....	39

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: <i>Análisis descriptivos de los datos relativos a la moda en el Ítem 5 CONFLICT1-AGE Datchball.</i> .....	30
Figura 2: <i>Análisis descriptivos de los datos relativos a Pelota sentada y Datchball CONFLICT1-AGE</i> .....	37
Figura 3: <i>Análisis descriptivos de los datos relativos a Pelota sentada y Dachball CONFLICT1-RES</i> .....	38
Figura 4: <i>Análisis descriptivos de los datos relativos a CONFLICT1-AGE Y CONFLICT1-RES</i> .....	40

## **1.RESUMEN**

El objetivo del presente estudio es conocer las causas que originan un conflicto motor en alumnos y alumnas de 4º de primaria mediante dos tipos de juegos deportivos diferentes en muchos aspectos, el datchball y el juego “Pelota sentada” para poder transformar los conflictos motores.

La muestra cuenta con 45 participantes, 21 chicos y 24 chicas.

Para su desarrollo se pusieron en práctica ambos juegos en dos sesiones diferentes, cuya duración fue de 45 minutos cada una. Durante la primera sesión se desarrolló el juego del datchball, y durante la segunda el juego de “Pelota sentada”. Al finalizar cada sesión, los alumnos completaron el cuestionario CONFLICT1-AGE y CONFLICT1-RES desarrollado y validado por Pere Lavega y Sáez de Ocáriz (2020) donde se evalúa la percepción de los estudiantes sobre el conflicto motor en educación física. Además, se tuvo en cuenta el sexo del alumno a la hora de desarrollar las encuestas.

### **PALABRAS CLAVE:**

Educación Física, conflicto motor, conducta motriz, lógica interna, estudio, percepción del conflicto.

**ABSTRACT**

The objective of this study is to know the causes that cause a motor conflict in students of 4th grade through two different types of sports games in many aspects, the datchball and the game "Sitting ball" to be able to transform motor conflicts.

The exhibition has 45 participants, 21 boys and 24 girls.

For their development both games were put into practice in two different sessions, which lasted 45 minutes each. During the first session the game of datchball was developed, and during the second the game of "Sitting ball". At the end of each session, the students completed the questionnaire CONFLICT1-AGE and CONFLICT1-RES developed and validated by Lavega and Sáez de Ocariz (2020) where students' perception of motor conflict in physical education is assessed. In addition, the sex of the student was taken into account when conducting surveys.

**KEYWORDS:**

Physical Education, motor conflict, motor behavior, internal logic, study, perception of conflict.

## 2. INTRODUCCIÓN

Con este trabajo de fin de grado se pretende realizar un estudio, profundizar y reflexionar la causa de los conflictos en el área de Educación Física en la etapa de Educación Primaria. Además, se ha realizado un cuestionario validado por Lavega y Saez de Ocariz (2020) y que ha sido contestada por los alumnos del colegio Salesianos Ntra. Señora del Pilar (Zaragoza).

El trabajo está compuesto por un marco teórico y por un cuestionario, donde se encuentran la hipótesis y los resultados del mismo.

En el primer apartado se hará un estudio teórico sobre el conflicto. Para empezar vinculamos la Educación Física en la sociedad actual, después estudiaremos el conflicto y su origen y por último lo vinculamos con la Educación Física. Además en estos apartados estudiaremos cómo se originan los conflictos y tipologías de los conflictos según distintos autores, sabiendo identificar las causas del conflicto motor para poder modificar distintas variantes con el fin de prevenir estos conflictos.

En segundo lugar, se realizará un cuestionario validado, como ya he comentado anteriormente, respondido por alumnos de 4º de primaria en dos tipos de actividades deportivas, Datchball y el juego “Pelota sentada”. Estos cuestionarios serán totalmente anónimos para que se obtengan un tipo de respuestas más sinceras y sin estar condicionados.

Con este cuestionario, se pretende comprobar cuál es la realidad de los alumnos respecto al conflicto y observar cual es la causa de este conflicto, para a posteriori, poder realizar cambios en nuestras clases de educación física y gestionar de una mejor manera el conflicto.

### **3. MARCO TEÓRICO**

#### **1.- Educación Física en la sociedad actual**

Desde el nacimiento las personas se ven sumergidas en una amplia red de relaciones sociales en cada uno de los escenarios en los que intervienen a lo largo de su vida que les ayudan a construir su personalidad y determinan la manera de entender y vivir la vida (Deutsch, Coleman y Marcus, 2011). A menudo la convivencia origina tensiones en esas relaciones que pueden dar lugar a conflictos en cualquier etapa de la vida que afectan tanto a las personas como a las sociedades que los configuran (Molina, 2005; Ortega y Del Rey, 2003).

La escuela, y más específicamente la Educación Física es un microsistema dentro de un macrosistema que es la sociedad en la que vivimos. En primer lugar, uno de los pilares fundamentales de la educación “Aprender a vivir juntos” hace referencia a la convivencia, el cual es un factor determinante para el buen funcionamiento de cualquier colectivo. En la “Comisión Internacional de Educación para el Siglo XXI”, Delors ya describió que la convivencia fue una de las bases de la educación del siglo XXI. También se confirmó que los procesos educativos que se generan en las escuelas repercuten positivamente en el desarrollo de habilidades basadas en el respeto a la diversidad.

En las escuelas, la actividad física y los deportes son una forma excepcional para que los estudiantes experimenten interacciones con su grupo de compañeros (Bukowski et. al, 2007) y así poder desarrollar habilidades sociales y de comunicación, comportamientos prosociales y respeto por los demás (Eley, Kirk, 2019)

Además, la Educación Física es una asignatura que genera de forma permanente conocimientos procedimentales (basados en la acción motriz) por lo que puede brindar un escenario privilegiado para la educación de los conflictos (Sáez de Ocariz, Lavega, 2013).

Conectando con esto, ha habido una proliferación en cuanto a la violencia escolar en los últimos años, así como problemas de convivencia y conflictos. Por ello, en la última década los objetivos educativos se han enfocado en la construcción de climas escolares positivos que

favorezcan el desarrollo de la adquisición de aprendizajes y el crecimiento integral de los estudiantes en un ambiente pacífico de convivencia que genere conciencia democrática, en el contexto del respeto mutuo (Cava et. al, 2010)

La escuela y más en particular, la Educación Física es un lugar propicio para el desarrollo de estos climas escolares ya que pasan una gran cantidad de tiempo y donde se generan experiencias significativas. Es un contexto crítico para sus ajustes socio emocionales y conductuales presentes y futuros (Durlak et. al, 2011)

En las escuelas, la actividad física y los deportes son una forma excepcional para que los estudiantes experimenten interacciones con su grupo de compañeros y desarrollar habilidades sociales y de comunicación, comportamientos prosociales y respeto por los demás. Como consecuencia de esa interacción, los niños y las niñas moldean su desarrollo cognitivo, emocional y social, y construir y optimizar su escala de valores y pensamiento moral (Hodge, Lonsdale, 2011).

Según la Unesco, EF es la única asignatura curricular cuyo enfoque combina habilidades motoras y aprendizaje basado en valores. Esto también se confirmó en la declaración de Berlín (2013) en la Conferencia Internacional de Ministros de Deporte de la UNESCO, donde se afirmó que la EF es la forma más eficaz para que los niños tengan competencias, habilidades y actitudes para participar en la sociedad a lo largo de su vida.

Por ello, la Educación Física ayuda a los estudiantes a desarrollar el respeto por sí mismos y por los demás de manera integral, mejorando la autoconfianza y autoestima positivamente, interactuar con los demás y aprender habilidades sociales. Todos estos conocimientos se transferirán les servirán para ayudar a mejorar la convivencia social y escolar el resto de su vida. (Bailey, 2005).

Según la RAE (2020), la Educación Física es “el conjunto de disciplinas y ejercicios encaminados a lograr el desarrollo y perfección corporal.” Sin embargo, algunas definiciones más vinculadas con el alumno en su totalidad son las siguientes:



Según González, citado por Buñuel (1997), define la Educación Física como “la ciencia y el arte de ayudar al individuo en el desarrollo intencional de sus facultades de movimiento y con ellas el del resto de sus facultades personales.”

Por su parte, según el Dr. Portela (1979):

“es el proceso educativo que tiene como propósito a partir su contribución máxima posible al crecimiento y desarrollo óptimo de las potencialidades inmediatas y futuras del individuo en su totalidad a través de una instrucción organizada y dirigida, y su participación en el área exclusiva de actividades de movimiento del cuerpo seleccionadas de acuerdo a las normas higiénicas y sociales de nuestro grupo como pueblo respetuoso de la ley y el orden”

Por lo tanto, podemos decir que tanto la Educación Física y el deporte en general, repercuten sobre el individuo contribuyendo a la formación de su personalidad, ayudando a formarse intelectual, física y moralmente.

Por ello la educación Física afirma el proceso aprendizaje del individuo haciendo que nuestros niños desde edades muy tempranas puedan conocer su educación, ayudándolos especialmente en el desarrollo físico, psicológico y social.

La Educación Física y Deportiva, junto a las demás áreas formativas tiene como fin el desarrollo armónico de todas las posibilidades del alumno en su preparación general para la vida como persona y como ciudadano.

Por tanto, situándonos en el contexto general de desarrollo de la persona, adquiere verdadero sentido "educar a través de lo físico" o, lo que es lo mismo, a través del cuerpo y sus posibilidades de movimiento conseguir objetivos educativos de carácter más amplio.

