



**Universidad
Zaragoza**

Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

TRABAJO FIN DE GRADO

**EL SOCIOGRAMA COMO HERRAMIENTA DE
ANÁLISIS PARA LA MEJORA DE LAS
RELACIONES INTERPERSONALES Y LA
COHESIÓN GRUPAL EN EQUIPOS DE FUTBOL
SALA ESCOLAR**

**THE SOCIOGRAM AS AN ANALYSIS TOOL FOR THE
IMPROVEMENT OF INTERPERSONAL
RELATIONSHIPS AND GROUP COHESION IN
SCHOOL FOOTBALL TEAMS**

AUTOR: PABLO MORENO SANZ

TUTORA TFG: SONIA ASUN DIESTE

ASIGNATURA: TRABAJO FIN DE GRADO

CURSO:2023-2024

RESUMEN:

El proyecto de este TFG (Trabajo Final de Grado) se basa en la aplicación del sociograma como herramienta sociológica de análisis de las relaciones interpersonales y del grado de cohesión grupal a dos equipos de fútbol sala en edad escolar a quienes entrena el autor de este trabajo. El proyecto incluye la aplicación de un cuestionario inicial de seis preguntas sencillas relacionadas con la práctica deportiva y las relaciones interpersonales de los participantes, y la realización de diagramas o representación visual del mapa de las relaciones intragrupal de ambos equipos. Continúa, con el diseño y la aplicación de un programa de intervención deportivo-educativa según los resultados del sociograma, aplicada a uno de los dos equipos que hizo de grupo experimental frente al otro grupo que adaptó la condición de grupo control. Tras el desarrollo de este programa específico se realizó un cuestionario final con las mismas preguntas y por último una evaluación comparativa de los resultados de ambos cuestionarios. En esta evaluación se detectaron algunas diferencias entre ambos grupos y algunos resultados inesperados respecto de lo previsto en la hipótesis inicial. En el apartado de discusión se aportan algunas posibles explicaciones a estas diferencias y resultados inesperados. Finalmente en las conclusiones, se recapitula sobre todo el proceso investigado, los principales hallazgos, lo que se considera aportaciones a la literatura académica sobre el tema y se sugieren una serie de propuestas de mejora para futuros trabajos en el ámbito de la utilización del sociograma en el deporte base.

ABSTRACT:

The project of this FDP (Final degree project) is based on the application of the sociogram as a sociological tool for analyzing interpersonal relationships and the degree of group cohesion to two school-age indoor soccer teams who are coached by the author of this work. The project includes the application of an initial questionnaire of six simple questions related to sports practice and the interpersonal relationships of the participants, and the creation of diagrams or visual representation of the map of the intragroup relationships of both teams. It continues with the design and application of a sports-educational intervention program according to the results of the sociogram, applied to one of the two teams that acted as the experimental group compared to the other group that adapted the condition of the control group. After the development of this specific program, a final questionnaire was carried out with the same questions and finally a comparative evaluation of the results of both questionnaires. In this evaluation, some differences were detected between both groups and some unexpected results with respect to what was anticipated in the initial hypothesis. In the discussion section, some possible explanations for these differences and unexpected results are provided. Finally, in the conclusions, the entire investigated process is recapitulated, the main findings, what are considered contributions to the academic literature on the subject and a series of improvement proposals are suggested for future work in the field of the use of the sociogram in grassroots sport.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Justificación del estudio.....	1
1.2 Hipótesis.....	2
2. MARCO TEÓRICO	2
2.1 La importancia de las relaciones interpersonales en la cohesión grupal. Prevención del rechazo y la exclusión.....	2
2.2 Concepto de sociograma y técnicas sociométricas	3
2.3 Concepto de clima tarea y clima ego.....	5
2.4 Importancia del feedback en la educación deportiva.....	6
3. OBJETIVOS.....	8
4. METODOLOGÍA.....	8
4.1 Participantes y ámbito de aplicación	8
4.2 Fases del trabajo y temporalización.....	9
4.3 Técnicas y procedimientos utilizados.....	9
4.4 Procedimientos éticos.....	10
5. DESARROLLO DEL TRABAJO.....	10
5.1 Sociograma inicial.....	10
5.1.1 Diseño y justificación de las preguntas.....	10
5.1.2 Preguntas seleccionadas.....	11
5.1.3 Entrega del cuestionario a los participantes para su cumplimentación.....	11
5.1.4 Tabulación global de las respuestas.....	11
5.1.5 Criterios para la realización de los diagramas	13
5.1.6 Diagrama de las respuestas de cada jugador.....	13
5.1.7 Identificación de roles y tipología de jugadores	22
5.1.8 Análisis de los resultados del cuestionario inicial	25
5.2 Programa de intervención deportivo-educativa.....	26
5.2.1 Orientación de las actividades a la tarea	26
5.2.2 Intervenciones específicamente dirigidas a la integración de los jugadores con menor aceptación.....	34
5.2.3 Factores tenidos en cuenta para la aplicación adecuada del feedback y los reforzadores positivos.....	35

5.2.4 La importancia de la relación entrenador-jugadores.....	36
6. ANÁLISIS Y RESULTADOS.....	37
7. DISCUSIÓN.....	40
8- LIMITACIONES DEL ESTUDIO.....	42
9. CONCLUSIONES.....	43
10. BIBLIOGRAFÍA.....	48
11. ANEXOS.....	50

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Justificación del estudio

Durante nuestra vida, pertenecemos a diferentes grupos que influyen decisivamente en lo que somos. Desde la infancia todos hemos deseado ser elegidos y poder elegir con quien formamos grupo, pero esto no siempre es posible. A excepción del grupo de amigos que sí elegimos, los compañeros de clase, de un equipo deportivo o de trabajo no son elegidos por cada uno. Por tanto, en estos grupos formales se producen multitud de relaciones informales y de subgrupos entre sus miembros. Estas relaciones son determinantes para la cohesión interna del grupo formal, para el surgimiento y la resolución de conflictos y para el logro de objetivos comunes. Además, dentro de estos grupos formales se dan roles o papeles (liderazgo, casos de rechazo/aislamiento) a menudo invisibles a la simple observación y del que incluso no son conscientes los individuos que los desempeñan. Por tanto es necesario, además de la observación subjetiva del responsable del grupo (profesor, entrenador, coordinador, jefe...) un método de diagnóstico cuantitativo y objetivo para hacer visibles las relaciones intragrupales e intergrupales, los roles, los problemas y conflictos que impiden el buen funcionamiento del grupo y cuya resolución necesitar ser abordada.

El autor de este TFG, en sus 15 años de práctica deportiva en fútbol sala y otros deportes colectivos, ha conocido a fondo esta realidad como miembro de sucesivos equipos. Actualmente, presta sus servicios como entrenador de fútbol sala escolar para la empresa Activa S.L. de Zaragoza llevando dos equipos de niños de 6-7 y de 11-12 años respectivamente del C.P.I Rosales Del Canal de Zaragoza, que compiten en sus correspondientes categorías de liga escolar. Desde principio de curso, el entrenador ha podido comprobar lo expuesto en el párrafo anterior, la dificultad para conocer a fondo las relaciones internas de ambos grupos únicamente a través de la observación y de otras actuaciones como entrenador (charla con los niños y con los padres) y la necesidad de una herramienta de análisis más objetiva que le aporte datos cuantificados sobre estas relaciones. Todo ello para orientar un programa de intervención deportivo-educativa específicamente dirigido a la mejora de la cohesión grupal y la resolución de conflictos en las relaciones interpersonales de los miembros del equipo.

Tras unos meses de entrenamiento con los dos equipos el entrenador tiene ya información relevante sobre las principales relaciones del grupo y los roles existentes y ya ha detectado algunos problemas de aislamiento, rechazo u otros, ante los que ha tenido ocasión de intervenir, especialmente en el grupo de menor edad.

El proyecto de este TFG incluye la realización de un cuestionario inicial con seis preguntas muy sencillas, que debe servir para visibilizar las relaciones interpersonales que se dan en ambos grupos, conocer los participantes que reciben mayores muestras de aceptación, de indiferencia o de rechazo por parte de sus compañeros e identificar posibles casos de aislamiento y/o rechazo o los liderazgos (positivos o negativos). A partir de los resultados de este cuestionario inicial se elaborará un programa de intervención específico para actuar ante las problemáticas detectadas y para mejorar el clima y la cohesión grupales. Este programa solo se aplicará al equipo de los participantes más pequeños (6-7 años). Por último, se realizará un cuestionario final con las mismas

preguntas a los dos equipos para hacer un análisis comparativo y ver la evolución de ambos.

1.2 Hipótesis del trabajo

La elaboración y aplicación de este proyecto se confía que permitirá conocer más a fondo el mundo de las relaciones grupales y ayudará a intervenir más adecuadamente al educador/entrenador para mejorar el clima del equipo y los resultados deportivos y educativos. Para comprobar su grado de efectividad, se aplicará el sociograma en los dos grupos con diferentes edades, pero con un mismo entrenador, por lo que disponemos de un punto de observación común para ambos equipos y a ambos grupos se aplicará un cuestionario con las mismas preguntas, por lo que tendremos también una herramienta de análisis sociométrico objetivo común.

Los resultados del sociograma se trasladarán a un programa de intervención deportivo-educativa que se desarrollará solo con el grupo de menor edad (6-7 años), mientras que no se aplicará un programa específico al equipo de los más mayores (11-12 años). Se espera que la aplicación del programa específico en el grupo experimental (equipo de menor edad) produzca una mejora significativa en el clima grupal del equipo, frente al de mayor edad que no se aplicará dicho programa. Para comprobar su efectividad y evaluar sus resultados, se repetirá el mismo cuestionario al principio y al final del proyecto para comprobar si se han producido los cambios significativos o las mejoras relevantes que se esperan conseguir.

2- MARCO TEÓRICO

2.1 La importancia de las relaciones interpersonales en la cohesión grupal. Prevención del rechazo y la exclusión

Las relaciones sociales son una parte importante de nuestras vidas, y son básicas para la construcción de nuestra personalidad y sociabilidad. “La necesidad de pertenencia a un grupo es una fuerte motivación en el ser humano y se ha mantenido a lo largo de la evolución dado que aumenta la tasa de supervivencia de los individuos. Por esta razón, la exclusión social produce fuertes sentimientos negativos en la persona que lo padece” (Magallares, A. 2011, citado en Mateu, O. et al. 2013, p.118). “Las relaciones con los iguales juegan un papel importante en el desarrollo general del ser humano” (Inglés, C.J. et al., 2009, citado en Mateu, O. et al. 2013, p.118)

La prevención y corrección de la exclusión a través de la cohesión grupal, es uno de los objetivos centrales de este proyecto. La importancia de la aceptación por parte de los otros para el ser humano y singularmente para los niños está destacada en multitud de obras. “En este proceso, la mayoría de los niños establecen relaciones satisfactorias, aunque algunos se ven apartados y/o no disfrutan de esas interacciones padeciendo rechazo social” (García-Bacete, Monjas y Sureda, 2010, citado en Mateu, O. et al. 2013, p.118)

La cohesión de equipo ha sido definida por Carron (1982) “como un proceso dinámico que se refleja en la tendencia de un grupo a unirse y permanecer unido en busca de unos determinados objetivos” (citado en Díez, A. et al 2005, p.1)

La cohesión grupal es esencial para el desarrollo deportivo de un equipo y el logro de resultados comunes: “La escasa investigación realizada en relación con el rendimiento deportivo sugiere, en líneas generales, una relación positiva entre la cohesión de equipo y el éxito deportivo en los deportes que requieren cooperación” (Widmeyer et al. 1992, citado en González, O. 2007, s.p.)

Varios autores inciden en la importancia de la cohesión grupal en el éxito de la práctica del deporte en equipo y de su reflejo en la competición: “muchos equipos experimentan una alta cantidad de derrotas debido a la falta de unidad entre sus jugadores” (González, O. Figueiras, 2007, s.p.).

Además, el deporte base se practica en unas edades que son claves para empezar a trabajar los valores de grupo, el compañerismo y el respeto mutuo, con el objetivo de interiorizarlos y aplicarlos durante toda nuestra vida personal y deportiva: “En las categorías de formación, se valora enormemente un equipo unido y trabajador” (Balaguer et al., 2015, s.p.)

2.2 Concepto de sociograma y técnicas sociométricas

La psicología deportiva, la sociología y otras ciencias prestan a los educadores y entrenadores una serie de herramientas como el sociograma, que pueden resultar muy útiles para el análisis de las relaciones interpersonales y la cohesión en un grupo formal, como un equipo deportivo.

Lo primero para entender bien el funcionamiento del sociograma y como implementarlo, es importante saber definirlo.

La primera definición es del creador de este concepto, quien describe el sociograma como un elemento gráfico visual para situar la posición de cada persona en un grupo. “El sociograma es un diagrama que permite explorar gráficamente la posición que ocupa cada individuo dentro del grupo, así como todas las interrelaciones establecidas entre los diversos individuos”. (Moreno, J.L. 1954, citado en Pineda, I. et al. 2009).

El sociograma es la mejor técnica para lograr una imagen precisa de las relaciones informales existentes en el seno de los grupos. Relaciones que frecuentemente permanecen ocultas, o poco visibles, para quienes trabajan en entornos grupales, ya sean docentes o directivos de organizaciones. “Uno de sus grandes méritos reside en la sencillez de las observaciones y de los datos iniciales necesarios para conseguir los índices cuantitativos que expresan la naturaleza e intensidad de las relaciones, tanto afectivas como instrumentales” (Rodríguez Pérez, A. y Morella Bello, M.D., 2001, p.111-114)

El sociograma es una técnica que mediante la formulación de preguntas muy sencillas acerca de las relaciones personales tanto dentro como fuera del equipo, nos proporciona datos cuantificables, que permiten posteriormente la elaboración de mapas visuales sobre las relaciones inter e intragrupalas.

El sociograma, nos enseña cómo recoger y organizar los resultados anotando las elecciones, los rechazos, las expectativas de elecciones y las expectativas de rechazos. Con estas tablas se conforman unos índices (verticales y horizontales) que servirán, en primer lugar, para hallar los índices del grupo y la estandarización de las puntuaciones, y en segundo lugar, para hacer una representación sociométrica individual con el número de elecciones y de rechazos emitidos, el número de expectativas positivas y negativas que tiene el individuo de ser elegido o rechazado, así como el número de elecciones y rechazos recibidos y el número de expectativas positivas y negativas de los miembros del grupo que esperan ser elegidos o rechazados por los otros. (Gómez, A. 2002, p. 113)

Pero la mayor virtud del sociograma es que no se limita a ser una técnica exclusivamente de análisis y mejor conocimiento del grupo, sino que tiene un valor eminentemente práctico porque los resultados obtenidos pueden orientar programas de intervención dirigidos a la mejora de la cohesión grupal y de las relaciones interpersonales.

La sociometría es una técnica aplicable en el estudio de los grupos, concentrando su interés en las situaciones reales y no en abstracciones. La sociometría se propone ser una teoría y también un método. La sociometría no es solamente una serie de técnicas sociográficas nuevas, las de utilizar los símbolos espaciales a fin de representar los vínculos existentes en el interior de los grupos y entre ellos, sino un método para descubrir dónde se hallan esos vínculos y emplear los resultados obtenidos para fines de previsión y control. Suministra técnicas adecuadas para el estudio exacto y la representación gráfica de los vínculos existentes en los grupos (Rodríguez, 2001, citado en Ruiz Berrio, L. 2014).

En estos artículos más relevantes sobre los sociogramas y la sociometría se ha encontrado claramente diferenciados los elementos principales para la aplicación de un sociograma general:

- Cuestionario inicial
- Tabulación de datos
- Elaboraciones de diagramas o representaciones visuales de los vínculos existentes en los grupos
- Caracterización individual por tipologías y roles (liderazgo positivo o negativo, aceptado, neutro, rechazado...)
- Elaboración y aplicación de un programa de intervención
- Cuestionario final y comparativa de resultados

Los trabajos de Ruiz Berrio, L. (2014) y de Díez, A. y Márquez, S. (2005) han resultado especialmente didácticos y útiles para el aprendizaje de cómo realizar correctamente los distintos modelos de diagramas a partir de los datos tabulados de las respuestas a los cuestionarios.

El elemento central del sociograma es el diagrama o representación gráfica de los resultados, reflejados en la matriz sociométrica mediante la utilización de círculos que representan a todos los participantes, y la unión mediante flechas de las elecciones desde el participante que elige hasta el participante elegido. Se harán tantos diagramas como preguntas haya en el cuestionario y podrá hacerse un mapa global con el conjunto de todas las elecciones realizadas. Podrán usarse colores verde y rojo, para reflejar los participantes con mayor aceptación o rechazo respectivamente (ver Anexo 1).

Esta representación, da información de manera gráfica, muy visual e intuitiva de la estructura informal del grupo, el número y tipo de subestructuras dentro del grupo y los vínculos interpersonales. Al mismo tiempo, permite hacer visibles los roles adquiridos por cada uno de sus miembros (líderes, aceptados, neutros, rechazados...). “El sociograma expresa en forma visible la posición que ocupa cada miembro del grupo con respecto a los demás, las elecciones y rechazos que ha recibido y que ha realizado” (Ugazio, 2001, citado en García Román, S. 2013. p. 16).

El sociograma se ha empleado muy ampliamente en los ámbitos escolar o laboral. Aunque cada día es más utilizado como herramienta de la psicología deportiva, su uso todavía no está muy extendido aplicado a equipos del deporte base. El autor del TFG, como ya se ha señalado, entrena desde principios de temporada (septiembre 2023) a dos equipos de fútbol sala que compiten en liga escolar. A través de su observación y las conversaciones con los jugadores ha detectado posibles casos de rechazo, aislamiento y otros problemas de relación grupal derivados de la falta de cohesión en el equipo. Ha explorado en las webs de publicaciones científicas artículos sobre la aplicación de instrumentos sociológicos como el sociograma en deporte base y en concreto en el deporte escolar y no ha encontrado apenas publicaciones específicas. Es por ello, que se ha planteado la aplicación del sociograma para mejorar el análisis de las relaciones intra e intergrupales, corroborar o modificar las percepciones de su observación directa sobre posibles casos problemáticos e implementar medidas correctoras.

2.3 Concepto de clima tarea y clima ego

Para este programa de intervención específico se ha implementado la metodología de clima tarea frente a la metodología de clima ego. Las principales diferencias entre estas según García-González, L., et al. son las siguientes:

En las tareas orientadas a clima tarea, la evaluación del rendimiento del sujeto debe centrarse en su progreso personal (autorreferencial), ponerla de manifiesto cuando consiga dominar la tarea, y centrarse en correcciones sobre la ejecución técnica y/o táctica. Sin embargo, en las tareas orientadas a clima ego, el rendimiento de la persona se compara con relación a su grupo de referencia, y se evalúa a los alumnos solamente por si consiguen realizar la habilidad o no (2020, p. 85-98)

Por ejemplo, en un entrenamiento orientado a la mejora de la técnica del pase se ensaya la realización de al menos tres pases antes de tirar a puerta. En el partido final de este entrenamiento, se debe valorar más (o al menos al mismo nivel) que únicamente el resultado por goles, el número de pases realizados y la correcta ejecución de estos. Es decir, en este partido que sirve para practicar la técnica entrenada, debe valorarse más la ejecución de la tarea (clima tarea), que el marcador o resultado final (clima ego). Además,

el entrenador reforzará con feedback positivo los progresos individuales y colectivos en la ejecución de la tarea en cuestión, por encima de los goles y del resultado final.

Según García-González, L., et al. orientando las actividades a la tarea en mayor medida que al ego se consigue:

- Mayor persistencia en la tarea o actividad.
- Mejor aprendizaje y esfuerzo percibido.
- Mayor satisfacción con la práctica deportiva y diversión con la actividad.
- Mayor autoconfianza y motivación intrínseca.
- Mejora de la cohesión grupal.
- Menor violencia y agresividad traducida en un mayor “fairplay” (2020, p.85-98)

Diversos estudios han comprobado que los deportistas, especialmente en deportes de equipo experimentan mayor bienestar psicológico, mayor adherencia al grupo y más interés por continuar con la práctica del deporte, cuando las relaciones entre iguales se desarrollan en un clima tarea.

Apoyando parcialmente las hipótesis, los deportistas que percibieron un mayor clima de motivación entre pares relacionado con la tarea, también experimentaron un mayor bienestar y tuvieron mayores intenciones de regresar al equipo para la siguiente temporada. No se encontraron relaciones significativas con respecto a un clima relacionado con el ego. En otras palabras, cuando las interacciones entre pares en torno a lo que significa tener éxito se centran en la superación personal y el esfuerzo (clima de tarea), también existen resultados positivos relacionados con la salud mental y la adherencia. (McLaren Collin, D. et al. 2023)

Así mismo algunos autores consideran la orientación a la tarea más adecuada por estar relacionada con patrones de conducta más adaptativos (Standage, M. et al. 2002) ya que la motivación y el esfuerzo de superación son las claves del éxito deportivo para los deportistas entrenados con esta orientación

Cuando una persona está orientada a la tarea, alcanzar el éxito depende de sí mismo y con su esfuerzo puede lograrlo. Por el contrario, cuando presenta una orientación al ego, su éxito depende de ser mejor que los demás y eso no está bajo su control. Por ello, los psicólogos del deporte sostienen que la orientación hacia la tarea originará, con más frecuencia que la orientación al ego, un mayor compromiso con el aprendizaje, una mayor persistencia y una ejecución óptima (Weinberg, 1996) así como un menor miedo al fracaso (Voight, 2000) Ambas citas recogidas en Salinero, J.J. et al., (2006)

2.4 Importancia del feedback en la educación deportiva

El feedback es definido como “información proporcionada a los deportistas/alumnado que le ayuda a aprender los comportamientos motrices adecuadamente, eliminando los posibles errores y consiguiendo los objetivos establecidos. (Pieron, M. 1999)

Ruiz Martín, H. define el feedback o retroalimentación como un elemento educativo básico en el que el docente proporciona al estudiante información sobre su desempeño. Asimismo, le ofrece indicaciones para poder mejorar, por lo que cobra relevancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje (2020, s.p.)

Según el libro de García-González L. et al. (2020) existen diferentes tipos de feedback:

- Según la procedencia: extrínseco (feedback externo, que procede del entrenador/profesor, compañeros u otros) o intrínseco (feedback interno, que procede de los propios sentidos)
- En función de la dirección puede ser individual, grupal o colectivo/masivo.
- En función del momento de aplicación puede ser concurrente (en el momento de la acción), terminal (justo al finalizarla) y retardado (tiempo después de finalizarla)
- Según la intencionalidad: descriptivo (describe la ejecución), explicativo (explica las causas del error), afectivo/emocional (apoya o recrimina la acción), evaluativo/comparativo (valora la ejecución y la compara), prescriptivo (promueve formas de solución), interrogativo (promueve el aprendizaje mediante preguntas).

El autor de este TFG presta especial importancia para su trabajo al feedback afectivo/emocional y al feedback interrogativo, por considerarlas especialmente adecuadas a la edad de los jugadores para mejorar el desarrollo individual y la autoconfianza de cada jugador y generar un clima de superación individual y colectiva sin necesidad de comparación.

Se han consultado diversos artículos científicos y apuntes de los estudios de grado sobre la utilización del feedback, que han sido especialmente prácticos para la elaboración del programa y especialmente para su aplicación.

Según García-González L. et al. (2020) el feedback interrogativo requiere:

- Un alto nivel de conocimiento del contenido a enseñar
- Tener habilidades de escucha-respuesta
- Más tiempo para su aplicación

Además, deben afrontarse como dificultades para su aplicación que el entrenador no se sienta suficientemente preparado, y que los deportistas no estén acostumbrados a este tipo de técnica, especialmente en el caso de niños y/o preadolescentes.

Se afirma que actualmente se adolece de estudios cualitativos sobre el feedback en el área de la educación física. Así mismo, que las principales dificultades observadas entre los estudiantes de educación física (objeto de este estudio) en sus prácticas, se relacionan con la escasa presencia de feedback afectivo o motivador. También se perciben dificultades para aplicar el feedback de tipo positivo y motivador (6%), que permite animar al grupo y mejorar el clima grupal evitando con ello la distracción o la frustración durante el desarrollo de las tareas; así como de tipo correctivo (6%), relacionado con las conductas, las tareas a desarrollar y la ejecución motriz (Asún S., et al. 2020, p. 87)

“La escasez de oportunidades formativas que llevan consigo la posibilidad de experimentar funciones docentes durante la formación inicial puede ser causa de la aparición de estas dificultades” (Pieron, M. 1999, citado en Asún, S., et al. 2020)

3. OBJETIVOS

Conocer mejor las relaciones interpersonales entre los jugadores de cada equipo y descubrir la existencia de subgrupos y las relaciones entre ellos.

Aprender a utilizar correctamente el sociograma para reflejar cuantitativa y visualmente a través de diagramas las relaciones personales intra e intergrupales cruzadas.

Detectar los roles ocultos y/o inconscientes y algunos problemas invisibles a la mera observación, identificando especialmente casos de aislamiento y de rechazo.

Cruzar los resultados sociométricos con la información obtenida por la observación directa, las conversaciones con los chicos y los padres u otras acciones realizadas como entrenador.

Elaborar un programa de intervención deportivo-educativa específico en función de las necesidades detectadas

Contribuir a la fijación de objetivos de equipo que se compartan y puedan lograr todos los miembros del grupo y que refuercen su identificación y pertenencia al equipo.

Implementar actividades o juegos que ayuden a la inclusión de los participantes que han mostrado signos de aislamiento o rechazo en el estudio

Reforzar los aspectos positivos de los líderes y reconducir los aspectos negativos del liderazgo.

Mejorar la cohesión grupal y prevenir el rechazo, reforzando la autoconfianza y corrigiendo el exceso de ego

Evaluar los resultados obtenidos por el programa de intervención a través de un cuestionario inicial y final.

4. METODOLOGÍA

4.1 Participantes y ámbito de aplicación

En este sociograma han participado 2 equipos de fútbol sala escolar de competición base.

El primer equipo, de 14 niños de un rango de 6-7 años (1º y 2º de primaria) y el segundo formado por también otros 14 niños de 11-12 años (5º primaria). Ambos grupos cursan sus estudios en el CPI público "Rosales Del canal" situado en el barrio del mismo nombre en la ciudad de Zaragoza.

La práctica del fútbol sala se realiza dentro de las actividades extraescolares que ofrece el colegio el patio exterior del mismo. El primer equipo entrena los martes y jueves en el horario de 15:30-16:30 y el segundo equipo mencionado entrena lunes y miércoles en el mismo horario. Ambos equipos compiten en la liga escolar en sus correspondientes categorías.

4.2 Fases del trabajo y temporalización

Este proyecto se ha realizado en varias fases, las dos primeras relacionadas con el diseño y aplicación de un sociograma, y las dos últimas con la elaboración e implementación de un programa de intervención educativo-deportiva y su evaluación:

- 1-Diseño del cuestionario, entrega y recogida de las encuestas a los participantes (entre el 15 de enero y el 1 de febrero de 2024)
- 2- Tratamiento de los datos. Elaboración de diagramas (representaciones visuales) (entre el 1 y el 15 de febrero)
- 3- Diseño y aplicación de un programa educativo-deportivo con medidas de intervención adaptadas a las conclusiones extraídas del sociograma y contrastadas con la observación directa del entrenador (del 15 de febrero al 30 de abril)
- 5-Entrega y recogida del cuestionario final (2 de mayo)
- 4-Evaluación de resultados y realización de comparativa (a partir del 2 de mayo)

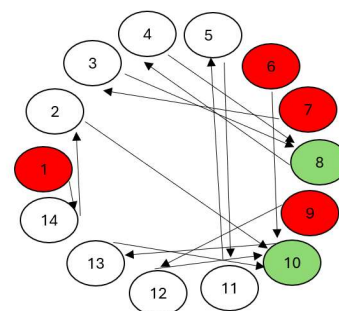
4.3 Herramientas utilizadas para el sociograma

Para la realización del sociograma (fases 1 y 2 del trabajo) se han utilizado las siguientes técnicas

- 1-Elaboración de las preguntas adecuadas en las que los participantes puedan expresar aceptación o rechazo de los aspectos planteados deportivos o extradeportivos.
- 2-Tabulación de las respuestas en hojas Excel (una hoja para cada pregunta y otra para los resultados globales)
- 3-Representación gráfica por medio de diagramas de los resultados obtenidos en las tablas. Un gráfico con tabla resumen por cada pregunta, y un diagrama global con todos los resultados de cada equipo)
- 4-Categorización a partir de los resultados en 5 perfiles (líder positivo, líder negativo, aceptado, neutro y rechazado)
- 5-Análisis e interpretación de los resultados obtenidos. Puesta en relación de los resultados con la observación directa del entrenador y extracción de conclusiones finales.

Para el análisis de datos y su representación gráfica se han utilizado dos herramientas básicas. Un modelo de tabulación de doble entrada y emoticonos (con sonrisa o expresión triste dependiendo del tipo de pregunta, positiva/negativa) en hoja Excel y para la representación gráfica el uso de diagramas con círculos (coloreados en rojo si expresan rechazo y en verde si expresan aceptación) y flechas, uniendo al participante que elige con el participante elegido.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1				☹			☹							
2					☹						☹			
3		☹				☹								
4							☹			☹				
5										☹				☹
6				☹										
7						☹								☹
8														
9		☹				☹								
10				☹			☹							
11										☹				☹
12						☹								
13				☹			☹							
14	☹									☹				



4.4 Procedimientos éticos

En primer lugar, para la realización de la encuesta se pidió el consentimiento a todos los padres y madres de los alumnos que respondieron positivamente en todos los casos. Para la cumplimentación de este consentimiento informado, el entrenador (autor de este TFG) elaboró un documento de consentimiento informado específico en el que exponía una breve información a modo resumen del trabajo, y en el que garantizaba el anonimato de los participantes (ver anexo 4)

Además, se pidió permiso al responsable de las actividades extraescolares del colegio Rosales del Canal, para la recogida de datos y su posterior tratamiento. Para la cumplimentación del consentimiento informado por parte de este responsable de la empresa Activa S.L. se seleccionó un consentimiento informado tipo ofrecido por la plataforma CUSTOS (ver anexo 5).