### **1.1. La educación física desde la acción motriz**

Para comprender mejor esta orientación de la Educación Física, hemos de situarnos en la corriente de la acción motriz, donde su principal autor define EF como “la pedagogía, la educación, de las conductas motrices” (Parlebas, 2001).

Es decir, una EF que se centra en la persona en su totalidad, y no solo en el movimiento. Huye del dualismo cartesiano donde se separa al movimiento de la persona, para comprenderlo como un todo que incide en el desarrollo de la personalidad de los alumnos.

El concepto de conducta motriz hace referencia a:

“la organización significativa de las acciones y reacciones de una persona que actúa, la pertinencia de cuya expresión es de naturaleza motriz. Una conducta motriz sólo puede ser observada indirectamente; se manifiesta mediante un comportamiento motor cuyos datos observables están dotados de sentido, y que es vivido de forma consciente o inconsciente por la persona que actúa. Por ejemplo, cuando se observa a un jugador de voleibol, se graban sus inmobilizaciones, sus actos de desplazamiento, de salto y golpeo de pelota, en suma sus comportamientos motores; se habla de conducta motriz cuando se intenta captar, junto con esas expresiones objetivas, el significado de la vivencia que tienen asociada directamente: intención, percepción, imagen mental, proyecto, motivación, deseo, frustración... Por esto, la conducta motriz no se puede aminorar ni a una secuencia de manifestaciones observables, ni a una pura conciencia desligada de la realidad. Replica a la totalidad de la persona que actúa, a la síntesis unitaria de la acción significativa o del significado actuado. Esta doble perspectiva que combina el punto de vista de la observación externa (el comportamiento observable) y el del significado interno (la vivencia corporal: percepción, imagen mental, anticipación, emoción...) otorga al concepto de conducta motriz desempeñar un papel crucial en la educación física” (Parlebas, 2001)

Para el docente de EF, se tratará poner en práctica las situaciones motrices que mejor permitan al niño tomar conciencia de sus recursos, dominar sus conductas, llegar a ser autónomo. Para ello, el docente deberá organizar situaciones motrices cuya lógica interna esté en adecuación con sus objetivos pedagógicos y sus finalidades educativas.

Continuando con lo mencionado por Parlebas (2001), la lógica interna son las características fundamentales de las conductas motrices de los practicantes, en relación con la pertinencia de la EF; es decir de la relación del practicante:

- Con el espacio: con el medio, estable o cambiante, domesticado o salvaje; - con los objetos: los diferentes accesorios o instrumentos (raqueta, esquís, bicicleta, garrocha, etc.)

- Con el tiempo: las duraciones, las sincronizaciones, los cambios a lo largo del tiempo, etc.

- Con otro: según las interacciones motrices de cooperación o de oposición, relacionadas con fenómenos de comunicación, de empatía, de pre - acción. La relación puede ser agresiva y violenta o simpática y amistosa.

Esta lógica interna de las situaciones motrices es elegida por el docente que organiza el entorno, propone accesorios, distribuye a los practicantes y da consignas de uso y de acción. De este modo induce un tipo de lógica interna preciso: práctica psicomotriz o sociomotriz, actividad de cooperación o de oposición, oposición a distancia o cuerpo a cuerpo, acción en un medio estandarizado o en un medio imprevisible, etc. En el caso de los juegos tradicionales y de los deportes, los sistemas de reglas son los que van a determinar la lógica interna que deberán cumplir las conductas motrices de los jugadores.

A partir de la lógica interna, Parlebas (2003) determina tres rasgos que enlazan la acción motriz con su contexto. Destacando la interacción motriz con los otros, donde en todo tipo de juego o deporte el participante o bien no está en contacto más que con el entorno material (juegos solitarios) o bien está en constante comunicación con otros participantes donde va a haber disparidad de actuaciones y pensamientos (socio-juegos). Los rasgos son:

- Interacción motriz de cooperación donde aparece una intervención de ayuda y apoyo instrumental (ej. dos miembros de un equipo de balonmano).

- Interacción motriz de oposición, también denominada contra-comunicación motriz que se manifiesta en acciones antagonistas, (ej. adversarios de tenis u oponentes en juego de barras).

Una de las originalidades de la sociomotricidad es la de suscitar una actividad de desciframiento de la motricidad de los coparticipantes. ¿Dónde va a dar el pase?

¿Hacia qué lado me va a regatear?. Este desciframiento de los signos comportamentales da lugar a la semiotricidad, que conduce al jugador a decodificar los signos de acción. Las estrategias de los jugadores tienden al engaño en muchas ocasiones. Estos dos rasgos de la lógica interna están cargados de implicaciones afectivas, cognitivas y relacionales.

-Incertidumbre informacional nacida del entorno material: Las relaciones del practicante con el entorno material influyen profundamente en sus conductas motrices. Si el entorno es estable (ej. atletismo) el alumno no tendrá que tomar decisiones nuevas ni descifrar información y podrá desarrollar automatismos preparados previamente. Sin embargo, si el entorno es cambiante o desconocido (ej. kayak), el alumno realizará un encadenamiento de secuencias motrices de adaptación improvisadas, donde se tomen decisiones sobre la marcha.

Como indica Parlebas (2009), el encuentro con otros es emocionante, colaborando y disfrutando con los compañeros, aunque esto no excluye la tonicidad de la confrontación y la lucha. Los juegos tradicionales poseen una diversidad inagotable en los que el jugador debe adaptarse a una ludodiversidad abundante.

Además los juegos de colaboración y oposición se pueden vivir de diferentes formas; deben de adaptarse a las situaciones adversas, a las picardías o sutilezas en los conflictos y alianzas, tomas de iniciativa inesperados en los grupos y adaptarse al medio físico y a su incertidumbre.

Debido a estas sutilezas de la comunicación motriz, muy diferente de la comunicación verbal, adquieren una originalidad apasionante. Los cuerpos se convierten en signos, por lo que el jugador debe interpretar el comportamiento corporal de los otros a sabiendas de que los otros interpretarán el suyo.

En cuanto a los tipos de juegos denominados sociomotores (oposición), pueden ser de cooperación pura (presencia de compañeros), de oposición pura (sólo presencia de adversarios) o de cooperación-oposición (presencia de compañeros y de adversarios), (Parlebas 2001). Por ello, cada juego motor tiene su propia lógica interna que provoca determinados comportamientos motores.

Centrándonos en los juegos de oposición, los juegos pueden tener una estructura de relación social de duelo (uno contra uno) en los que es fácil identificar quién gana y quién pierde. Además existen juegos con estructuras sociales originales (uno contra todos) en juegos donde no existe un desenlace final (por ejemplo el pilla-pilla, donde un jugador toca a otro y se intercambian los roles). Todo este tipo de juegos exigen un máximo nivel de compromiso social con los otros participantes, y los alumnos nos desvelan su personalidad durante el juego y sus acciones.

En cuanto a los juegos de cooperación, Velázquez Callado (2008), explica que van orientados a la inclusión, en vez de a la exclusión y el uso del diálogo en vez de la discusión. Por lo tanto el juego cooperativo promueve una serie de valores (justicia, solidaridad, respeto...) y fomenta la colaboración de todos ya que tienen un mismo fin en común. En este tipo de juegos no hay vencedores ni vencidos ni oposición entre los oponentes.

La acción motriz de los practicantes va depender de la lógica interna de las situaciones propuestas: ejercicios didácticos, juegos tradicionales, prácticas “libres” en un medio ambiente determinado, deportes, etc. Los dominios de acción motriz agrupan actividades cuya influencia educativa es globalmente semejante. Este proceso brinda como resultado una clasificación que instala una coherencia y una inteligibilidad en todo el conjunto de las actividades físicas y deportivas. Además, esta clasificación provee una herramienta para organizar y planificar la enseñanza de la EF (Parlebas, 2020).

Por último, como indica Parlebas (2020) es de vital importancia identificar los dominios de acción ya que permitirá al maestro adaptar las características de las clases y de los alumnos. Se deberán diferenciar por ejemplo el campo de las actividades sociomotrices y el campo de las actividades psicomotrices. Entre las primeras, se distinguirán las situaciones de oposición de las situaciones de cooperación motrices; entre las segundas, se separarán las situaciones en medio estandarizado desprovisto de incertidumbre, de las situaciones en un medio cargado de imprevistos. A todas estas diferencias de lógica interna corresponden diferencias de efecto educativo.

En referencia a las situaciones motrices son muy diversas entre los juegos populares y los deportes. En estos últimos, a pesar de tener su propio universal dando lugar a comportamientos particulares variados y muestra una gran claridad relacional que lo

convierte en un referente de innegable interés al tiempo que nos brinda la oportunidad de comparar con él las redes de juegos tradicionales. (Parlebás, 2020)

En el caso de los deportes, las redes son simétricas ya que el estado de los oponentes es idéntico (ej. baloncesto). También se consideran redes estables porque las relaciones de rivalidad y solidaridad entre los participantes permanecen constantes durante todo el tiempo.

En el campo afectivo y relacional, una investigación liderada por Lavega y col. (2013) ha demostrado cuán pronunciado puede ser el impacto que ejercen los juegos tradicionales, en particular al multiplicar los sentimientos de placer y solidaridad: El juego no es solo la copia al carbón de una red afectiva completamente predeterminada, sino la fuente de interesantes extensiones educativas, gracias a su capacidad de generar.