Para el proceso de pseudonimización de las respuestas de los cuestionarios y antes de su consecuente tabulación en Excel, se sustituyó el nombre de los participantes por números escogidos al azar, para garantizar un total anonimato.

A continuación, se cumplimentó en la plataforma CUSTOS el proceso de protección de datos requerido para cualquier trabajo que recoja datos sobre personas, en este caso menores de edad. Además se cumplimentó el formulario CEICA oficial, dando las indicaciones requeridas en esta para la aprobación del trabajo.

Sin embargo, no se ha obtenido aprobación oficial por parte de estas plataformas debido a que las fechas de aplicación del proyecto no se ajustaban a los plazos de solicitud de los permisos. Excepto este desajuste de fechas, se ha realizado el proceso completo de solicitud y se han aportado los documentos requeridos.

5- DESARROLLO DEL TRABAJO

5.1 SOCIOGRAMA INICIAL

5.1.1 Diseño y justificación de las preguntas:

Para seleccionar las preguntas, se ha tenido en cuenta la edad de los participantes, por lo que pese al interés que tiene equilibrar las preguntas de rechazo con las de aceptación, se ha optado por realizar 5 preguntas positivas y tan solo 1 negativa (de rechazo atenuado). Interpretando de esta manera, que la ausencia de respuestas positivas es un signo de

rechazo. Sin la necesidad de poner en un compromiso tanto a padres como a niños con respuestas negativas hacia sus compañeros.

En algunas de las preguntas se ha pedido que se explique el motivo por el que han elegido a ese compañero, para obtener información adicional para el trabajo del entrenador, aunque no influya en la tabulación de resultados.

5.1.2 Preguntas seleccionadas

De un total de diez preguntas planteadas se seleccionaron las seis siguientes:

1. ¿A quién del equipo elegirías de compañero para un juego por parejas? ¿Por qué?
2. ¿A qué dos compañeros del equipo invitarías a tu cumpleaños?
3. ¿A quién crees que debería elegir el entrenador para tirar un penalti?
4. ¿Quién te gustaría que fuese el capitán del equipo? ¿Por qué?
5. Nombra a dos compañeros del equipo con los que más te guste jugar en tu tiempo libre, fuera de los entrenamientos y partidos (en el recreo, en el parque, en casa...)
6. Nombra a los 2 compañeros del equipo con los que menos sueles jugar

5.1.3 Entrega del cuestionario a los participantes para su cumplimentación.

Se decidió entregar las preguntas a los niños al inicio del segundo cuatrimestre con el objetivo de dar tiempo a que las relaciones entre ellos se desarrollaran y permitir al entrenador (autor de este trabajo) conocer mejor al grupo y sus dinámicas. Se consideró que aplicándolo en estas fechas habría tiempo suficiente para elaborar un programa de intervención de mejora educativa y deportiva basado en el análisis de sus respuestas y con la finalidad de poder evaluarlo antes de finalizar la temporada en junio de 2024.

Todos los niños encuestados respondieron a la totalidad de las preguntas voluntariamente, con autorización de sus padres y en el caso de los más pequeños con su ayuda.

Las respuestas con carácter general fueron correctas y útiles para el trabajo. Solo en dos casos hubo que pedir a los niños que repitieran la respuesta a la pregunta número 4, puesto que se habían votado a sí mismos cuando las instrucciones del trabajo no lo permitían.

Se ha numerado aleatoriamente a los participantes para preservar completamente su anonimato. Esta enumeración no está relacionada alfabéticamente ni de ninguna otra forma que se pueda reconocer a alguno de los participantes.

5.1.4 Tabulación global de las respuestas

Estas tablas muestran el número de respuestas positivas y negativas que recibió cada sujeto, haciendo un balance entre el número de ambas, reflejado en el apartado “total” de la tabla.

EQUIPO 1 (6-7 años)

SUJETOS	RESPUESTAS POSITIVAS	RESPUESTAS NEGATIVAS	TOTAL (restando las negativas a las positivas)
1	9	1	8
2	2	2	0
3	2	0	2
4	6	3	3
5	6	1	5
6	6	5	1
7	1	3	-2
8	8	0	8
9	10	0	10
10	25	6	19
11	3	1	2
12	9	0	9
13	8	1	7
14	3	3	0

Comentario tabla 1: Podemos observar en la columna de elecciones totales que hay 6 jugadores que se encuentran por encima de la media (7 o más votos), 4 han tenido entre 2 y 5 votos, y por último 4 jugadores han tenido 1 o menos votos, incluyendo a uno que ha acabado con un balance negativo entre las respuestas de aceptación y las de rechazo.

EQUIPO 2 (11-12 años)

SUJETOS	RESPUESTAS POSITIVAS	RESPUESTAS NEGATIVAS	TOTAL (restando las negativas a las positivas)
1	13	0	13
2	8	0	8
3	4	2	2
4	3	5	-2
5	0	4	-4
6	4	1	3
7	4	4	0
8	0	5	-5
9	0	5	-5
10	3	1	2
11	21	0	21
12	20	0	20
13	10	1	9
14	5	0	5

Comentario tabla 2: Podemos observar en la columna de elecciones totales que hay 5 jugadores bastante por encima de la media (8 o más votos), 4 jugadores han obtenido una puntuación final de 2-5 votos y por último de los 5 jugadores restantes, uno tiene un balance 0 entre respuestas de aceptación y rechazo y otros 4 están en un diferencial negativo.

-Aunque ambos siguen un patrón similar de distribución de jugadores en la zona alta de aceptación, la baja y la zona de rechazo (6-4-4 vs 5-4-5) en la tabla 2 se aprecia una diferencia mayor respecto de la tabla 1 entre los participantes más votados y menos votados y un mayor número de jugadores con cifras negativas entre respuestas de aceptación y rechazo.

5.1.5 Criterios para la realización de los diagramas

Un diagrama es una representación gráfica y/o esquemática de unos resultados cuantitativos, obtenidos en este caso por las respuestas a un cuestionario.

1-En las preguntas positivas que expresan aceptación (preguntas 1,2,3,4,5), se colorearán en verde el círculo del primer, segundo y tercer participante más votado. En caso de empates en los primeros puestos, no se coloreará en verde a los jugadores empatados y solo se hará con los que tengan más puntos que los empatados. Por ejemplo: en el caso de la pregunta 1 (ver diagramas en el siguiente apartado) del equipo 1, se ha producido un múltiple empate en el tercer, cuarto y quinto puesto de los más votados, por lo que en este caso se ha seleccionado solo al primer y segundo jugador con más votos que estos anteriores.

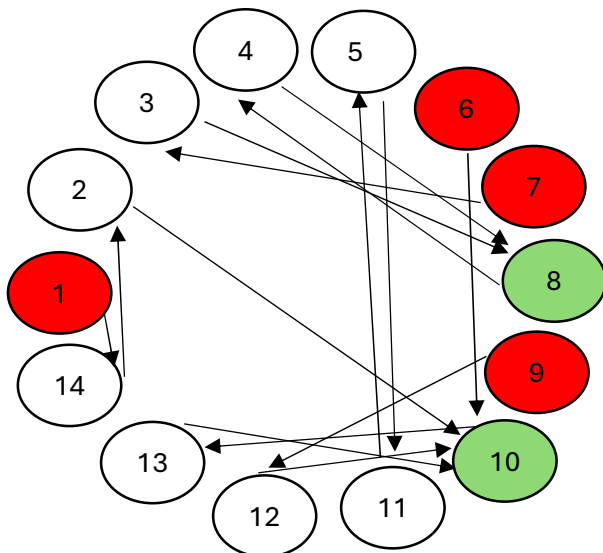
2-En la pregunta negativa, que expresa rechazo atenuado (pregunta nº6), los 3 jugadores más elegidos serán coloreados en rojo, los 3 que menos en verde y el resto permanecerá sin colorear. En caso de múltiple empate se elegirá solo al jugador o jugadores que tengan más puntos y no se destacará en color a los empatados.

Un dato importante a tener en cuenta es que, el autor de este TFG ha decidido que ante la decisión de no incluir preguntas negativas, a excepción de una negativa atenuada (pregunta nº6), la ausencia de elección en las preguntas positivas por parte de sus compañeros también se considerará como respuesta negativa y por ende será coloreado en rojo si se encuentra entre los tres menos elegidos (a excepción de la norma de empates ya mencionada). Se entiende por tanto, que puesto que la mayoría de las preguntas expresan aceptación, el no recibir ningún o casi ningún voto en estas, refleja indirectamente un cierto grado de no aceptación o rechazo.

5.1.6 Diagramas de las respuestas de cada jugador

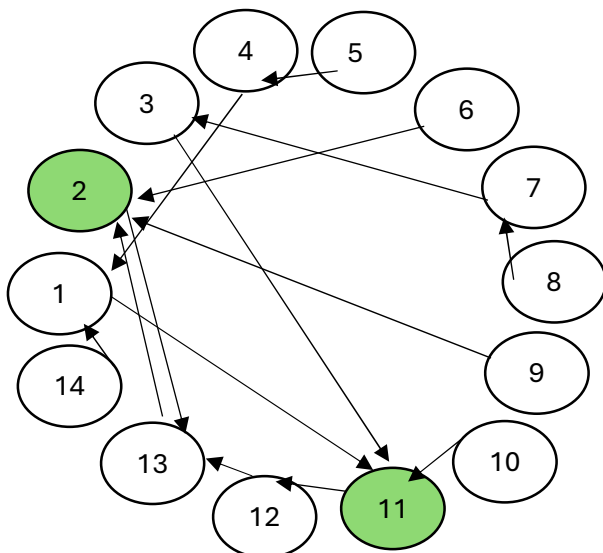
-Pregunta 1: ¿A quién del equipo elegirías de compañero para un juego por parejas? ¿Por qué?

Equipo 1:



Jugador:	Total veces elegido
1	0
2	1
3	1
4	1
5	1
6	0
7	0
8	2
9	0
10	4
11	1
12	1
13	1
14	1

Equipo 2:



Jugador:	Total veces elegido
1	2
2	3
3	1
4	1
5	0
6	0
7	1
8	0
9	0
10	0
11	3
12	1
13	2
14	0

COMENTARIO:

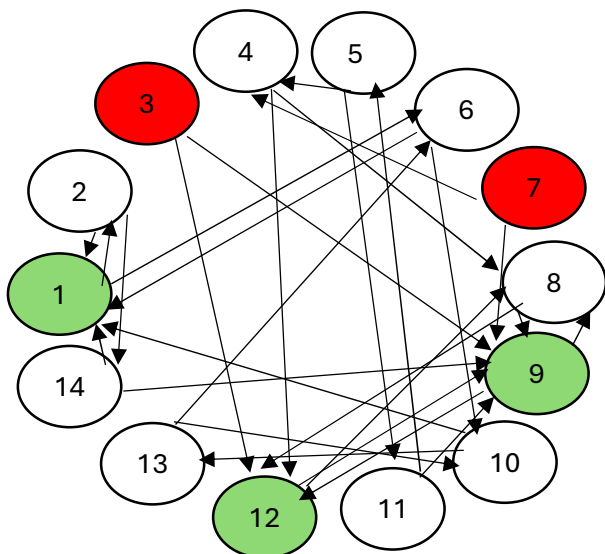
En el equipo 1 se ha hecho una excepción de la norma seleccionando a 4 jugadores en rojo (1 más de lo establecido en la regla general debido a un cuádruple empate a 0)

En el equipo 2, sin embargo, al superar este número con un empate múltiple a 6 se ha optado por no seleccionar a nadie en rojo.

En ambos equipos se ha seleccionado a tan solo 2 jugadores en verde, en vez de a 3, que es lo establecido, debido al múltiple empate en el tercer puesto.

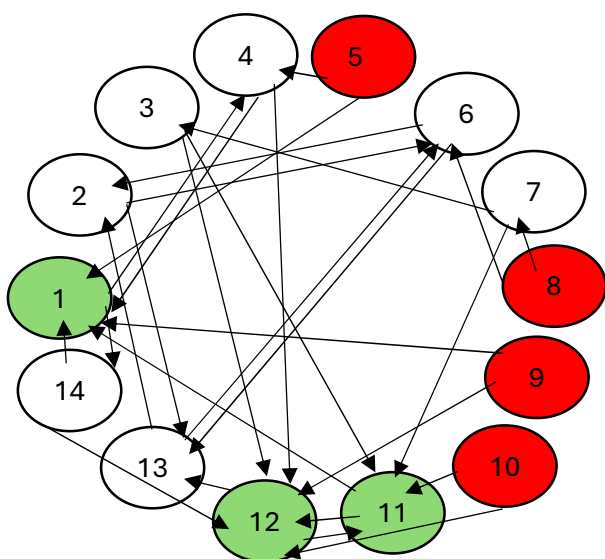
-Pregunta 2: ¿A qué 2 compañeros del equipo invitarías a tu cumpleaños?

Equipo 1:



Jugador:	Total veces elegido
1	4
2	1
3	0
4	2
5	1
6	2
7	0
8	3
9	6
10	2
11	1
12	4
13	1
14	1

Equipo 2:



Jugador:	Total veces elegido
1	5
2	2
3	1
4	2
5	0
6	3
7	1
8	0
9	0
10	0
11	4
12	6
13	3
14	1

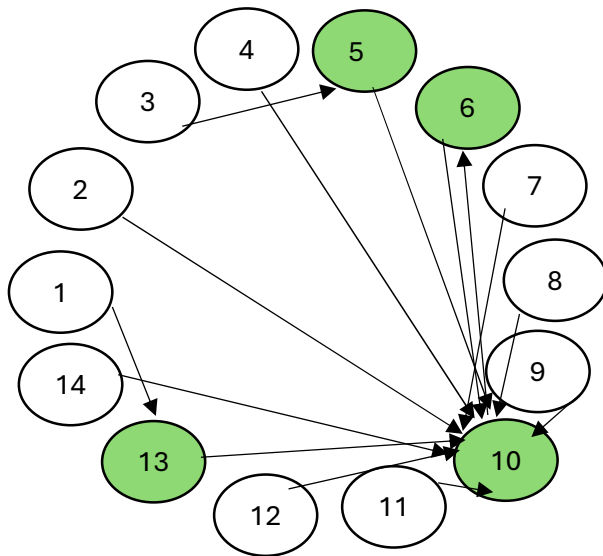
Comentario:

En el equipo 1 se ha seleccionado a tan solo 2 jugadores en rojo, en vez de a 3, que es lo establecido, debido al múltiple empate en el tercer puesto.