Así mismo en el caso de los juegos (ej. pelota sentada), los jugadores pueden ser ambivalentes, es decir, todos los participantes son a la vez aliados y enemigos. Parlebas (2020) añade que estas redes de contactos ludomotores abarca generalmente la red de amistades y enemistades donde lo prático está indiscutiblemente inmerso en lo afectivo.

Como conclusión a lo citado anteriormente, Parlebás (2020) apunta “los juegos deportivos representan un mundo específico, simbolizado por la presencia de un sistema de universales, rico en elementos psicológicos y sociológicos, que exige una investigación científica en profundidad.”

## 2. El conflicto

La Real Academia de la Lengua Española (RAE, 2020) define el conflicto como “un combate, lucha, pelea, enfrentamiento armado, o una situación desgraciada y de difícil salida” entre otras definiciones. Sin embargo, la definición que más se acerca al marco escolar, y en concreto a Educación Física es la siguiente: “Coexistencia de tendencias contradictorias en el individuo, capaces de generar angustia y trastornos neuróticos.”

Las diferentes definiciones que existen sobre este concepto llevan también diferentes connotaciones ya que unas están enfocadas positivamente, otras negativamente, y otras de una manera neutral, viendo el conflicto como algo que no es ni bueno ni malo.

Cabe destacar que algunas de las definiciones asignadas al concepto del conflicto han sido tomadas desde un punto social, es decir, cómo se ve el conflicto desde el mundo exterior, sin estar directamente relacionado con el ámbito educativo, y esto ha sido así por el hecho de que los comportamientos de la sociedad en la que vivimos se ven reflejados en los centros educativos, y no solo en lo que a los alumnos se refiere, sino en toda la comunidad educativa, como pueden ser maestros, personal de limpieza, administrativos de un centro escolar, etc.

Así pues, desde una perspectiva social, Lederach, (1995) entiende el conflicto como una construcción de la sociedad, formado por un proceso interactivo (una acción y una reacción), y que se da en un contexto determinado.

De esta manera, para Pérez, Amador y Vargas (2011), el conflicto escolar es “el desacuerdo existente entre personas o grupos en cuanto a ideas, intereses, principios y valores, dentro de la comunidad escolar, de tal manera que las partes entienden sus intereses como excluyentes, aunque puedan no serlo.

Esto convierte al conflicto como algo cotidiano dentro del aula, dado que por cualquier acto involuntario o alguna mala interpretación puede nacer este conflicto.

Multitud de autores han escrito acerca de los conflictos, bien desde el ámbito educativo o bien desde el ámbito social. Las diferentes definiciones sobre conflicto tienen diferentes matices, ya que algunos autores las enfocan negativamente, otros lo ven con una connotación positiva y como algo que debe de existir, y otros se colocan en un punto neutral, viéndolo como ni bueno ni malo.

Es palpable que la convivencia en la escuela conlleva conflictos, y actualmente existe un consenso en señalar que muchas de las agresiones de los jóvenes a sus iguales no son debidas a un exceso de hostilidad, sino que surgen debido a la falta de habilidades y estrategias para resolver los problemas sociales de forma eficaz (Ortega, 2008)

### **2.1. El origen y desarrollo del conflicto**

El conflicto siempre viene generado y precedido por unos antecedentes, que suelen ser el producto derivado en el posterior conflicto.

Algunos niños pueden tener más tendencia a tener conflictos, siguiendo a Díaz Aguado (1992) se ha visto que los niños agresivos suelen tener más dificultades para interpretar correctamente determinadas señales ambiguas procedentes de sus compañeros. Por ejemplo, al recibir un pisotón en la fila por otro compañero, suelen interpretarlo como una demostración intencional de hostilidad por parte del otro niño, descartando inmediatamente la posibilidad de que pudiera haber sido “sin querer”. La interpretación de hostilidad por parte del niño hace que responda con agresión a estas situaciones ambiguas y sea después efectivamente, agredido, originando una escalada de la agresividad que le impide establecer relaciones sociales adecuadas.

### **2.2. Conflictos en el entorno escolar**

Actualmente, vivimos en el momento de la civilización humana violento y agresivo de toda la historia conocida (Elías, 1987), sin embargo, en el contexto educativo (tanto en el marco familiar como escolar), se viven constantemente situaciones conflictivas entre los padres y educadores contra los hijos y alumnos.



A pesar de ello, las continuas manifestaciones de conflictos en las escuelas han estimulado las políticas educativas Europeas, impulsando la búsqueda de herramientas y fórmulas que aporten experiencias positivas a favor de la mejoría de la convivencia escolar (Caballero, 2002; Del Barrio, Martín, Montero, Gutiérrez, & Fernández, 2003; Ortega & Del Rey, 2003; Molina, 2005; Salomäki, 2001). Dicha situación ratifica la necesidad por parte del profesorado de disponer la formación suficiente como para poder transferir al alumnado alternativas a las respuestas violentas cuando se encuentran ante situaciones conflictivas (Caballero, 2002; Johnson & Johnson, 1999).

Evidentemente la convivencia en la escuela conlleva conflictos, y actualmente existe un consenso en señalar que muchas de las agresiones de los jóvenes a sus iguales no son debidas a una excesiva hostilidad, sino que tienen más relación con la falta de habilidades y estrategias para resolver los problemas sociales de forma eficiente (Ortega, 2008) y, una variable importante sería la falta de capacidad de la gestión emocional (Filella, 2014).

En conclusión, el juego se convierte en un excelente elemento para progresar con el aprendizaje de las habilidades prosociales de los alumnos, fundamentándose en el uso del pacto y del diálogo interpersonal.

### **2.3. El conflicto en Educación Física**

La educación física, al tener una naturaleza vivencial, emotiva, social y altamente proactiva se distingue por ser una asignatura donde los conocimientos se adquieren a través de aprendizajes procedimentales poniendo en práctica acciones motrices.

Continuando los estudios iniciados por Lavega (2001), una de las pocas perspectivas que estudia el conflicto desde la óptica de la propia educación física, se confirma la existencia de dominios de acción motriz o familias de juegos deportivos (Parlebas, 2001) que producen maneras distintas de relacionarse. Cada familia pone en marcha diferentes procesos de naturaleza práctica que activan unas determinadas conductas motrices. Desde este enfoque, se argumenta que los conflictos del alumnado que surgen en las sesiones de educación física se producen cuando sus conductas no van en la dirección que propone la lógica interna o características del juego motor.

El juego motor es un auténtico laboratorio de relaciones sociales, especialmente en la clase de Educación Física en el que generalmente los protagonistas viven experiencias asociadas a interrelaciones y emociones que a menudo causan tensiones entre los protagonistas. Desde la praxiología motriz, se considera que todos los juegos motores cuentan con una lógica interna que impulsa a sus participantes a relacionarse de una manera determinada con los demás, con el espacio, con el tiempo y con el material (Parlebas, 2001).

Esta disciplina plantea una clasificación de los juegos motores basada en el tipo de relaciones establecidas entre sus participantes y con el espacio. En función del criterio de interacción entre los participantes se distinguen cuatro dominios de acción motriz:

- a) los juegos psicomotores en los que no hay interacción motriz entre los participantes;
- b) juegos cooperativos en los que dos o más personas colaboran para lograr un objetivo común;
- c) juegos de oposición protagonizados por relaciones de rivalidad.
- d) juegos de cooperación-oposición en los que los participantes ayudan a sus compañeros y se oponen a adversarios.

En consecuencia, el juego actúa como una sociedad en miniatura (Parlebas, 2001) sobre la que el profesorado competente tiene un talismán de actuación para intervenir de manera unitaria sobre la totalidad de la persona, entendiendo al alumnado como centro de atención e interés del proceso educativo. Cuando un alumno o alumna es partícipe en un juego, cada una de sus respuestas motrices además de activar determinados grupos musculares, también pone en marcha, de manera unitaria, el resto de facetas que le caracterizan como persona, es decir, sus dimensiones biológica, cognitiva, afectiva y social. Es entonces cuando la educación física adquiere sentido y puede ser entendida como una pedagogía de las conductas motrices (Lagardera & Lavega, 2005).

En conclusión y basándonos en la definición de conflicto formado por una acción y una reacción (Lederach, 1995), el conflicto motor en las sesiones de educación física (Sáez de Ocáriz, 2011) se manifestará durante el juego como consecuencia de una conducta motriz perversa (e.g. golpear al adversario tras ser capturado en el juego de 'polis y cacos'), de una

conducta motriz desajustada (e.g. empujar de manera involuntaria a otro compañero al intentar no ser atrapado) o durante un desacuerdo verbal en el pacto de reglas (e.g. estar en desacuerdo con la manera en la que ha sido apresado). Si la conducta motriz es ajustada al tipo de relación que solicita la lógica interna del juego no se originará ninguna situación de conflicto motor (e.g. liberar a un compañero sin ser capturado por el adversario). A su vez, la acción conflictiva tendrá como contestación por parte del alumno perjudicado una agresión verbal, física o mixta (verbal y física simultáneamente) sobre el alumno generador de dicha acción.

Por ello, los conflictos motores pueden surgir como consecuencia de una conducta motriz perversa, una conducta motriz desajustada o mediante un desacuerdo en el pacto de reglas, que a su vez tienen como respuesta una agresión verbal, física o mixta (verbal y física simultánea), y que incitará a una intervención por parte del profesorado o de los propios protagonistas (Sáez de Ocáriz, 2011).