En el equipo 2 se ha hecho una excepción de la norma seleccionando a 4 jugadores en rojo (1 más de lo establecido en la regla general debido a un cuádruple empate a 0)

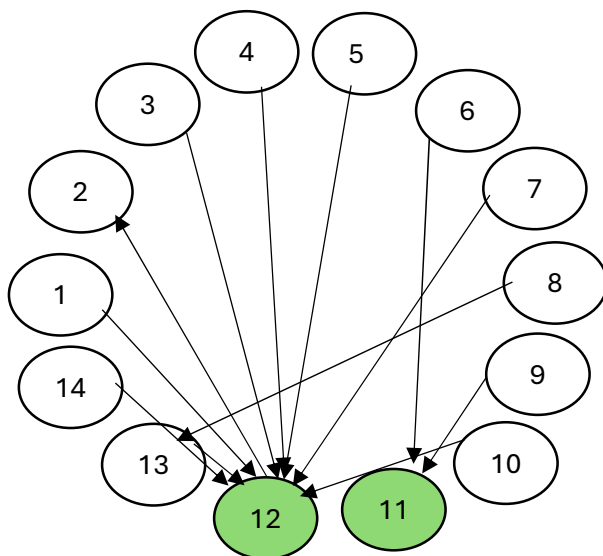
-Pregunta 3: ¿A quién crees que debería elegir el entrenador para tirar un penalti?

Equipo 1:



Jugador:	Total veces elegido
1	0
2	0
3	0
4	0
5	1
6	1
7	0
8	0
9	0
10	11
11	0
12	0
13	1
14	0

Equipo 2:



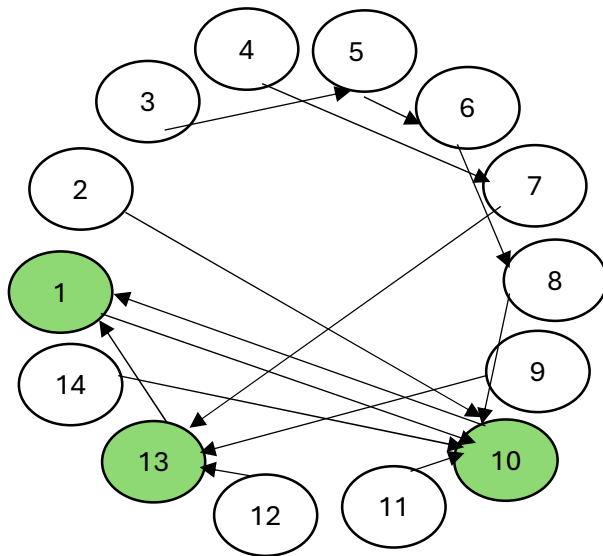
Jugador:	Total veces elegido
1	0
2	1
3	0
4	0
5	0
6	0
7	0
8	0
9	0
10	1
11	3
12	8
13	1
14	0

COMENTARIO:

No se ha categorizado a nadie de manera negativa, porque al haber solo una elección posible por cada jugador, la gran mayoría han empatado con 0 votos, y no ha sido posible destacar negativamente a ninguno

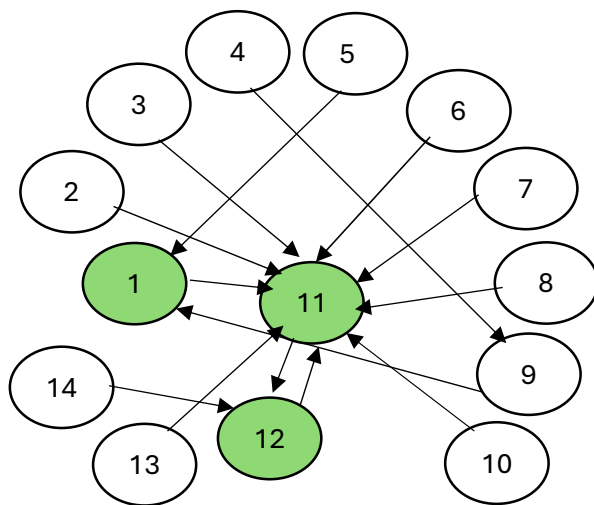
-Pregunta 4: ¿Quién te gustaría que fuese el capitán del equipo? ¿Por qué?

Equipo 1:



Jugador:	Total veces elegido
1	2
2	0
3	0
4	0
5	1
6	1
7	1
8	1
9	0
10	5
11	0
12	0
13	3
14	0

Equipo 2:



Jugador:	Total veces elegido
1	2
2	0
3	0
4	0
5	0
6	0
7	0
8	0
9	1
10	0
11	9
12	2
13	0
14	0

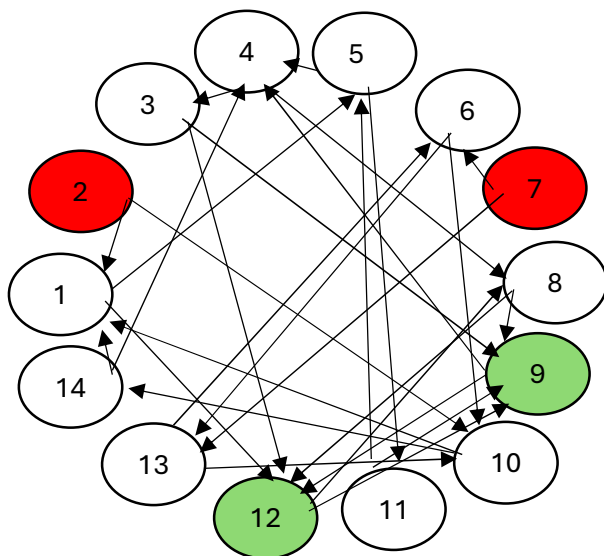
Comentario:

No se ha categorizado a nadie de manera negativa, porque al haber solo una elección posible por cada jugador, la gran mayoría han empatado con 0 votos, y no ha sido posible destacar negativamente a ninguno.

En el diagrama del equipo 2 se utilizó un modelo diferente con tres círculos centrales que representan a los tres participantes más votados mientras que los círculos sin colorear alrededor de estos son de los jugadores que no han recibido votos.

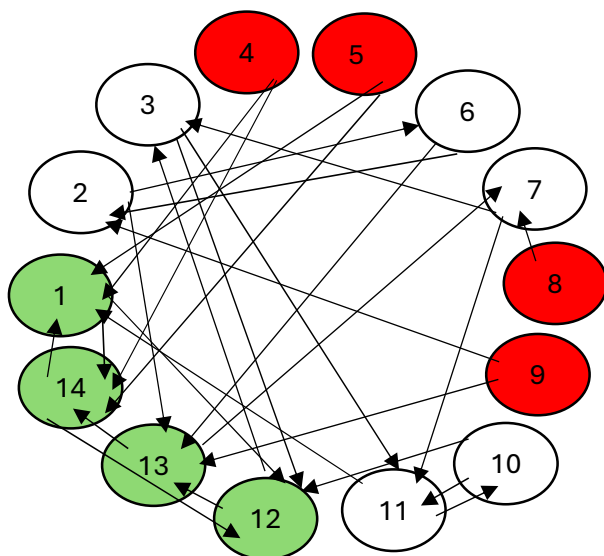
-Pregunta 5: Nombra a dos compañeros del equipo con los que más te guste jugar en tu tiempo libre, fuera de los entrenamientos y partidos (en el recreo, en el parque, en casa...)

Equipo 1:



Jugador:	Total veces elegido
1	3
2	0
3	1
4	3
5	2
6	2
7	0
8	2
9	4
10	3
11	1
12	4
13	2
14	1

2ºEquipo:



Jugador:	Total veces elegido
1	4
2	2
3	2
4	0
5	0
6	1
7	2
8	0
9	0
10	1
11	3
12	4
13	4
14	4

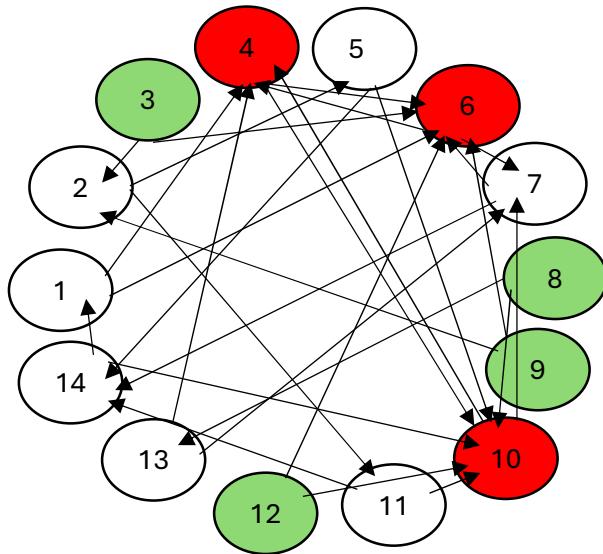
Comentario:

En el equipo 1 se ha seleccionado a solo los 2 jugadores con más votos, debido a los empates entre los siguientes puesto. También se ha seleccionado en rojo solo a los dos jugadores con 0 votos debido al múltiple empate entre los jugadores con 1 voto.

En el equipo 2 se ha hecho una excepción de la norma seleccionado a 4 jugadores en rojo y a 4 en verde (1 más de lo establecido debido al cuádruple empate en el primer puesto de los más votados y en el primer puesto de los menos votados)

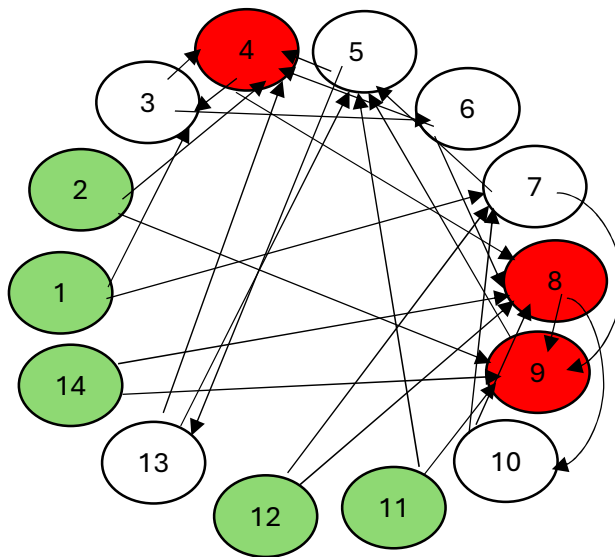
Pregunta 6: Nombra a los 2 compañeros del equipo con los que menos sueles jugar

Equipo 1:



Jugador:	Total veces elegido
1	1
2	2
3	0
4	4
5	1
6	6
7	3
8	0
9	0
10	6
11	1
12	0
13	1
14	3

Equipo 2:

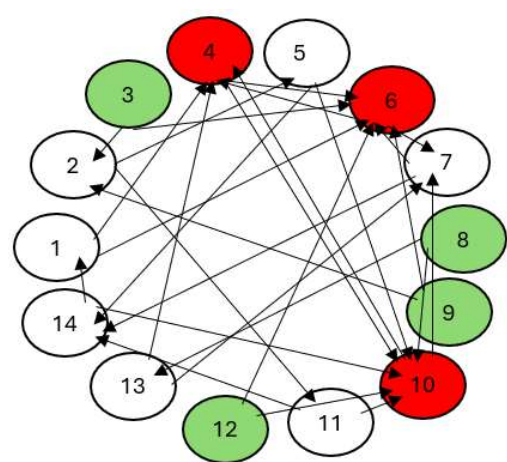
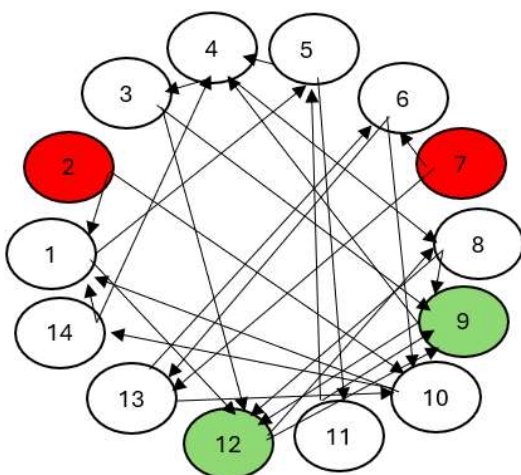
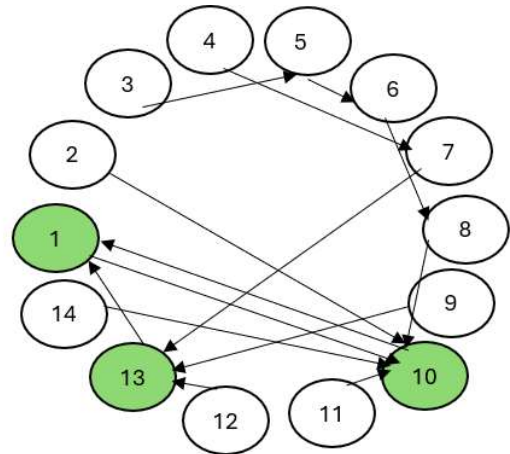
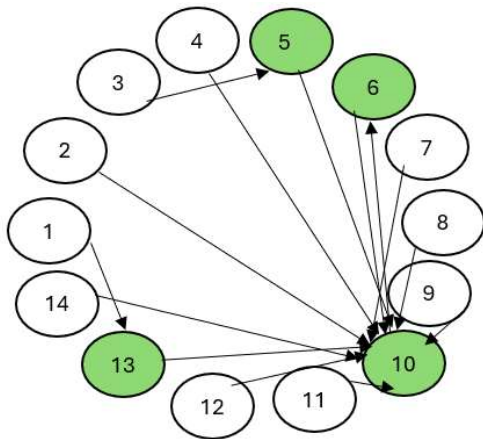
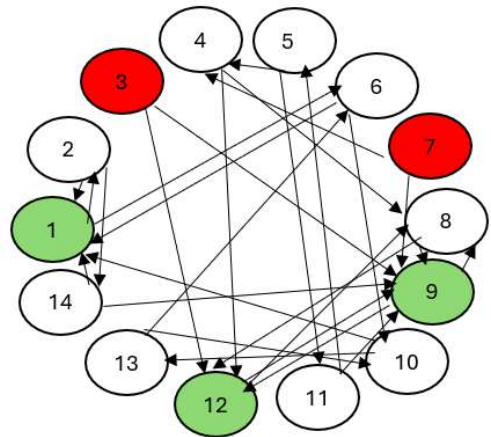
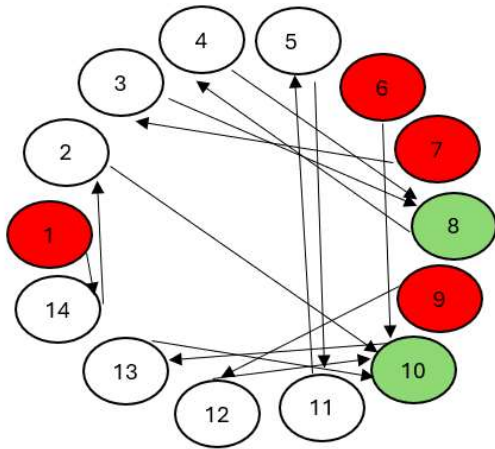


Jugador:	Total veces elegido
1	0
2	0
3	2
4	5
5	4
6	1
7	4
8	5
9	5
10	1
11	0
12	0
13	1
14	0