Desde el enfoque de la acción motriz (Parlebas, 2001) se razona que los conflictos del alumnado que acontecen en las sesiones de educación física surgen cuando sus conductas no van en la dirección que propone la lógica interna o propiedades del juego motor.

También añade que en las clases de educación física, el juego motor es un auténtico laboratorio de relaciones sociales en el que habitualmente los protagonistas viven experiencias asociadas a interacciones y emociones que a menudo causan tensiones entre los protagonistas. Desde la praxiología motriz, se considera que todos los juegos motores son poseedores de una lógica interna que obliga a sus participantes a relacionarse de una manera determinada con los demás, con el material, con el tiempo y con el espacio.

Desde la dimensión social, se identifican cuatro tipos de conductas motrices (Lagardera & Lavega, 2005; Lavega, 2004):

- a) conductas motrices ajustadas, que producen relaciones sociales orientadas hacia lo que pide la lógica interna del juego (e.g. pasarle el balón correctamente a un compañero en un juego por equipos);
- b) conductas motrices desajustadas, desencaminadas respecto al tipo de relaciones que exige esa lógica interna del juego (e.g. no pasarle el balón al

compañero, por ser excesivamente individualista e interferir al conseguir el objetivo común del equipo);

c) conductas motrices perversas, cuando no se cumplen las reglas (e.g. utilizar los pies para golpear el balón cuando solo está permitido hacerlo con las manos, o empujar al contrario para quitarle el balón);

d) conductas verbales asociadas al pacto, cuando se fijan acuerdos sobre pautas ya indicadas (e.g. conducta ajustada de pacto: llegar a un acuerdo con el resto de compañeros para tener una estrategia de juego; conducta desajustada de pacto: discutir evitando el pacto).

#### 4. ENUNCIADO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS

Al ser el último trabajo de la carrera considero una buena oportunidad de aprender conocimientos y poder especializarme un poco más en el tema de los conflictos, con el objetivo de poder poner en práctica esos conocimientos con mis alumnos y gestionar mejor las causas del conflicto.

Durante la carrera, han sido muchas las ocasiones en las que se trata el conflicto, pero no de una manera específica y en mi opinión, de una manera insuficiente. A lo largo de este trabajo he querido profundizar la causa de los conflictos que surgen en clases, lo que me permitirá conocer más acerca de este tema.

El conflicto es parte de nuestra vida, sin embargo no es un hecho negativo que debe de ser eliminado o dejarse de lado, si no que hay que afrontarlo y poder resolverlo.

Tanto la sociedad como la clase permanecería estancada sin conflictos, es por ello por lo que es tan necesario saber manejarlos para darles un uso constructivo y positivo orientado al desarrollo personal del niño y grupal.

Centrándonos más en la escuela, los conflictos están presentes en el día a día en todas las asignaturas de las aulas de Educación Primaria y más concretamente en Educación Física ya que es un escenario ideal donde los niños están continuamente relacionándose.

En algunas situaciones los profesores no saben reaccionar a según qué disputas y no encuentran la manera de resolver el conflicto ni de detectar cuándo y cómo ha surgido.

Como futuro maestro de esta área he creído conveniente y necesario estudiar los conflictos y conocer más acerca de ellos para poder hacerle frente a estos problemas.

El punto de partida para tratar el conflicto es saber por qué se origina. Comprendiendo el origen y el desarrollo del conflicto podremos relacionarlo con el área de Educación Física y tratarlo entre alumnos-maestro para disminuir el impacto de estas disparidades entre los alumnos.

Los objetivos que se pretenden alcanzar a lo largo de este trabajo son:

- Comprender el conflicto entre los alumnos desde la visión de la Educación Física.
- Analizar los conflictos desde practicas motrices con diferentes características.
- Analizar la percepción del conflicto desde la visión de los alumnos en Educación Física.

## **5. MÉTODO**

### **5.1. Población a estudiar y tamaño de la muestra**

La población escogida para el estudio son alumnos de 9 y 10 años (4º de primaria), siendo el tamaño de la muestra de 45 alumnos, donde 21 son chicos y 24 son chicas.

El estudio se desarrolló en el colegio Salesianos Ntra. Señora del Pilar (Zaragoza), un centro concertado situado en el barrio de las Delicias y es el lugar donde he realizado las prácticas de mención.

Cabe resaltar que tanto el centro como los tutores de las dos clases aprobaron el estudio de este cuestionario con los alumnos del centro.

### **5.2. Instrumentos a utilizar**

Para el registro de la percepción del conflicto de los estudiantes que se había manifestado en cada alumno en cada uno de los dos juegos en Educación Física, se utilizaron los cuestionarios CONFLICT1-AGE (7 ítems) y CONFLICT1-RES (5 ítems), dos cuestionarios realizados y validados por Pere Lavega y Sáez de Ocáriz (2020). (ANEXO 1)

En dichos cuestionarios se analiza lo siguiente:

- CONFLICT1-AGE: Este cuestionario tuvo como objetivo medir la percepción de los estudiantes sobre las diferentes posibilidades que puede causar un conflicto motor y como se adaptan a la lógica interna del grupo, pudiendo generar tensión entre los alumnos y percibiendo el conflicto.

- CONFLICT1-RES: Este cuestionario evalúa la percepción de los estudiantes de las respuestas a los estímulos provocadores del conflicto motor. Se apreciará la regulación de las emociones negativas y la actitud adoptada por los alumnos en un conflicto.

La combinación de ambos instrumentos permite una visión más cercana de la percepción del conflicto motor del estudiante. Ambos cuestionarios son un binomio inseparable para poder comprender el proceso del conflicto motor.

En cada uno de los ítems los alumnos debían de marcar un número del 1 al 5, dependiendo del grado de intensidad del conflicto surgido, siendo el 1 la puntuación mínima, es decir, no ha habido conflicto; y un 5 el grado máximo de conflicto.

Ambos cuestionarios fueron traducidos al español para que los alumnos comprendieran mejor los ítems, y se añadió un casillero de sexo( masculino o femenino) para poder luego estudiar las posibles diferencias entre géneros.

Además, el cuestionario fue completamente anónimo, manteniendo de esta manera la privacidad de los alumnos y favoreciendo la veracidad de este.

### **5.3. Recogida de datos**

Después del consentimiento del centro y de los tutores para llevar a cabo esta investigación, se realizan dos sesiones con cada clase de 45 minutos, lo que hace un total de 4 sesiones. En la primera sesión se practica el datchball cuya estructura es de duelo simétrico, y en la segunda sesión se practica el juego “Pelota sentada”, cuya estructura no es estable y las relaciones que se establecen son ambivalentes.

En primer lugar se les explicó a los alumnos a que deporte o juego iban a jugar durante la sesión y para qué servía esta investigación. Se les pidió expresamente que se comportasen de manera natural, como lo solían hacer el resto de clases de Educación Física durante todo el año. Con el fin de que les fuese más sencillo el cuestionario y no se les olvidase la información recibida, se les explicó posteriormente al final de la clase.

De esta manera se realizó el primer día el deporte, es decir el Datchball (tabla 1). Se les recordó las normas de este deporte y otras indicaciones acerca del tiempo, equipos, etc. Una vez finalizado el torneo de Datchball, los alumnos debían de completar los cuestionarios al llegar a clase con la mayor sinceridad posible y entregárselo al profesor.



**Tabla 1:** *Descripción actividad deportiva*

DATCHBALL
-----------

- o Tipo: Deporte
  
- o N° de alumnos: 4 equipos de 6 alumnos
  
- o Duración del juego: 5 minutos o hasta que gane un equipo.
  
- o Lugar: Pabellón
  
- o Material: Pelotas, cuerdas y conos.
  
- o Descripción del juego: Se dividen los dos equipos en una cuerda en un espacio delimitado. Se colocan 3 pelotas en medio de los dos equipos y al grito ¡Datchball! los participantes van corriendo a coger las pelotas antes que el equipo contrario. El objetivo es lanzar la pelota y golpear al contrincante, que se van sentando en el orden de golpeo en el banquillo. No se podrá salir del campo a no se que la pelota salga de este y no haya ningún compañero en el banquillo que nos la pueda pasar. Cuando tienes la pelota en la mano puedes bloquear el lanzamiento del contrario con esta.

El segundo día consistía en practicar un juego, en este caso la pelota sentada (tabla 2). Se siguió la misma disposición del anterior día, en primer lugar se les explicó el juego (por si tenían alguna duda) y en segundo lugar los alumnos debían de completar los cuestionarios al finalizar la clase y entregarlos al profesor.

**Tabla 2:** *Descripción del juego*

PELOTA SENTADA
----------------

- o Tipo: Juego
- o N° de alumnos: 24
- o Duración del juego: 6 minutos por ronda
- o Lugar: Pabellón del colegio
- o Material: Pelota de gomaespuma y conos.
- o Descripción del juego:

En este juego los alumnos están dispuestos libremente por el espacio. La persona que tiene el balón lo lanza (en estático) con la intención de golpear a otro jugador con ella. Si la pelota da al jugador sin bote en el suelo, este jugador tiene que quedarse en el sitio hasta que se salve. Para salvarse tiene que tocar el balón, ponerse de pie y seguir jugando. Además también te puede salvar un compañero pasándote el balón siempre y cuando el que la pasa esté “muerto”.

#### 5.4. Análisis de datos

Los datos obtenidos en los cuestionarios se registran en hojas de cálculo de Excel para poder analizarlos y poder hacer una comparación más exhaustiva de estos.

Se registran como variables independientes las que corresponden con el tipo de actividad deportiva (deporte o juego) y “sexo”. Por otro lado, la variable dependiente que corresponde con “el conflicto: las causas del conflicto, las respuestas a los estímulos y la combinación de ambos como medida de conflictividad”.

Se ha llevado a cabo un análisis descriptivo de los datos: cálculo de medias, moda, mediana y desviación típica.

## 6. RESULTADOS

En la presente investigación , se han constatado las diferentes percepciones de los estudiantes acerca del conflicto motor durante la puesta en práctica de las actividades en la clase de educación física, tanto en el juego de pelota sentada, como el deporte “Datchball”. Seguidamente, se presentan los resultados obtenidos de este estudio.

En primer lugar, se presentarán los resultados del Datchball, posteriormente los de pelota sentada y por último se realizará una comparativa de ambos. Ambas actividades se han desarrollado con un total de 45 personas, siendo la N la representación de ello.

### 6.1. Datchball

En la siguiente tabla (3) estudiamos las causas del conflicto motor a través de la puesta en práctica del datchball. Cada ítem de los cuestionarios tienen el siguiente significado:

#### CONFLICT1-AGE:

-Ítem 1: En el juego, los conflictos que he provocado han sido porque hice trampa y esto me ha molestado.

-Ítem 2: En el juego, los conflictos que he causado ha sido porque alguien no ha respetado los acuerdos iniciales.

-Ítem 3: En el juego, los conflictos que he causado se deben a que alguien ha hecho trampa.

-Ítem 4: En el juego, los conflictos que he provocado han sido porque alguien me ha insultado.

-Ítem 5: En el juego, los conflictos que he provocado ha sido porque alguien ha hecho trampa y no ha sido sancionado.

-Ítem 6: En el juego, los conflictos que he causado han sido porque alguien ha hecho trampa y esto me ha afectado.

-Ítem 7: En el juego, los conflictos que he causado han sido porque alguien me ha agredido físicamente.

## CONFLICT1-RES:

-Ítem 1: En el juego, cuando cause algún conflicto, me insultaron.

-Ítem 2: En el juego, cuando alguien me empujó, lo insulté.

-Ítem 3: En el juego, cuando cause algún conflicto, me insultaron y me golpearon.

-Ítem 4: En el juego, cuando causé algún conflicto, me golpearon.

-Ítem 5: En el juego, cuando alguien me empujó, lo insulte y golpeé.

Para la puntuación es una escala tipo Likert, siendo 1 = totalmente en desacuerdo, 2 = en desacuerdo, 3 = ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4= de acuerdo, 5 =totalmente de acuerdo

**Tabla 3:** *Análisis descriptivo sobre los datos relativos al CONFLICT1-AGE Datchball*

	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Media total
N	45	45	45	45	45	45	45	45
Media	2,07	2,27	2,93	1,51	3,00	2,80	1,78	2,34
Desv. típica	1,42	1,42	1,51	1,06	1,54	1,60	1,31	1,41
Moda	1	1	2	1	5	1	1	1

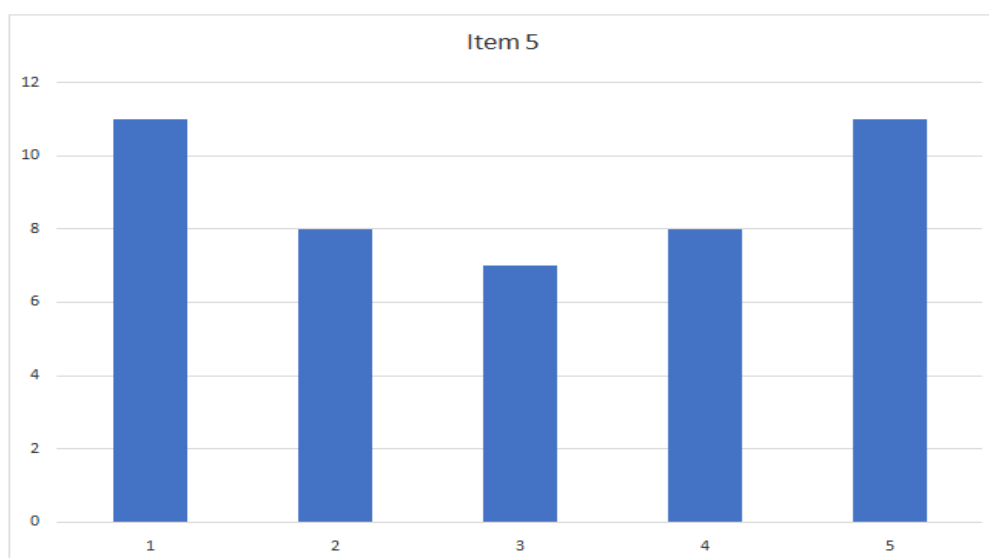
Como podemos observar, en cuanto a la media, el ítem 5 fue donde se produjo una mayor cantidad de conflictos motores (3,00) seguido del ítem 3(2,93), por lo que podemos decir que han surgido un número de importante de conflictos.

Asimismo, el ítem 4 ha sido el que menos se ha producido con una media de respuestas de 1,51.

En lo que se refiere a la desviación típica, se puede observar que hay una diferencia considerable entre el ítem 6 (1,60) y el ítem 4 (1,06), pero el resto de ítems mantienen una desviación típica parecida sin muchas disparidades.

En cuanto a la moda, ha sido la que mayor diferencia ha tenido en algún ítem en particular. En el ítem 5 la moda, es decir, el valor que más se ha repetido, ha sido el 5 (ver figura 1). Sin embargo, la moda en el resto de los ítems ha sido 1, excepto el ítem 3, que ha sido 2.

**Figura 1:** *Análisis descriptivos de los datos relativos a la moda en el Ítem 5 CONFLICT1-AGE Datchball*



**Nota:** el eje x, son los valores de la escala Likert, y el eje y, son el número de veces que los alumnos han respondido a cada valor de la escala.

Por último como podemos observar la media total ha sido 2,34 en la media de respuestas, 1,41 de desviación típica y una moda de 1.

En cuanto a lo que se refiere al CONFLICT1-RES, este estudia la percepción de los estudiantes sobre las respuestas a los estímulos que puede generar un conflicto motor y las respuestas han sido las siguientes (tabla 4):

**Tabla 4:** *Análisis descriptivo de los datos relativos al CONFLICT-RES Datchball*

	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Media total
N	45	45	45	45	45	45
Media	1,47	1,31	1,16	1,24	1,20	1,28
Desv. típ	1,04	0,67	0,47	0,71	0,55	0,69
Moda	1	1	1	1	1	1

En primer lugar podemos observar que la media de respuestas más alta es el Ítem 1 con un valor de 1,47 como media de respuestas. Por su parte, el ítem en el que menos estímulos de respuesta al conflicto motor se han generado ha sido el nº3 con un valor de 1,16.

En cuanto a la desviación típica, el valor más alto es en el ítem 1 con un valor de 1,04 y el valor más bajo, el ítem 3 (0,47). Como podemos observar la desviación típica corresponde con la media de las respuestas.

Respecto a la moda, la respuesta más repetida en todos los ítems ha sido el 1, por lo que es muy lineal y estable.

Por último, la media total de respuestas al estímulo del conflicto motor ha sido 1,28, la desviación típica tiene el valor 0,69 y la moda, como he citado anteriormente es 1

Si observamos ambos cuestionarios juntos en el Datchball (CONFLICT1-AGE Y CONFLICT1-RES), las respuestas han sido las siguientes (tabla 5):

**Tabla 5:** *Análisis descriptivos de los datos relativos al CONFLICT1-AGE Y CONFLICT1-RES Datchball*

<i>DATCHBALL</i>	
N	45
Media	1,89
Desviación típica	1,11
Moda	1

La media de respuestas ha sido de 1,89 respecto a 5, una desviación típica con un valor de 1,11 y la moda ha sido 1.

## **6.2. Pelota sentada**

En el cuestionario CONFLICT1-AGE, los datos descriptivos relacionados con la percepción de los estudiantes sobre las distintas posibilidades que pueden causar un conflicto motor han sido los siguientes (Tabla 6):



**Tabla 6:** *Análisis descriptivos de los datos relativos al CONFLICT1-AGE pelota sentada*

	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Media total
N	45	45	45	45	45	45	45	45
Media	1,51	2,02	2,56	1,64	2,22	2,36	1,51	1,97
Desv. típica	1,04	1,27	1,41	1,19	1,35	1,37	1,16	1,25
Moda	1	1	1	1	1	1	1	1

Como podemos observar en la tabla, en cuanto a la media, el ítem 3 fue donde se produjo una mayor cantidad de conflictos motores, con un valor de 2,56 seguido del ítem 6 (2,36). Asimismo, el ítem 1 y el ítem han sido en los que menos respuestas a los conflictos se han producido con una diferencia considerable (1,51).

En lo que se refiere a la desviación típica, se puede observar que no hay una diferencia considerable entre el ítem 3 con valor 1,41 y el ítem 1 (1,04), por lo que el resto de ítems mantienen una desviación típica parecida sin muchas disparidades.