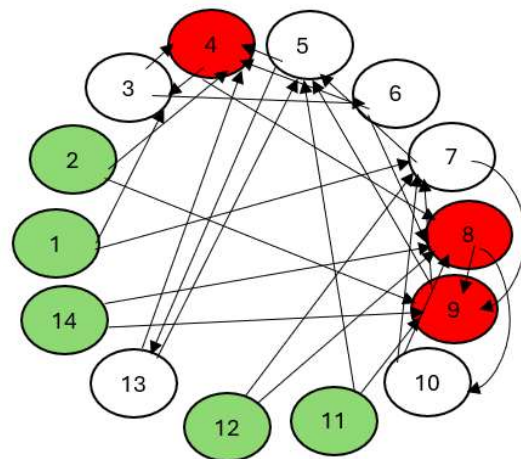
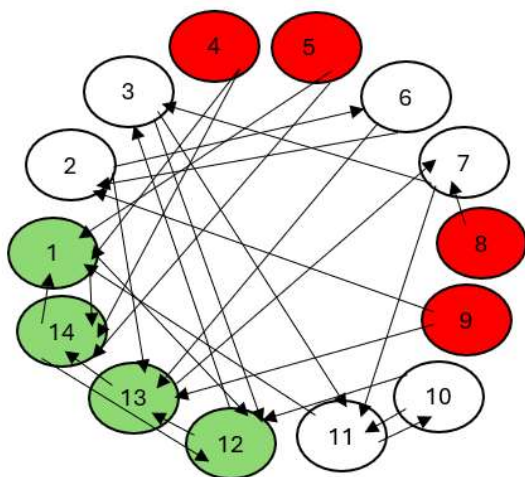
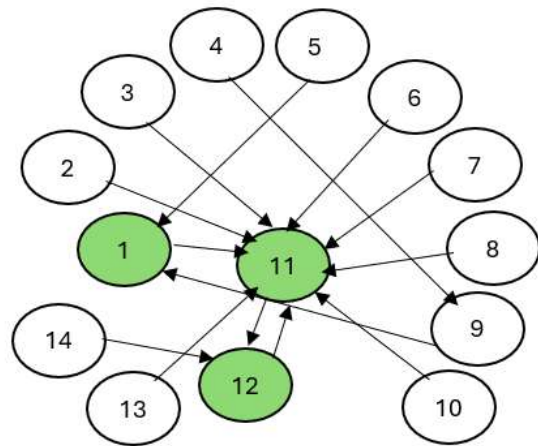
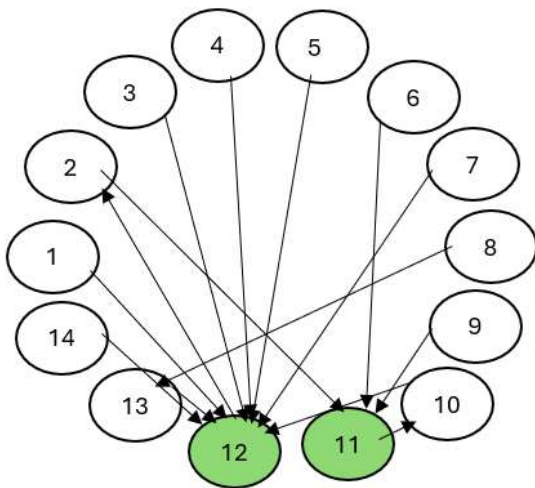
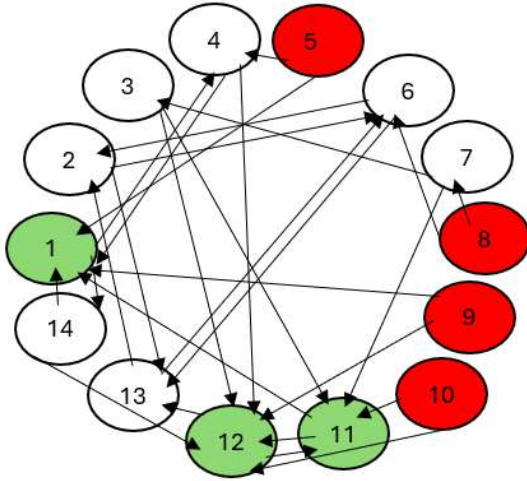
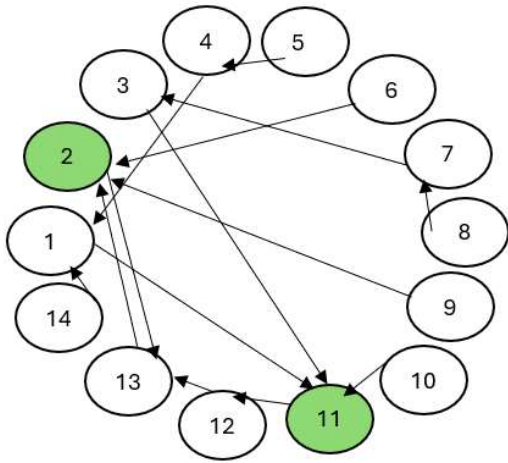
Comentario:

En este diagrama, que corresponde a una pregunta de rechazo atenuado, al contrario que en los otros, los jugadores menos votados son los coloreados en verde, y los más votados son coloreados en rojo.

RESUMEN VISUAL DIAGRAMAS EQUIPO 1



RESUMEN VISUAL DIAGRAMAS EQUIPO 2



5.1.7 Identificación de roles y tipología de jugadores

Para identificar los roles y determinar la tipología de cada jugador, se han utilizado los resultados obtenidos en las respuestas al cuestionario (ver el apartado 4.1.4) , aunque en algún caso de jugadores que se encontraban en la frontera entre dos tipologías según las puntuaciones, la caracterización definitiva se ha apoyado en la observación directa del entrenador.

Las tipologías aplicadas son:

-Líder positivo: El líder positivo es un participante muy elegido por sus compañeros en las preguntas positivas y hacia el que no se muestra apenas rechazo.

Líder negativo: Es un jugador muy elegido por algunos de sus compañeros en las preguntas de aceptación, pero también recibe rechazos de otros.

-Aceptado: En general reciben varias respuestas de aceptación y ninguna o prácticamente ninguna de rechazo

-Neutro: Aquellos que apenas reciben respuestas, tanto positivas como negativas

-Rechazado: Aquellos que no reciben respuestas de aceptación, y además reciben respuestas de rechazo.

Criterios para la asignación de roles/tipos

Será considerado líder positivo aquel que esté entre los más elegidos en 3 o más preguntas positivas, y no destaque en ninguna negativamente.

Será considerado líder negativo aquel que esté entre lo más elegidos en 3 o más respuestas positivas, y sin embargo, también sea de los más elegidos en alguna negativa.

Será considerado aceptado aquel que destaque en más respuestas positivas que negativas.

Será considerado neutro aquel que no destaque ni en las respuestas positivas ni en las negativas.

Será considerado aislado o rechazado aquel que destaque más en respuestas negativas que positivas.

CARACTERIZACIÓN O TIPOLOGÍA DE CADA JUGADOR DEL EQUIPO 1:

Cada jugador lleva un signo (- o +) dependiendo de si concuerda con la observación directa del entrenador. En el caso del signo (-) significa que el entrenador no está de acuerdo con el rol o caracterización asignada a este jugador a partir de los datos de la encuesta, y en el caso de los jugadores con el signo (+) significa que el entrenador concuerda con los resultados.

-JUGADOR 1: Aceptado. Ha sido de los jugadores más votados en positivo en 2/5 preguntas positivas, aunque, en una de ellas ha sido de los menos elegidos.

+JUGADOR 2: Rechazado, no es de los jugadores más votados en ninguna de las respuestas positivas y sin embargo, es de los jugadores menos votados en 1 de las respuestas positivas.

+JUGADOR 3: Neutro, no ha destacado en votos en 4/5 preguntas positivas, sin embargo, ha sido uno de los menos votados en una pregunta positiva (círculo rojo pregunta 2), pero queda neutralizado por ser uno de los menos votados en la respuesta negativa (círculo verde en la 6)

-JUGADOR 4: Rechazado: no es de los jugadores más votados en ninguna de las respuestas positivas y sin embargo, es de los jugadores menos votados en 1 de las respuestas positivas.

+JUGADOR 5: Aceptado: Ha sido de los jugadores más votados en positivo en 1/5 preguntas positivas, y no ha destacado en votos negativos ni en ausencia de votos positivos.

+JUGADOR 6: Rechazado: Ha tenido un balance negativo, siendo de los jugadores más votados en 1/5 preguntas positivas, pero de los menos votados en 1/5 preguntas positivas y uno de los más votados en la pregunta negativa.

+JUGADOR 7: Rechazado: Es el jugador con menos votos recibidos en 3/5 preguntas positivas, y no ha sido de los jugadores más votados en ninguna pregunta positiva

+JUGADOR 8: Aceptado: Es de los jugadores más votados en 2/5 preguntas positivas y no destaca en ninguna negativamente.

+JUGADOR 9: Líder (de carácter positivo): Es de los jugadores más elegidos en 3/5 preguntas positivas y no ha obtenido ningún voto en la respuesta negativa.

+JUGADOR 10: Líder de carácter negativo: Es de los jugadores más elegidos en 3/5 preguntas, sin embargo, es el jugador que más votos ha recibido en la pregunta negativa

+JUGADOR 11: Neutro: No destaca positiva ni negativamente en ninguna de las preguntas positivas o negativas.

+JUGADOR 12: Líder de carácter positivo: Es de los jugadores más elegidos en 3/5 preguntas y no ha obtenido ningún voto en la respuesta negativa

+JUGADOR 13: Aceptado: Es de los jugadores más votados en 2/5 preguntas positivas, y no destaca negativamente en ninguna.

+JUGADOR 14: Neutro: Aunque se encuentra en situación neutra, este jugador ha recibido muy pocos votos positivos, y sin embargo, ha recibido alguno negativo, aunque sin ser de los que más.

CARACTERIZACIÓN O TIPOLOGÍA DE CADA JUGADOR DEL EQUIPO 2

+JUGADOR 1: Líder de carácter positivo. Ha sido de los jugadores más votados en 3/5 preguntas positivas, y uno de los menos votados en la pregunta negativa.

+JUGADOR 2: Aceptado. Ha sido uno de los jugadores más votados en 1/5 preguntas positivas, y uno de los menos votados en la pregunta negativa.

+JUGADOR 3: Neutro. Apenas ha recibido votos tanto positivos como negativos.

+JUGADOR 4: Rechazado. No ha sido de los jugadores más votados en ninguna de las 5 preguntas. Ha sido uno de los jugadores menos votados en 1/5 preguntas positivas (círculo rojo pregunta 5 , y uno de los más votados en la pregunta negativa (círculo rojo pregunta 6)

-JUGADOR 5: Rechazado. No ha sido de los jugadores más votados en ninguna de las 5 preguntas. Ha sido uno de los jugadores menos votados en 2/5 preguntas positivas (círculo rojo pregunta 2 y 5)

+JUGADOR 6: Neutro. Apenas ha recibido votos positivos y pocos negativos.

-JUGADOR 7: Neutro. Apenas ha recibido votos tanto positivos como negativos. Aunque su situación podría inclinarse hacia rechazado, ya que, aunque no ha sido de los más destacados negativamente, sí que ha recibido más votos negativos que positivos.

+JUGADOR 8: Rechazado. Ha sido de los jugadores menos votados en 2/5 respuestas positivas, y uno de los más votados en la respuesta negativa.

-JUGADOR 9: Rechazado. Ha sido de los jugadores menos votados en 2/5 respuestas positivas, y uno de los más votados en la respuesta negativa.

-JUGADOR 10: Neutro. Apenas ha recibido votos tanto positivos como negativos. Aunque su situación podría inclinarse hacia rechazado, ya que, ha sido uno de los menos votados en 1/5 preguntas positivas.

+JUGADOR 11: Líder de carácter positivo. Ha sido de los jugadores más votados en 4/5 preguntas positivas, y uno de los jugadores menos votados en la pregunta negativa

+JUGADOR 12: Líder de carácter positivo. Ha sido de los jugadores más votados en 4/5 preguntas positivas, y uno de los jugadores menos votados en la pregunta negativa

+JUGADOR 13: Aceptado, ha sido uno de los jugadores más votados en 1/5 preguntas positivas, y no ha obtenido apenas votos negativos.

+JUGADOR 14: Aceptado, ha sido uno de los jugadores más votados en 1/5 preguntas positivas, y uno de los menos votados en la respuesta negativa.

5.1.8 Análisis de resultados del cuestionario inicial

En el equipo 1, los resultados que reflejan los cuestionarios basados en la normativa de categorización elegida por el autor del TFG, indica que de 14 jugadores, 3 jugadores adoptan directa o indirectamente el rol de líder positivo y 1 jugador la caracterización de líder negativo. 3 jugadores se encuentran en situación de aceptación por la mayoría de sus compañeros, ya que, en la tabulación de las respuestas, han sido notablemente más las positivas que las negativas (indicado en el apartado de caracterización de cada jugador). 3 jugadores son identificados como neutros, es decir, apenas han recibido votos tanto positivos como negativos. Por último, son 4 jugadores los que se encuentran en situación de rechazo, ya que, acumulan bastantes más votos negativos que positivos.

En general, coinciden plenamente en la mayoría de los casos los resultados de la encuesta con las observaciones del entrenador a lo largo de los primeros meses de la temporada. Los únicos resultados que son divergentes con la valoración del entrenador son los del caso del jugador 1 y 4. El caso del jugador 1, según las encuestas se caracteriza como aceptado, mientras que a través de su observación el entrenador lo consideraba como un líder negativo, porque es en parte admirado por sus buenas cualidades de juego y por ser uno de los mayores de edad, pero su trato hacia los compañeros roza la prepotencia o la indiferencia hacia ellos. En el caso del jugador 4, las encuestas lo caracterizan como rechazado, sin embargo, desde el punto de vista del entrenador encajaría más como neutro, ya que, a pesar de que sus cualidades futbolísticas no son muy altas, mantiene un buen trato y relación con la mayoría de sus compañeros.

En el equipo 2, los resultados que reflejan los cuestionarios basados en la normativa de categorización elegida por el autor, indica que de 14 jugadores, 3 jugadores adoptan el rol de líderes positivos. 3 jugadores se encuentran en situación de aceptación por parte de sus compañeros. 4 jugadores son identificados como neutros y por último 4 de los miembros del equipo se encuentran en situación de rechazo por parte de sus compañeros.