En cuanto a la moda, en todos los ítems el valor más repetido ha sido el número 1 por lo que no destaca ningún ítem.

Por último como podemos observar la media total ha sido 1,97 en la media de respuestas, 1,25 de desviación típica y una moda de 1.

En cuanto a lo que se refiere al CONFLICT1-RES, este estudia la percepción de los estudiantes sobre las respuestas a los estímulos que puede generar un conflicto motor y las respuestas han sido las siguientes (tabla 7):

**Tabla 7:** *Análisis descriptivos de los datos relativos al CONFLICT-RES pelota sentada*

	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Media total
N	45	45	45	45	45	45
Media	1,60	1,27	1,22	1,38	1,16	1,32
Desv. típ	1,25	0,81	0,70	0,98	0,67	0,88
Moda	1	1	1	1	1	1

En cuanto a la desviación típica, el valor más alto es en el ítem 1 (“en el juego, cuando cause algún conflicto, me insultaron”) con un valor de 1,25 y el valor más bajo, el ítem 5 (“en el juego, cuando alguien me empujó, lo insulte y golpee”). Como podemos observar la desviación típica corresponde con la media de las respuestas.

Respecto a la moda, la respuesta más repetida en todos los ítems ha sido el 1, por lo que es muy lineal y estable.

Por último, la media total de respuestas al estímulo del conflicto motor ha sido 1,32, la desviación típica 0,88 y la moda, como he citado anteriormente es 1.

Si observamos ambos cuestionarios juntos en el juego “Pelota Sentada” (CONFLICT1-AGE Y CONFLICT1-RES), las respuestas han sido las siguientes (tabla 8):

**Tabla 8:** *Análisis descriptivos de los datos relativos al CONFLICT1-AGE Y CONFLICT1-RES Pelota Sentada*

PELOTA SENTADA	
N	45
Media	1,70
Desviación típica	1,10
Moda	1

La media de respuestas ha sido de 1,70 respecto a 5, una desviación típica con un valor de 1,10 y la moda ha sido 1.

### 6.3. Comparativa datchball- Pelota sentada

En las posteriores tablas, podemos ver agrupados los datos relacionados con los distintos tipos de juego (Datchabl y Pelota sentada) y los distintos cuestionarios (CONFLICT1-AGE y CONFLICT1-RES).

Cabe destacar que respecto al sexo no ha habido ninguna diferencia destacable entre masculino o femenino por lo que no se aporta ninguna evidencia.

A continuación, observando la tabla 9 vemos los siguientes resultados:

**Tabla 9:** *Análisis descriptivos de los datos relativos al CONFLICTI-AGE*

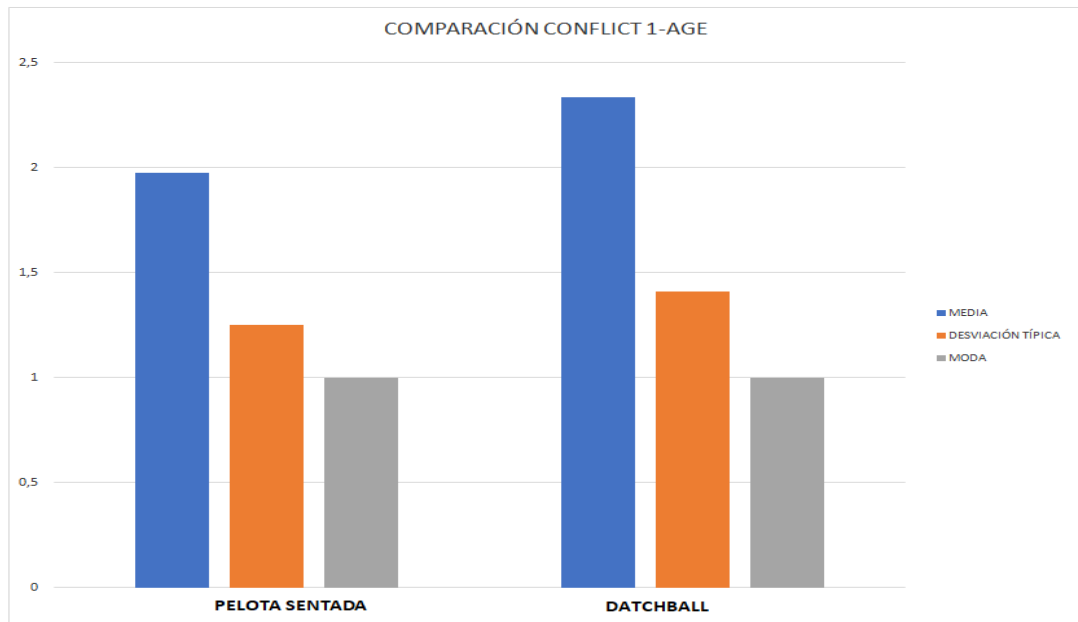
	Datchball	Pelota Sentada
Media	2,33	1,97
Desviación típica	1,40	1,25
Moda	1	1
N	45	45

En cuanto a la causa de los conflictos motores, el Datchball tiene una media de respuestas de 2,33 mientras que el juego “Pelota Sentada” tiene una media de respuestas de 1,97. Es decir, se han generado más conflictos en el Datchball que en “Pelota sentada”.

Respecto a la desviación típica, en el valor más alto aparece en el Datchball (1,40) mientras que en Pelota Sentada el valor es más bajo (1,25).

Por último la moda es la misma en el Datchball, siendo la respuesta más repetida es 1 como en el juego Pelota Sentada.

En el siguiente gráfico se puede ver la comparación de una manera más visual en la figura 2, donde el eje Y está sobre 2,5 para que se vea mejor a pesar de que las respuestas pueden ser hasta 5.

**Figura 2:** *Relación Pelota sentada y Datchball CONFLICT1-AGE*

Por su parte, comparando ambos tipos de juego en el cuestionario que mide los estímulos de respuesta al conflicto motor son los siguientes (tabla 10):

**Tabla 10:** *Análisis descriptivos de los datos relativos al CONFLICT1-RES*

Tipo de juego	Datchball	Pelota Sentada
Media	1,28	1,32
Desviación típica	0,69	0,88
Moda	1	1
N	45	45

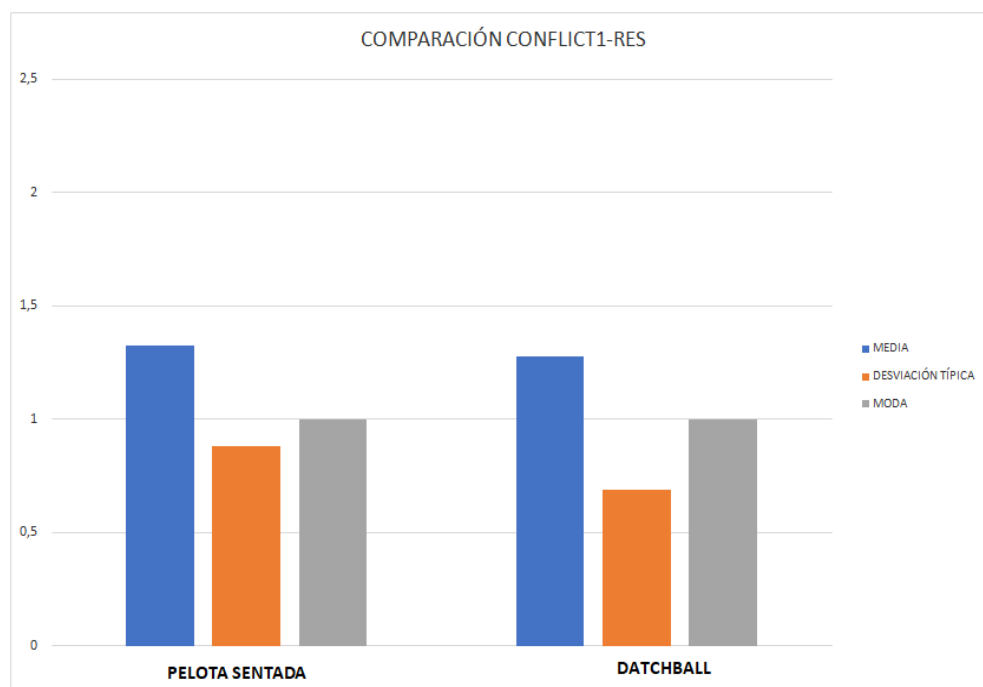
En cuanto a la media de respuestas han salido valores muy parecidos tanto en el Datchball como en pelota sentada, a pesar de que en esta última la media fue mayor (1,32) que la del deporte (1,28). Por lo tanto, fueron mayor las respuestas provocadas por el conflicto motor.

Si nos fijamos en la tabla, la desviación típica es menor en el Datchball (0,69) que en pelota sentada (0,88) aunque cabe destacar que ambos valores son bajos.

Por último en cuanto a la moda tanto en Datchball como en “Pelota Sentada” la respuesta más repetida ha sido 1, siendo este el valor de la moda de ambas disciplinas.

En el siguiente gráfico se puede ver de una manera más visual, donde el eje Y está sobre 2,5 para que se vea mejor a pesar de que las respuestas pueden ser hasta 5.