A diferencia del equipo 1, en el equipo 2 hay mayor diferencia entre los resultados que reflejan los datos y la observación directa del entrenador. En el caso del jugador 5 los resultados lo categorizan en la situación de rechazado, sin embargo, el entrenador a través de su observación directa lo sitúa más en una situación neutra, ya que, tiene una relación relativamente buena con sus compañeros y futbolísticamente lo hace bien. En el caso del jugador 7, los resultados lo sitúan en posición neutral, sin embargo, el entrenador a raíz de situaciones que se han ido dando durante la temporada y según su trato directo con él, lo sitúa más bien en una situación de rechazo por una parte de sus compañeros. En cuanto al jugador 9, los resultados lo sitúan en posición de rechazado, según la opinión del entrenador, este jugador a pesar de no ser de los populares del equipo tiene una relación correcta con la mayoría y futbolísticamente no lo hace mal, por lo que el entrenador considera que está en mayor medida en una situación neutral que de rechazo. Por último el jugador 10, es el caso en el que más difieren los datos de la observación directa del entrenador. Los datos, categorizan a este jugador como neutro, sin embargo, el entrenador gracias a lo observado durante los entrenamientos, partidos y su relación con los compañeros, lo situaba en el rol de líder positivo. Ya que, se trata de un jugador con muy buen nivel futbolístico, y buena relación con los compañeros del equipo, por lo que el

entrenador no entiende este “rol” que se le ha asignado a través de los resultados de los cuestionarios.

5.2 PROGRAMA DE INTEVENCIÓN DEPORTIVO-EDUCATIVA

El programa de intervención se desarrolló tan solo, con uno de los dos equipos, siguiendo el método de Grupo experimental y Grupo control, con el objetivo de comparar si existiera alguna diferencia entre la aplicación de este programa y la no aplicación, al final de la temporada.

El equipo escogido para aplicar este programa de mejora educativa y deportiva ha sido el equipo 1 (6-7 años), que será, por tanto, el grupo experimental y el de equipo 2 (11-12 años) hará de grupo control.

La fecha de inicio de aplicación de este programa fue el 15 de febrero de 2024, después de la cumplimentación (por parte de los participantes) del cuestionario inicial y la correspondiente tabulación de respuestas. Se desarrolló hasta el 30 de abril, por lo que abarcó un total de 10 semanas escolares, con dos entrenamientos de 1 hora y un partido de competición cada semana. En consecuencia, el total de horas de aplicación del programa fue de 30 aproximadamente.

Para el diseño de este programa se siguieron los siguientes criterios y metodologías:

5.2.1 Orientación de las actividades a la tarea

Como señala García Calvo, T. (2004) las orientaciones motivaciones de los niños y niñas que practican deporte se van fijando hasta los 12-13 años en un sentido bidireccional. Por un lado a través de un proceso de comparación social en las que el niño valora sus habilidades en relación con la de sus compañeros de equipo, que denominamos clima ego. Por otro lado, cuando las acciones se dirigen al aprendizaje, las percepciones de habilidad son autorreferenciales y dependientes del progreso personal. En este caso, el éxito o el fracaso depende de la valoración subjetiva. Este segundo concepto de habilidad es denominado clima tarea.

Es normal, que en el ámbito deportivo coexistan ambas orientaciones, pero el autor de este TFG en la elaboración de este programa ha dado mayor importancia a la orientación de las actividades a la tarea frente al clima ego, por la importancia que puede tener esta orientación en la formación y el desarrollo de la personalidad de niños en la edad 6-7 años y en el refuerzo de su autoestima. Para hacerlo posible, se incidirá especialmente en la creación adecuada de objetivos, el apoyo de herramientas metodológicas adecuadas como el feedback afectivo/emocional e interrogativo, y la utilización de reforzadores positivos.

Estrategias para orientar al clima tarea

Para la correcta orientación de las actividades a la tarea he tenido en cuenta las siguientes estrategias: (García-González, L., et al. 2020 , p. 85-98)

- Diseñar actividades basadas en la variedad.
- Promover el reto personal en la tarea.
- Promover la implicación activa, y utilizar de forma alternativa actividades cooperativas y competitivas.

- Dar a conocer los objetivos a conseguir.
- Ayudar a los sujetos a ser realistas y plantearse objetivos alcanzables a corto plazo.

Según estas estrategias, se utilizará una variedad de juegos, en primer lugar, para evitar el aburrimiento y la desmotivación, pero también, para permitir que los jugadores con menos habilidades en determinadas tareas descubran y muestren a través dicha variedad sus cualidades para otras. Y viceversa, los jugadores en general más hábiles puedan darse cuenta de que no tienen las mismas aptitudes en todas las tareas y conocer mejor sus puntos débiles para mejorarlos.

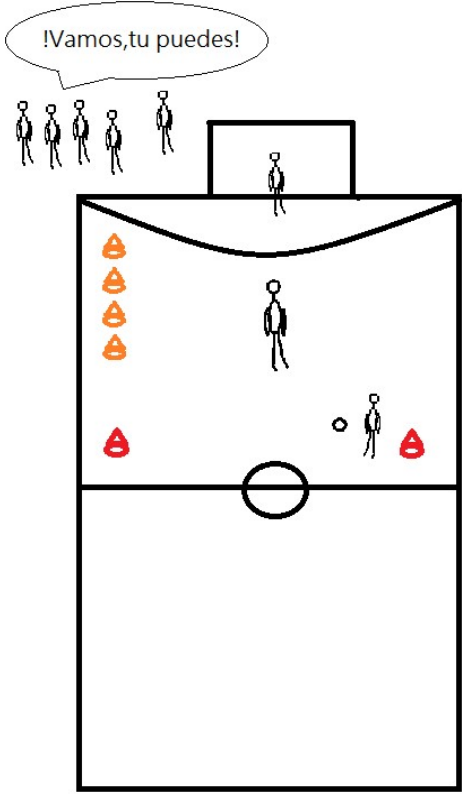
Respecto a la comunicación de objetivos por parte del entrenador, es importante que estos se conozcan colectivamente, pero es necesario también, que el entrenador individualice los objetivos adaptándolos a las capacidades y posibilidades de cada jugador, reforzando especialmente los progresos individuales en la consecución de estos objetivos de los jugadores con menores capacidades físicas y cualidades técnico-tácticas.

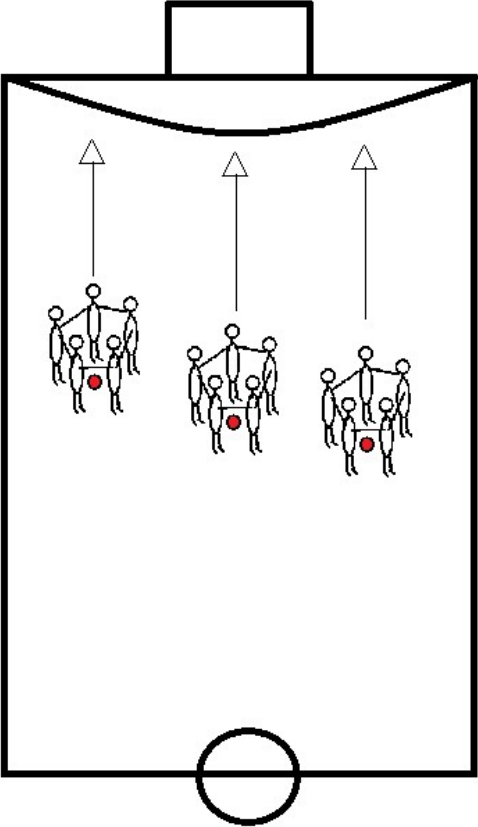
Para la consecución de estos objetivos, además de comunicarlos a los jugadores y que sean aceptados por estos, es también, muy importante en la orientación a la tarea de las actividades, hacerlo con la necesaria flexibilidad, evitando la rigidez y las imposiciones. Por ejemplo, en un entrenamiento cuyo objetivo sea la mejora y la fluidez del pase, y en que se proponga una actividad de conseguir 5 pases antes de disparar a portería, no se impedirá el tiro a puerta antes de conseguir 5 pases para permitir la fluidez en el desarrollo de la actividad. Una opción preferible es la de establecer una puntuación que multiplique el valor del gol en función de los pases dados previamente y del número de jugadores que han participado en la jugada. Por ejemplo, marcar gol sin llegar a los 5 pases valdrá 1 punto, llegado a los 5 pases 2 puntos y llegado a los 5 pases y habiendo tocado el balón todos los jugadores del equipo 3 puntos. De esta manera, conectaremos el objetivo específico de esta actividad (mejorar la técnica del pase) con el objetivo general del fútbol de competición (marcar más goles que el rival)

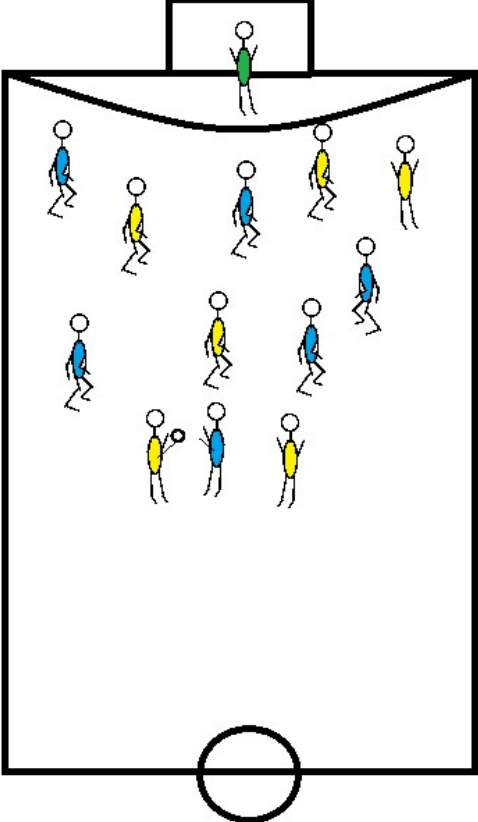
Las actividades que se han diseñado y aplicado en el programa de intervención con el grupo experimental están dirigidas a fomentar especialmente la cooperación, reforzar la autoestima, mejorar la cohesión grupal y las relaciones interpersonales.

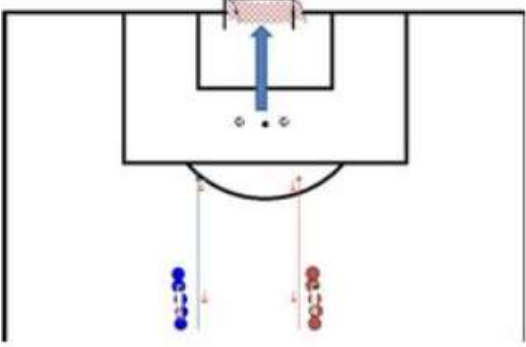
En estos juegos y actividades puede darse una situación de total cooperación, o una situación mixta, en la que se requiere colaboración por parte de un grupo de jugadores, que compiten contra la colaboración del otro grupo.

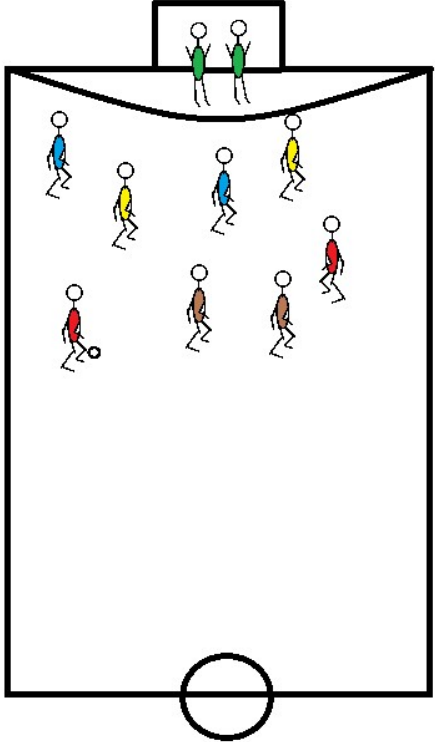
A continuación expongo alguno de los juegos y actividades de refuerzo de cohesión grupal realizadas con el grupo experimental que más útiles han sido durante los entrenamientos en el período de aplicación del programa específico.

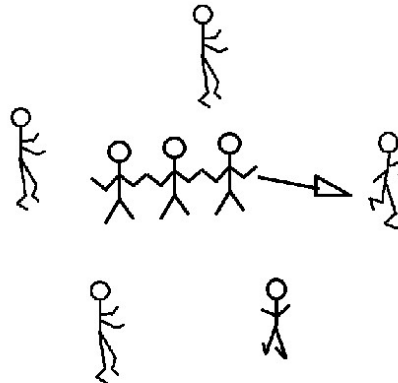
<p>Nombre del juego: Circuito</p>	<p>Tipo de juego: cooperativo-competitivo</p>
<p>Objetivo: Mejorar la técnica de conducción Mejorar la autoconfianza y la cohesión grupal Hacer el circuito en el menor tiempo posible individualmente respetando las normas establecidas por el entrenador Hacer el menor tiempo posible entre todos los jugadores en la cumplimentación del circuito Combinar aspectos cooperativos y competitivos</p>	<p>Descripción gráfica:</p>  <p>El diagrama ilustra un circuito de fútbol en un campo rectangular. En la parte superior, un jugador está en un zócalo. A la izquierda, hay una línea de cinco conos (tres naranjas y dos rojos). En el centro del campo, un jugador está con un balón. A la derecha, un jugador está realizando un disparo a portería, con un cono rojo cerca de la portería. Un globo de diálogo en la parte superior izquierda contiene el texto '!Vamos, tu puedes!'. El campo está dividido por una línea horizontal que representa la línea del medio campo, con un círculo en el centro.</p>
<p>Material: Balones, conos y porterías</p>	
<p>Desarrollo: El ejercicio consta de un circuito técnico que incluye: un zigzag con balón entre 5 conos, una fase de conducción con la planta o el interior del pie de aproximadamente 10 metros, un sprint de aproximadamente otros 10 metros y un disparo a portería. Se medirá el tiempo de realización tanto individual como colectivo.</p>	
<p>Comentarios: Este circuito es un buen ejemplo para que los niños compitan sanamente entre ellos, y además ,esa competición sirva para mejorar el resultado del equipo y por tanto la cohesión grupal, al alcanzar no solo retos individuales, sino también colectivos. Es importante que el entrenador y los propios compañeros refuercen con comentarios positivos mediante feedback afectivo al jugador que está realizando el ejercicio. Este circuito se realizó al inicio de un total de 4 entrenamientos. Se midió el tiempo de cada jugador y el tiempo del equipo el primero y el último día, para ver la progresión o regresión de estos. Se experimentó una mejora de al menos 3 segundos en aproximadamente un 70% de los jugadores y un total de 23,7 segundos menos en el tiempo total del equipo en el circuito realizado el 4º entrenamiento respecto al 1º (03:56,3 en el cuarto frente a 04:20 en el primero)</p>	

<p>Nombre del juego: Desplazamiento en grupos con balón</p>	<p>Tipo de juego: cooperativo-competitivo</p>
<p>Objetivo: Fomentar la cercanía y el contacto ente los jugadores Mejorar la coordinación individual y colectiva Mejorar la cohesión grupal</p>	<p>Descripción gráfica:</p> 
<p>Material: Balones</p>	
<p>Desarrollo: Se forman círculos con grupos de cuatro o más jugadores. El objetivo del juego es desplazarse de una zona a otra del campo con el balón en medio del círculo, sin que se escape. Ganará el equipo que llegue antes a la zona.</p>	
<p>Comentarios: Este juego es un buen ejemplo de juego de calentamiento cooperativo y competitivo, ya que compites contra otros compañeros de manera sana, y a la vez tienes que coordinarte con los compañeros de tu círculo para desplazar el balón sin que se salga del círculo. Es un juego que desarrolla tanto la psicomotricidad individual como colectiva, y vincula físicamente a un grupo poniendo a prueba la coordinación entre sus componentes (ya que están enlazados por los hombros formando un círculo)</p>	

<p>Nombre del juego: Juego de los 10 pases</p>	<p>Tipo de juego: cooperativo-competitivo</p>
<p>Objetivo: Mejorar la cohesión grupal Mejorar la recepción del balón Mejorar la participación con y sin balón Fomentar la participación y el éxito colectivo</p>	<p>Descripción gráfica:</p> 
<p>Material: Balones</p>	
<p>Desarrollo: El juego consistirá en lograr dar 10 pases con la mano sin que el balón se caiga o lo intercepte un rival. Una vez logren los 10 pases, el equipo que lo consiga podrá tirar a portería jugando ya con el pie.</p>	
<p>Comentarios: En este juego se trabaja la cooperación de tal manera que, para lograr el objetivo es necesario la colaboración de todos los compañeros. El entrenador tendrá que estar especialmente atento a que se pasen el balón entre todos los jugadores, y no completen solo la tarea unos pocos del equipo, evitando de esta manera que ninguno se sienta aislado. En la práctica real del juego, una de las intervenciones más reincidentes que tuve que hacer en este juego, fue imponer al menos un toque de cada jugador, para que los menos integrado participen activamente.</p>	

<p>Nombre del juego: Gol a ciegas</p>	<p>Tipo de juego: cooperativo</p>
<p>Objetivo: Aumentar la confianza en el compañero Fomentar los juegos de cooperación Mejorar la cohesión grupal</p>	<p>Descripción gráfica:</p>  <p>(Anexo 3)</p>
<p>Material: Balones, una venda o pañuelo y porterías</p>	
<p>Desarrollo: En este juego por parejas, uno de la pareja avanzará con los ojos cerrados y otro le guiará. En este juego de confianza, la persona que va con los ojos tapados deberá confiar en el jugador que le guía, el cual le orientará hacia la portería para que pueda marcar gol.</p>	
<p>Comentarios: En este juego, se buscó especialmente la unión de jugadores con mayor rechazo con los líderes positivos y con aquellos con los que mejor relación mantenían, tratando de evitar posibles incidencias con otros jugadores con quienes mantenían una peor relación o fueron categorizados como líderes negativos. Es un juego muy útil para la cohesión grupal, ya que, a los niños les resulta divertido y por lo general, no se da un clima de competición por quién marca más goles con los ojos cerrados.</p>	

<p>Nombre del juego: Gol portero por parejas:</p>	<p>Tipo de juego: cooperativo-competitivo</p>
<p>Objetivo: Fomentar el éxito en parejas Fomentar el cambio de parejas Mejorar la coordinación de juego con los compañeros Desarrollar la variedad en una misma actividad (cambio de posiciones de porteros, a jugadores, de una portería a varias...)</p>	<p>Descripción gráfica:</p> 
<p>Material: Balones, porterías, conos</p>	
<p>Desarrollo: Una pareja hace de porteros, y el resto de las parejas hacen de atacantes. El objetivo de la pareja atacante es realizar pases y hacer jugadas con su compañero para lograr el gol y pasar a convertirse en porteros. La pareja de porteros debe evitar el gol y mantenerse el mayor número de jugadas sin recibir ningún gol.</p>	
<p>Comentarios: Este, sin duda ha sido el juego más efectivo en el programa de intervención. Un juego tan sencillo en el ámbito del fútbol ha resultado, con la correcta elección de parejas, las adecuadas modificaciones y variantes, uno de los juegos más interesantes a nivel de cohesión grupal. Este juego permite asociar por parejas elegidas por el entrenador, a jugadores con más habilidad técnica y mejores cualidades y jugadores con menos. Así mismo, permite combinar algún caso de jugadores más rechazados con líderes positivos. El juego puede convertirse en un juego de mayor cooperación al añadir otra portería y combinar a 2 parejas juntas de porteros y a grupos de 2 parejas de atacantes. Esta actividad tiene como efecto que el “éxito”, que en ocasiones es individual (marcar un gol), beneficie por igual a ambos miembros de la pareja/grupo (convirtiéndose en porteros) creando un refuerzo mayor en la pareja.</p>	

<p>Nombre del juego: La cadeneta</p>	<p>Tipo de juego: cooperativo-competitivo</p>
<p>Objetivo: Mejorar la cohesión grupal Mejorar el contacto físico Aumentar la participación de los jugadores menos aceptados</p>	<p>Descripción gráfica:</p> 
<p>Material: sin material</p>	
<p>Desarrollo: Este juego cooperativo consiste en que dos niños se cojan de la mano y creen la primera cadena. Así, tendrán que ir tocando a otros para unirlos al grupo. Los demás participantes intentarán huir, pero si uno es alcanzado deberá unirse a la cadena y así hasta finalizar con el último jugador que quede.</p>	
<p>Comentarios: Este juego de calentamiento fue utilizado en reiteradas ocasiones como primer juego de la sesión. Es un juego que deja de lado la habilidad técnica del deporte en sí, en este caso fútbol, y permite disfrutar a todos los jugadores de la actividad. Es un juego muy útil para crear un clima de equipo y sobre todo aumentar la participación de los jugadores menos aceptados.</p>	

5.2.2 Intervenciones específicamente dirigidas a la integración de los jugadores con menor aceptación

En el desarrollo de las actividades y juegos planteados y en general en el desarrollo de los entrenamientos se han tenido en cuenta las siguientes recomendaciones.

-En ejercicios realizados por parejas o grupos, el entrenador debe prestar especial atención a que la libre elección de pareja o grupo por parte de los jugadores no deje a algunos niños aislados continuamente. Sobre todo, en el caso de los jugadores en los que los resultados del sociograma y de la observación directa del entrenador han mostrado sufrir mayor rechazo. Para evitar esta situación, el entrenador será el que decida en algunas ocasiones los emparejamientos y la formación de grupos, procurando combinar en estos jugadores con mayor aceptación y jugadores con mayor rechazo. Para la inclusión de los casos más aislados el entrenador se apoyará en los líderes positivos, a quienes se reforzará en su papel en esta labor de integración. Así mismo, se evitará la repetición continua de las mismas parejas/ equipos durante los entrenamientos y se fomentarán los cambios continuos de pareja con el objetivo de que logren mayor relación, conocimiento mutuo y experiencia cooperativa entre todos los miembros del grupo. Hay que entender que son niños de 6-7 años que prefieren jugar siempre con sus mejores amigos, por ello se explicará a los jugadores las razones de estas decisiones para que entiendan y acepten estos cambios.

-Se utilizará preferentemente reforzadores y correctores positivos y feedback explicativo. En el caso de los jugadores con menores habilidades o capacidades técnico-tácticas especialmente, se supervisará los comentarios negativos o las recriminaciones de otros compañeros cuando por ejemplo el fallo de uno de estos jugadores provoque un gol en contra o una situación negativa para el equipo. Ante estos comentarios o recriminaciones, el entrenador intervendrá sistemáticamente, bien en el mismo momento interrumpiendo la actividad si fuera necesario en el caso de entrenamientos o bien en un momento de pausa o al final del partido en competición. Se hablará individual o colectivamente dependiendo de la situación y en todos los casos se transmitirán mensajes de refuerzo positivo y de cohesión grupal del tipo “todos cometemos fallos”, “el equipo lo formamos todos, todos ganamos o perdemos”.

Antes que el uso de medidas punitivas, se utilizará la metodología del feedback explicativo o incluso del feedback interrogativo o del emocional con preguntas del tipo ¿Como te sentirías tu si cometes un fallo y todos te lo recriminan como tú lo has hecho?

“Lejos de que los docentes se limiten a imponer castigos, busquen junto al alumnado el porqué de esos problemas y se acepten una serie de soluciones razonables que contribuyan a canalizarlos” (Velázquez Callado, C. 2004) Por medio del feedback explicativo y la utilización de correctores se ayudará a los jugadores que emiten esos comentarios negativos, a entender que las recriminaciones solo disminuyen la autoestima y no contribuyen a que la persona que ha cometido el error se esfuerce en corregirlo . Se les animará a que cuando un compañero falle, se reste importancia a este fallo y se le anime a continuar esforzándose.

Si estos comentarios continúan a pesar de las intervenciones del entrenador, podría tener penalizaciones traducidas en menos minutos jugados en los partidos, no figurar en el

equipo titular u otras, o incluso en los casos más persistentes, hablar directamente con los padres pidiendo que refuercen la intervención del entrenador en casa.

5.2.3 Factores tenidos en cuenta para la aplicación adecuada del feedback y los reforzadores positivos

En este programa de intervención, como ya hemos mencionado anteriormente, una de las técnicas más útiles para desarrollar con éxito los objetivos generales planteados, es la utilización adecuada del feedback.

En al ámbito de la educación deportiva, dar un feedback efectivo es también fundamental en la comunicación entre el entrenador y los jugadores, y es clave para la superación personal y la mejora colectiva. Para su correcta aplicación el entrenador ha seguido los siguientes principios.

1. Tener clara previamente la información que vas a transmitir al jugador o jugadores, los aspectos que se pretenden corregir y el tono utilizado en la transmisión del mensaje, evitando la impulsividad del momento y la excesiva carga emotiva.
2. Utilizar un lenguaje adecuado a la edad de los jugadores y comprensible para estos.
3. Evitar las generalizaciones “estamos defendiendo muy mal “hay que pasar más el balón”. Utilizar en su lugar, correcciones o indicaciones precisas referidas a una determinada situación y momento. Ejemplos utilizados por el propio entrenador (autor de este TFG) durante los entrenamientos y partidos de competición en el periodo de aplicación del programa “Cuando sube el defensa en ataque, el jugador más cercano a este se queda en su posición” “cuando dos jugadores van en superioridad numérica, el que lleva el balón buscará siempre la posibilidad de pase al segundo palo”
4. Expresar sentimientos solo cuando lo crea necesario el entrenador, para transmitir al jugador o al equipo que le preocupa la falta de concentración o la desmotivación y para transmitirles su convencimiento de que pueden hacerlo mejor. Por ejemplo: En el descanso de un partido de competición “En los minutos anteriores te he notado muy desconcentrado. Me preocupa porque estoy convencido de que puedes hacerlo mucho mejor”.
5. Es importante que, tras la corrección y el feedback específico dado a los jugadores o al equipo, se deje un tiempo de reflexión para que estos procesen la información, y sean capaces de aplicarla.
6. Utilización del feedback interrogativo. No dar únicamente soluciones de una salida, plantear problemas a los jugadores y dejar tiempo de reflexión para que durante la práctica puedan solucionar los problemas emergentes. Por ejemplo, plantear una situación de defensa en inferioridad, y dejar a los jugadores que aporten soluciones o ideas para esa situación. Y a medida que va avanzando, introducir pequeñas correcciones, sin llegar a dar la solución directamente.
7. Reforzar positivamente y evitar críticas negativas no constructivas. Evitar frases que no indiquen una mejora “lo has hecho muy mal en esa defensa”, sustituirlas por refuerzos “la próxima jugada, prueba a esperar que llegue un compañero para ayudarte en la defensa. Sé que puedes hacerlo”

8. Mantener una actitud abierta y comunicativa permanentemente. Que los jugadores sepan que pueden dirigirse en cualquier momento a ti y que encontrarán apoyo y refuerzo positivo.

En conclusión, para dar un feedback eficaz el entrenador debe tener claro, que su objetivo es la mejora de un jugador o el equipo; no debe utilizarlo por tanto, como desahogo personal, ni como reacción impulsiva antes situaciones de frustración. Un feedback positivo contribuirá al crecimiento personal de los jugadores y el refuerzo del equipo, mientras que la recriminación y el feedback negativo solo producirán desmotivación y deterioro de la comunicación entre el entrenador y los jugadores.

Durante la aplicación de este programa de intervención, el autor ha experimentado alguna de las carencias formativas en materia práctica, especialmente en la comunicación del feedback y la transmisión de los objetivos. “La escasez de oportunidades formativas que llevan consigo la posibilidad de experimentar funciones docentes durante la formación inicial puede ser causa de la aparición de estas dificultades” (Pieron, M. 1999, citado en Asún, S., et al. 2020)

5.2.4 La importancia de la relación entrenador-jugadores.

Debe resaltarse la importancia que ha tenido en la aplicación de este programa y en el desarrollo del conjunto del proyecto encontrar puntos de equilibrio entre varios aspectos de la relación del entrenador con los jugadores, en este caso niños, quienes se ha dirigido específicamente el programa de intervención. El entrenador como cualquier educador debe encontrar el equilibrio necesario entre la figura de autoridad que representa y una figura de confianza suficientemente cercana y próxima en la que los niños encuentren siempre atención y apoyo. Del mismo modo, debe encontrar un punto de equilibrio entre el propósito formativo y el propósito lúdico, de tal forma que los participantes adquieran aprendizajes y al mismo tiempo disfruten de la actividad.

Como conclusión, este programa de intervención se ha basado fundamentalmente en:

- La orientación de las actividades a la tarea, sin dejar totalmente de lado el clima ego.
- El diseño de actividades variadas combinando la cooperación con la competición.
- La búsqueda permanente de la autoconfianza, la cohesión grupal y el respeto entre los miembros del equipo.
- La superación personal como medida de los progresos alcanzados, por encima de la comparación de las propias habilidades con las de otros.
- El uso de las herramientas metodológicas que tienden a reforzar los aspectos mencionados anteriormente (especialmente el uso del feedback adecuado a cada situación y los reforzadores positivos de manera preferente frente a los negativos)

6- ANÁLISIS Y RESULTADOS

COMPARATIVA: Equipo 1 (6-7 años) - Grupo experimental

*C.I.: Cuestionario inicial

*C.F.: Cuestionario final

Tabla comparativa de respuestas positivas y negativas en el C.F. respecto al C.I.

SUJETOS	RESPUESTAS POSITIVAS		RESPUESTAS NEGATIVAS		TOTAL (restando las negativas a las positivas)	
	C.I.	C.F.	C.I.	C.F.	C.I.	C.F.
1	9	9	1	1	8	8
2	2	5	2	3	0	2
3	2	1	0	0	2	1
4	6	8	3	4	3	4
5	6	7	1	1	5	6
6	6	2	5	5	1	-3
7	1	2	3	8	-2	-6
8	8	7	0	2	8	5
9	10	7	0	1	10	6
10	25	22	6	2	19	20
11	3	4	1	1	2	3
12	9	14	0	0	9	14
13	8	4	1	0	7	4
14	3	4	3	0	0	4

Tabla de diferencias de puntuación entre C.I. y C.F. y tendencias de cada sujeto

SUJETO	TIPOLOGÍA	DIFERENCIA PUNTOS TOTALES CI-CF	TENDENCIA
1	Aceptado	0	Estable
2	Rechazado	+2	Mejora
3	Neutro	-1	Empeora levemente
4	Rechazado	+1	Mejora levemente
5	Aceptado	+1	Mejora levemente
6	Rechazado	-4	Empeora
7	Rechazado	-4	Empeora
8	Aceptado	-3	Empeora
9	Líder positivo	-4	Empeora
10	Líder negativo	+1	Mejora levemente
11	Neutro	+1	Mejora levemente
12	Líder positivo	+5	Mejora
13	Aceptado	-3	Empeora
14	Neutro	+4	Mejora

Tabla sobre la evolución de cada tipología

Tipología	Nº sujetos	Mejora	Mejora levemente	Estable	Empeora levemente	Empeora
Líder positivo	2	1				1
Líder negativo	1		1			
Aceptado	4		1	1	2	
Neutro	3	1	1		1	
Rechazado	4	1	1			2
Totales:	14	3	4	1	3	3

Valoración comparativa equipo 1:

-En primer lugar, se aprecia un equilibrio entre los jugadores que han experimentado mejores resultados y los que los han obtenido peores, con una ligera diferencia positiva hacia los primeros.