**Figura 3:** *Análisis descriptivos de los datos relativos a Pelota sentada y Dachball CONFLICT1-RES*



Por último observando los dos cuestionarios conjuntos, las respuestas han sido las siguientes (tabla 11):

**Tabla 11:** *Análisis descriptivos de los datos relativos al CONFLICTI-RES Y CONFLICTI-AGE*

Tipo de juego	Datchball	Pelota Sentada
Media	1,89	1,70
Desviación típica	1,11	1,10
Moda	1	1
N	45	45

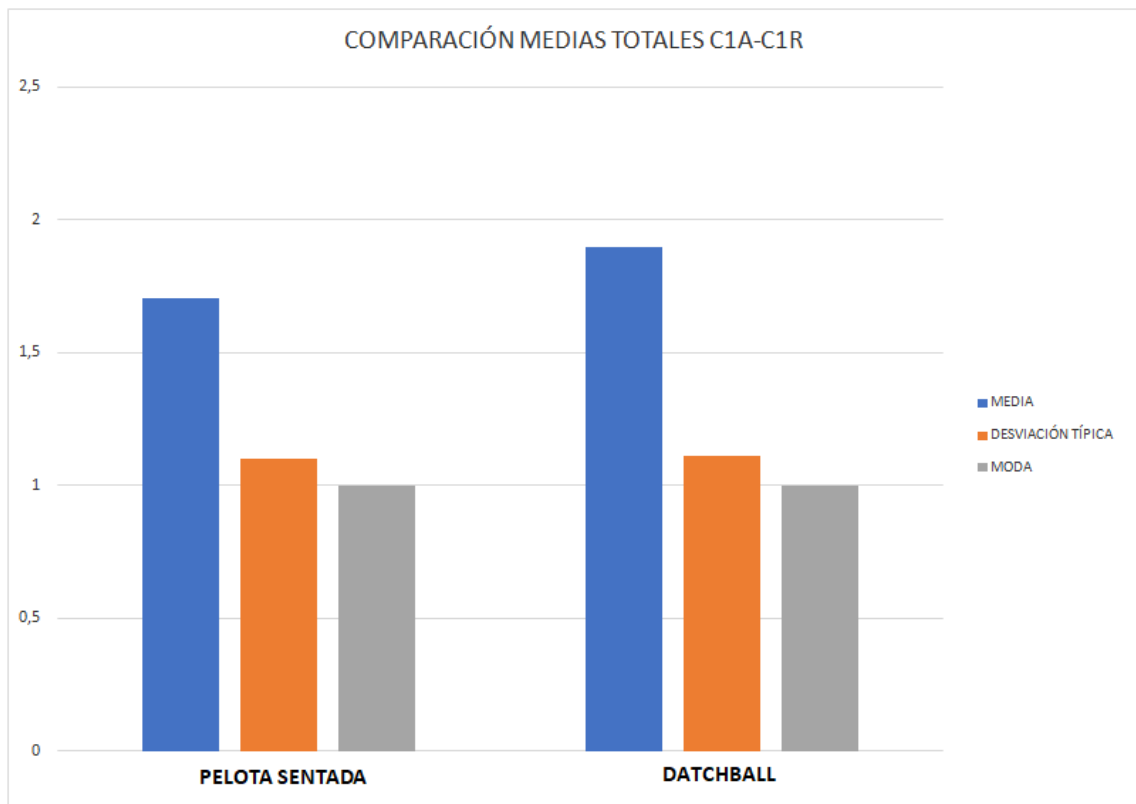
La media de respuestas ha sido más elevada en el Datchball que en pelota sentada aunque no ha sido una diferencia notable. La media del Datchball ha sido 189 mientras que la del juego “Pelota Sentada” ha sido 1,70.

En cuanto a la desviación típica los valores han sido prácticamente iguales, por lo que no se puede destacar ninguna diferencia entre las dos. La desviación típica del Datchball ha sido de 1,11 mientras que la del juego “Pelota Sentada” ha sido de 1,10.

Por último, podemos observar que la moda ha sido la misma en ambos tipos de juego, siendo 1 la respuesta más repetida del cuestionario.

En el siguiente gráfico se puede ver de una manera más visual (figura 4):

**Figura 4:** Análisis descriptivos de los datos relativos a *CONFLICTI-AGE* Y *CONFLICTI-RES*





## 7. DISCUSIÓN

La idea principal de esta investigación consiste en estudiar la percepción de los estudiantes del conflicto motor. Esta percepción es provocada por el profesor a través de la puesta en práctica de distintas actividades en las que haya interacción social y los alumnos estén en continua relación con sus compañeros.

Para este estudio se han realizado dos actividades con diferentes características, en primer lugar un deporte "Datchball" donde las relaciones son estables durante todo el juego y el juego "Pelota sentada", donde las relaciones entre los jugadores es cambiante. Por ello, dependiendo la actividad planteada los alumnos deberán tomar una u otra decisión y esto les influirá en cada momento. Estas decisiones conllevarán a unas consecuencias, y es ahí donde ha surgido el conflicto motor entre los alumnos.

Todo lo citado anteriormente les permitirá a los maestros proponer, diseñar y poner en práctica diferentes estrategias para optimizar las posibles conductas conflictivas, ya que, gracias a estos cuestionarios los profesores tendrán la información adicional para poder transformar y adaptar las reglas del juego (lógica interna) y /o podrán desarrollar propuestas metodológicas que faciliten el diálogo entre los alumnos.

Además la transformación educativa de los conflictos motores como herramienta para optimizar las conductas motrices conflictivas supone no entender el conflicto como una situación negativa que se ha de eliminar, si no una oportunidad para modificar los aprendizajes y favorecer así la comunicación y el diálogo interpersonal (Lederach, 2003; Väyrynen, 1991).

Por ello, para crear un ambiente propicio para la resolución de los conflictos el profesor deberá favorecer conductas positivas influyendo en sus interacciones. Esto hará que los alumnos desarrollen su autoconcepto y autoestima. Este aumento de confianza en sí mismo hará que se produzcan menos conductas agresivas debido a las frustraciones.

Tal y como se ha mostrado en los resultados, han aparecido más conflictos motores en el deporte "Datchball" que en el juego "Pelota Sentada", aunque no ha habido mucha diferencia de media de respuesta entre estos.

Haciendo referencia a estos conflictos motores surgidos en las clases de Educación Física, Johnson y Johnson (1989) sostiene que la lógica interna cooperativa de los juegos y la ausencia de rivalidad pura hace que todos se sientan ganadores, favoreciendo el contacto cooperativo y positivo entre los participantes y fomentando la actitud de ganar-ganar. Estas condiciones contribuyen al aprendizaje de competencias sociales del alumno.

Por el contrario, en deportes colectivos como puede ser el Datchball, Parlebás (2020) aporta la competición deportiva, siendo igualitaria al principio, terminará con un resultado sistemáticamente desigual al final. Es decir, la igualdad de oportunidades, tan frecuentemente promovida como factor de consenso y equidad, es a la inversa lo que legitimará la eventual dominación al fracturar las relaciones entre los practicantes, debido a esto surgirán mayor cantidad de conflictos motores.

Comparando los resultados con estos cuestionarios, Lavega, Saez de Ocariz y March (2013), constataron que los juegos de oposición transforman a los alumnos en un colectivo altamente conflictivo. En esta situación el conflicto origina los tres tipos de reacciones posibles (agresión física, verbal y mixta).

También añaden que en los juegos de cooperación oposición la persona que empieza el conflicto recibe una agresión física (patadas, tortas, o empujones). Sin embargo en el caso del Datchball no ha sido así, quizás esto es debido a que cada equipo está en un espacio delimitado y no pueden invadir el campo contrario, por lo que no están en contacto directo como podrían estar en otro deporte de colaboración-oposición, como por ejemplo fútbol sala.

En este presente estudio se corrobora lo dicho anteriormente, ya que si nos fijamos en el Juego “Pelota Sentada”, el ítem con mayor respuesta al conflicto motor ha sido el siguiente: “en el juego, cuando causé algún conflicto, me insultaron”. Por lo tanto, esta actitud se corresponde con una conducta motriz perversa.

En el Datchball por su parte, se ha reaccionado al conflicto mayoritariamente con una agresión verbal, bien por desajustes entre los compañeros o por las trampas del equipo contrario.

A pesar de lo comentado anteriormente, la reacción de los alumnos a los estímulos, no ha sido muy elevada, por lo que no han reaccionado en demasiadas ocasiones al conflicto. Sin embargo, cuando han reaccionado al conflicto ha habido dos opciones: diálogo entre los

alumnos entendiendo que el conflicto ha sido causado de manera involuntaria o por el contrario han reaccionado de manera agresiva sin preguntarse por qué ha surgido el conflicto y siendo impulsivos.

Relacionando con los apartados que proponen Flecha & García Yeste, (2007) las reacciones a los conflictos se dividen en dos apartados:

- Reacciones exclusoras donde el alumno que participa en una disputa o discusión intenta resolverlas con agresividad y en algunas ocasiones usando incluso la violencia.

- Reacciones transformadoras donde el alumno utiliza el diálogo y la comprensión para resolver los conflictos, y que además toda la comunidad participa en esta resolución.

Para la resolución de estos conflictos surgidos, la participación de toda la comunidad en la prevención de conflictos y en la elaboración de normas provoca sin lugar a dudas una mejora de la convivencia en la escuela.

En cuanto a lo que se refiere con los resultados relacionados con el género y conflicto, no se ha podido observar una por lo que se puede concluir diciendo que los chicos y las chicas pueden experimentar conflictos motores por igual en la misma situación ya que se encuentran ante la misma situación y pueden actuar de la misma manera.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en este aspecto, si los comparamos con otros estudios (Montse Horcajo y Oriol Ríos,2014) manifiestan que en relación al género se han revelado pocas diferencias comparando a alumnas y alumnos. Aunque puede haber algunas pequeñas variaciones, la distribución de los resultados fue bastante similar. En los valores máximos y mínimos han obtenido las mismas respuestas, existiendo poca variación en cuanto a las respuestas de los conflictos. por lo que concluyeron, que el género no es una variable que determina la tendencia en relación de las respuestas en el origen del conflicto motor.

La investigación ha demostrado que no se trata de un grupo conflictivo ya que no se han protagonizado un gran porcentaje de conflictos motores en los juegos realizados. Además en los conflictos que han ido surgiendo en las sesiones la aparición de agresiones físicas ha sido muy escasa, por lo que no han pasado esa barrera del contacto físico.

## 8. CONCLUSIONES

En primer lugar, se ha podido realizar un estudio del conflicto de una manera completa, profundizando en las posibles causas del conflicto y vinculando directamente con Educación Física, sirviéndonos de una gran variedad de autores y de estudios realizados por los mismos. En el área de Educación Física surgen muchos conflictos motores, pero está en la mano del maestro ver estas conductas como posibilidades para mejorar este aspecto y enseñar a los alumnos a entender y convivir con el conflicto con el fin de resolverlo.

Una vez finalizado el estudio y teniendo en cuenta los objetivos planteados previamente, se presentan las conclusiones obtenidas:

- En cuanto a la cantidad de conflicto motor, se presenta que en este caso, los conflictos motores han sido bastante reducidos, teniendo medias de conflicto muy bajas teniendo en cuenta la inmadurez de los participantes.

- La actividad que ha tenido mayor conflictos motores ha sido el deporte Datchball, ya que basándonos en algunos estudios, la lógica interna de los deportes cooperativos hace que se creen tensiones entre participantes del mismo equipo por opiniones diferentes al igual que con el equipo rival.

- A través del estudio, he sido capaz de averiguar en qué ejercicios o acciones surge el conflicto motor y en que situaciones puede surgir. Gracias a esto, podré modificar las reglas del juego en cuestión o fomentar el diálogo entre los alumnos para arreglar el conflicto.

- Los alumnos también han sido capaces de percibir por qué surge el conflicto y se han dado cuenta que a veces algunas acciones de los compañeros han sido involuntarias y estos gestos se pueden malinterpretar. Por ello, han podido realizar autocrítica y resolver esos conflictos con los compañeros.

## 9. LIMITACIONES Y PERSPECTIVAS

Tras finalizar el estudio, podemos destacar algunas limitaciones que han estado presentes en este trabajo de investigación y que en cierta medida han dificultado el desarrollo del estudio.

En primer lugar, una limitación ha sido la poca muestra disponible de alumnos que han realizado el estudio, ya que si hubiera podido tener una muestra mayor los resultados podrían haber sido más variados y fiables que con una muestra de 45 alumnos como ha sido en el caso de este trabajo. Además la muestra podría haberse realizado a diferentes cursos y poder sacar conclusiones diferentes por edades.

Otra limitación importante ha sido el tiempo de las clases, ya que ha sido reducido ya que además de preparar materiales y poner en práctica las actividades, los alumnos debían de completar el cuestionario al subir a clase. Para futuras investigaciones trataré de encontrar una clase más extensa en cuanto a tiempo se refiere para no ir tan justo y poder realizarla de la manera correcta.

Por último, el uso del Excel también ha sido una delimitación a la hora de que el análisis descriptivo sea más amplio. Sin embargo, conocer de manera más profunda este programa me hubiera permitido realizar un mejor análisis estadístico y no perder tanto tiempo a la hora de la realización de este. Por ello, puede ser una oportunidad para formarme en dicho programa y que en un futuro pueda sacarle el máximo provecho en futuras investigaciones.

## 10. BIBLIOGRAFÍA

Aranda, A. F., Pastor, V. M. L., Omeñaca, J. V. R., & Callado, C. V. (2008). *La resolución de los conflictos en ya través de la educación física* (Vol. 251). Graó.

Bailey\*, R. (2005). Evaluating the relationship between physical education, sport and social inclusion. *Educational review*, 57(1), 71-90.

Bugués, P. L., Llanes, J. M., & Guiu, G. F. (2013). Juegos deportivos y emociones. Propiedades psicométricas de la escala GES para ser aplicada en la Educación Física y el Deporte. *Revista de investigación educativa*, 31(1), 151-165.

Bukowski, W. M., Brendgen, M., & Vitaro, F. (2007). Peers and Socialization: Effects on Externalizing and Internalizing Problems.

Cava Caballero, M. J., Buelga Vázquez, S., Musitu Ochoa, G., & Murgui Pérez, S. (2010). Violencia escolar entre adolescentes y sus implicaciones en el ajuste psicosocial: un estudio longitudinal.

Deutsch, M., Coleman, P. T., & Marcus, E. C. (Eds.). (2011). *The handbook of conflict resolution: Theory and practice*. John Wiley & Sons.

Durlak, J. A. Weissberg., RP, Dymnicki., AB, Taylor, RD, & Schellinger, KB (2011). The impact of enhancing student's social and emotional learning: A meta-analysis of schoolbased universal interventions. *Child Development*, 82(1), 405-432.

Eley, D., & Kirk, D. (2002). Developing citizenship through sport: The impact of a sport-based volunteer programme on young sport leaders. *Sport, education and society*, 7(2), 151-166.

Flecha García, J. R., & García Yeste, C. (2007). *Prevención de conflictos en las comunidades de aprendizaje. Idea La Mancha: Revista de Educación de Castilla-La Mancha*.

Hocajo, M. M., & González, O. R. (2014). Prevención y resolución del conflicto en educación física desde la perspectiva del alumnado. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (25), 162-167.

Hodge, K., & Lonsdale, C. (2011). Prosocial and antisocial behavior in sport: The role of coaching style, autonomous vs. controlled motivation, and moral disengagement. *Journal of sport and exercise psychology*, 33(4), 527-547.

Joshnson, D.W., & Joshnson, R. T. (1989), Cooperation and competition: Theory and research. Edina. MN, Interaction Book.

Lederach, J.P. (1995). Preparing for peace. Conflict transformation across cultures. New York: Syracuse University Press.

Parlebas, P. (1996). Los universales de los juegos deportivos. *Praxiología motriz*, 1(0), 15-29.

Parlebas, P. (2016). La praxiología motriz en los juegos motores tradicionales: Una etnomotricidad exuberante. *Acciónmotriz*, (16), 43-50.

Parlebas, P. (2020). The universals of games and sports. *Frontiers in Psychology*, 11, 2583.

Parlebas, P. (2020). Educación física y praxiología motriz. *Conexões*, 18, e020029-e020029.

Rueda, P. M., Cabello Cuenca, E., Filella Guiu, G., & Vendrell Serés, M. (2016). El programa de educación emocional Happy 8-12 para la resolución asertiva de conflictos. *Tendencias pedagógicas*, 2016, núm. 28, p. 153-166.

Sáez de Ocáriz, U., Burgués, P. L., & March, J. (2013). El profesorado ante los conflictos en la educación física. El caso de los juegos de oposición en Primaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 16(1), 163-176.

Sáez de Ocáriz, U., & Lavega, P. (2013). Transformar conflictos en educación física en primaria a través del juego. Aplicación del índice de conflictividad. *Cultura y Educación*, 25(4), 549-560.

Sáez de Ocáriz, U., & Lavega Burgués, P. (2015). Study of conflicts in games played during primary school physical education classes. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 15(57).

Sáez de Ocáriz, U., & Lavega-Burgués, P. (2020). Development and validation of two questionnaires to study the perception of conflict in physical education. *International journal of environmental research and public health*, 17(17), 6241.



## 11. ANEXOS

### Anexo 1: Cuestionarios CONFLICT1-AGE Y CONFLICT1-RES

**Sexo: Masculino/Femenino**

**Edad:**

CONFLICT1-AGE	1	2	3	4	5
En el juego, los conflictos que he provocado han sido porque hice trampa y esto me ha molestado.					
En el juego, los conflictos que he causado ha sido porque alguien no ha respetado los acuerdos iniciales.					
En el juego, los conflictos que he causado se deben a que alguien ha hecho trampa.					
En el juego, los conflictos que he provocado han sido porque alguien me ha insultado.					
En el juego, los conflictos que he provocado ha sido porque alguien ha hecho trampa y no ha sido sancionado.					
En el juego, los conflictos que he causado han sido porque alguien ha hecho trampa y esto me ha afectado.					

En el juego, los conflictos que he causado han sido porque alguien me ha agredido físicamente.					
--	--	--	--	--	--

CONFLICT1-RES	1	2	3	4	5
En el juego, cuando cause algún conflicto, me insultaron.					
En el juego, cuando alguien me empujó, lo insulté.					
En el juego, cuando cause algún conflicto, me insultaron y me golpearon.					
En el juego, cuando causé algún conflicto, me golpearon.					
En el juego, cuando alguien me empujó, lo insulte y golpeé.					

**1 = totalmente en desacuerdo, 2 = en desacuerdo, 3 = ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4 = de acuerdo, 5 =totalmente de acuerdo**