-De los 7 jugadores que han experimentado mejoras en sus resultados, 4 de ellos son jugadores que se calificaron como no aceptados (2 neutros y 2 rechazados) después del cuestionario inicial.

-También es destacable la ligera mejoría del líder negativo. A diferencia del C.I., en el C.F. ha obtenido menos votos negativos, aunque también ha obtenido menos positivos, pero su diferencial es favorable.

-Por otro lado, hay que evaluar como retroceso el empeoramiento de uno de los dos líderes positivos y principalmente el empeoramiento de 2 rechazados.

En todo caso, hay que recordar que los votos totales son constantes, por lo que si unos jugadores mejoran otros necesariamente tienen que empeorar.

COMPARATIVA: Equipo 2 (11-12 años) - Grupo control

*C.I.: Cuestionario inicial

*C.F.: Cuestionario final

Tabla comparativa de respuestas positivas y negativas en el C.F. respecto al C.I.

SUJETOS	RESPUESTAS POSITIVAS		RESPUESTAS NEGATIVAS		TOTAL (restando las negativas a las positivas)	
	C.I.	C.F.	C.I.	C.F.	C.I.	C.F.
1	13	11	0	1	13	10
2	8	11	0	0	8	11
3	4	1	2	2	2	-1
4	3	4	5	5	-2	-1
5	0	1	4	2	-4	-1
6	4	5	1	1	3	4
7	4	3	4	3	0	0

8	0	3	5	9	-5	-6
9	0	0	5	3	-5	-3
10	3	5	1	0	2	5
11	21	24	0	1	21	23
12	20	21	0	0	20	21
13	10	6	1	1	9	5
14	5	3	0	0	5	3

Tabla de diferencias de puntuación entre C.I. y C.F. y tendencias de cada sujeto

SUJETO	TIPOLOGÍA	DIFERENCIA PUNTOS CI-CF	TENDENCIA
1	Líder positivo	-3	Empeora
2	Aceptado	+3	Mejora
3	Neutro	-3	Empeora
4	Rechazado	+1	Mejora levemente
5	Rechazado	+3	Mejora
6	Neutro	+1	Mejora levemente
7	Neutro	0	Estable
8	Rechazado	-1	Empeora levemente
9	Rechazado	+2	Mejora
10	Neutro	+3	Mejora
11	Líder positivo	+2	Mejora
12	Líder positivo	+1	Mejora
13	Aceptado	-4	Empeora
14	Aceptado	-2	Empeora

Tabla sobre la evolución de cada tipología

Tipología	Nº sujetos	Mejora	Mejora levemente	Estable	Empeora levemente	Empeora
Líder positivo	3	2				1
Líder negativo	0					
Aceptado	3	1				2
Neutro	4	1	1	1		1
Rechazado	4	2	1		1	
Totales	14	6	2	1	1	4

Valoración comparativa equipo 2:

-En el caso del equipo 2, el grupo de jugadores que obtiene mejores resultados es notablemente superior en el C.F. respecto del C.I.

-De los 8 jugadores que han experimentado mejoras en sus resultados, 5 de ellos son jugadores que se calificaron como no aceptados (2 neutros y 3 rechazados) después del cuestionario inicial.

-Se valora positivamente la mejora significativa de 2 de los 3 líderes positivos.

-Por otro lado, hay que evaluar como retroceso el empeoramiento de uno de los dos líderes positivos y principalmente el empeoramiento de 2 aceptados

En todo caso, también ,en este grupo, hay que recordar aquí que los votos totales son constantes, por lo que si unos jugadores mejoran otros necesariamente tienen que empeorar

7-DISCUSIÓN

A la vista de los resultados, puede afirmarse que el sociograma ha resultado una herramienta eficaz para conocer mejor las relaciones interpersonales que se dan en los dos grupos y que, complementadas con la observación directa del entrenador han servido para detectar y caracterizar casos de rechazo, invisibilidad (neutros) o liderazgo negativo que requerían una intervención deportivo-educativa específica. Así mismo, los resultados del cuestionario inicial han servido de guía para la elaboración y la puesta en práctica de un programa de intervención dirigido al grupo experimental (6-7 años).

En estos dos aspectos, los resultados de la aplicación de un sociograma a dos grupos de niños y preadolescentes que practican fútbol sala escolar responden a lo esperado en el planteamiento inicial.

También se ha comprobado, que las percepciones derivadas de la observación directa del entrenador a pesar de ser bastante acertadas han tenido que ser ajustadas o incluso corregidas a la vista de los resultados del cuestionario inicial. Así el apartado de caracterización por tipologías (apartados 4.1.7 y 4.1.8) se ha elaborado a partir de los resultados objetivos y cuantitativos y el entrenador ha completado con un acuerdo o desacuerdo (+ o – delante de cada tipología asignada) total o parcial esta caracterización.

Los resultados comparados del cuestionario final respecto del cuestionario inicial indican tanto mejoras como empeoramientos en ambos equipos. Hay que entender, que al tratarse de un cuestionario con elecciones constantes, si un participante obtiene más votos en el cuestionario final que en el inicial, necesariamente otro jugador ha tenido que obtener un una menor número de elecciones que en la inicial.

En contra de lo esperado, en la comparativa de resultados del cuestionario final respecto del inicial, se ha dado una ligera mejora de resultados en el grupo control (8 mejoras frente a 5 empeoramientos) respecto del experimental (7 mejoras frente a 6 empeoramientos) con quienes se desarrolló el programa de intervención específico. Hay que precisar que se da un relativo equilibrio entre los resultados del equipo 1 y el equipo 2 en la mayoría de las tipologías, salvo en la de los rechazados. En este caso, se puede apreciar una mejoría más significativa entre los rechazados del grupo control (2 casos de

mejora, 1 de mejora leve y solo 1 de empeoramiento leve) respecto del grupo experimental (1 caso de mejora, 1 de mejora leve y 2 de empeoramiento).

El autor se ha interrogado por estos resultados inesperados en la hipótesis inicial y ha llegado a las siguientes explicaciones:

En primer lugar, debe entenderse que, el grupo experimental (6-7 años) se encuentra en la etapa de la infancia, caracterizada por el egocentrismo y el comienzo en el mundo de las relaciones personales. “El niño se considera así mismo el centro de atención en cualquier actividad y en la vida en general, por lo que para él todo le pertenece y todo lo domina. Esto hace, que en una perspectiva diferente a la suya, tiene la dificultad para retomar la perspectiva de los otros cuando no coincide con la suya propia” (Piaget, citado en Escabias, M.M. 2008)

Por otro lado, el grupo control (11-12 años) se encuentra en la etapa de la preadolescencia, con unas características muy diferentes a la etapa de la infancia y donde encontramos una personalidad más madura y un mayor desarrollo de su entorno de relaciones sociales. Este contraste puede aumentar la impredecibilidad de los resultados finales respecto a los inicialmente previstos.

La segunda explicación puede encontrarse en los motivos alegados por los participantes para algunas de sus elecciones. Aunque no se ha visto reflejado en la cuantificación de las respuestas, el entrenador añadió un “¿Por qué?” en algunas de las preguntas, con el objetivo de conocer y entender el motivo de las elecciones por parte de los participantes. Se dio cuenta que en el equipo de los más pequeños (grupo experimental) la mayoría de las elecciones estaban condicionadas por el nivel de habilidades futbolísticas de la persona elegida. Es decir, la principal motivación para su elección tenía relación más con el nivel de juego del elegido que con otros factores, incluso en preguntas que no tienen por qué tener una relación directa con las habilidades deportivas. Por ejemplo, en el caso de la pregunta nº1 (¿A quién del equipo elegirías de compañero para un juego por parejas? ¿Por qué?) y nº4 (¿Quién te gustaría que fuese capitán? ¿Por qué?). En el caso de los más pequeños de edad, la mayoría de sus motivos para las elecciones eran: (cito textualmente alguno de ellos) “x debería ser el capitán porque es el mejor” “x debería ser capitán porque es el que más goles mete” “me gustaría que x fuera mi pareja porque es el mejor y juntos vamos a ganar”. En cambio, en el caso de los más mayores aunque también se daban respuestas de este tipo, había más variedad en los motivos de sus elecciones, como por ejemplo: (cito textualmente algunas de ellos) “me gustaría que x fuera el capitán porque es el que mejor dirige al equipo” “me gustaría que x fuera el capitán porque tiene una mentalidad muy fuerte aunque perdamos” “me gustaría que x fuera mi pareja porque es mi mejor amigo del fútbol”.

Por último el entrenador considera que otra causa para estos resultados inesperados, es la falta de tiempo de aplicación del programa. Dicho programa se diseñó para ser aplicado a partir de mediados de febrero, por lo que posiblemente en tres meses de intervención no sea suficiente como para mostrar cambios significativos.

En los trabajos académicos consultados por el autor que utilizaron el sociograma tanto en el ámbito escolar como el deportivo, se han encontrado en sus apartados de discusión y conclusiones una notable coincidencia respecto de la valoración altamente positiva de

esta herramienta sociológica para descubrir un mapa visual bastante completo sobre la estructura de un grupo formal (aula, equipo deportivo) y sus relaciones interpersonales internas. Así mismo, señalan como se ha hecho a lo largo de este TFG, la utilidad del sociograma para identificar a los líderes positivos o jugadores más aceptados y posteriormente apoyarse en ellos para la inclusión de los jugadores menos aceptados.

A continuación se cita dos apartados que le han resultado más relevantes al autor:

“Como conclusión general en el análisis de los sociogramas, claramente se observa cómo los jugadores más valorados son “Ca” y “S”. Este puede ser un dato muy importante para el trabajo del entrenador con la plantilla, utilizándolos de manera que contribuyan a reforzar su actividad dentro del vestuario” (Díez, A. y Márquez, S. 2005)

Ruiz Berrio, L. (2014) habla sobre importancia del sociograma en su apartado de conclusiones diciendo lo siguiente: “Podemos concluir que esta técnica es especialmente útil para encontrar los puntos débiles y fuertes en un grupo. Proporciona una importante información sobre la estructura social de los grupos y de las relaciones sociales que existen entre estos”.

Sin embargo, en los artículos y trabajos académicos consultados, no se ha encontrado ninguno que incluya el diseño y la aplicación de un programa de intervención educativa derivado de los resultados del sociograma, Por tanto, tampoco se ha encontrado ningún trabajo que señale resultados inesperados respecto de los previstos en la hipótesis inicial tras la aplicación de dicho programa de intervención, como se ha hecho en este TFG.

8-LIMITACIONES DEL ESTUDIO:

El principal límite que ha tenido este proyecto es la falta de tiempo para aplicar el programa de intervención educativa. Analizando los resultados obtenidos, es muy difícil producir cambios significativos en el grupo con menos de tres meses de intervención. El autor de este trabajo considera que lo adecuado hubiera sido realizar el cuestionario inicial los primeros meses de entrenamiento para poder aplicar el programa durante casi toda la temporada. Bien es cierto, que para poder realizar preguntas que indaguen en los vínculos entre los jugadores, es necesario que haya pasado un tiempo para que estos vínculos se forjen. Sin embargo, la tardana aplicación de este cuestionario puede hacer que en el grupo ya se hayan consolidado unas relaciones muy definidas, y por tanto, que sean más difíciles de modificar en tan poco tiempo. En resumen, los tiempos de aplicación de un sociograma deben ajustarse de tal manera que el cuestionario no se plantee prematuramente, sin tiempo para que las relaciones se hayan desarrollado mínimamente, ni tardíamente recortando en exceso el tiempo necesario para una intervención educativo-deportiva efectiva y con las relaciones demasiado consolidadas.

Otra limitación del estudio se ha dado en el apartado de las preguntas del cuestionario. Si atendemos al modelo de sociograma propuesto en gran parte de artículos científicos y trabajos académicos, se recomienda un equilibrio entre preguntas positivas (que expresan aceptación) y preguntas negativas (que expresan rechazo). En este trabajo, se ha decidido plantear la mayoría de las preguntas como positivas (5/6) y tan solo se ha planteado una negativa, en forma de rechazo atenuado. Se ha hecho de esta manera, en atención a la

edad de los participantes, y para evitar la incomodidad de estos y de sus padres a la hora de señalar a un compañero en preguntas que hubieran supuesto un rechazo directo. Para solventar el problema de ausencia de preguntas de rechazo directo, se ha entendido como negativo la ausencia de respuestas positivas de los compañeros, y por supuesto la pregunta de rechazo atenuado. Aunque, esto ha podido suponer una limitación a la hora de reflejar de manera más real los rechazos de los participantes, el autor considera que viendo el resultado objetivo de los datos, contrastado con la observación directa del entrenador (autor de este TFG) no difiere mucho la una de la otra.

También podemos considerar como una limitación de estudio en cuanto a las respuestas de los jugadores en el cuestionario, que en cada equipo coinciden jugadores de dos cursos escolares distintos y que van a distintas clases. Es decir, al tratarse de alumnos de diferentes aulas, puede darse la situación que como es lógico, tengan más relación entre los miembros de una misma clase, y el no ser elegidos por participantes de otras clases tenga que ver más con este hecho, que con una muestra de rechazo o de aislamiento reales. Si realizáramos este mismo estudio en un club en el que todos los jugadores vienen de sitios diferentes, no se daría esta situación, y sería una forma más ajustada y real de analizar los datos.

Por último, el análisis comparado entre los resultados del grupo experimental al que se ha aplicado el programa de intervención específica y el grupo control al que no se ha aplicado dicho programa, ha debido realizarse entre dos grupos de edades muy diferentes. El grupo experimental es un grupo de participantes de seis y siete años que, se encuentran todavía en la etapa de la infancia caracterizada, como hemos se ha señalado anteriormente, entre otros rasgos por el egocentrismo la incipiente sociabilidad.

El grupo control, sin embargo, lo componen jugadores de doce años, edad preadolescente con una sociabilidad más desarrollada y características personales y relaciones interpersonales más cercanas a la adolescencia que a la infancia. Lo más deseable aunque no ha sido posible, hubiera sido haber dispuesto de dos grupos de la misma edad en los que uno hubiera hecho de grupo experimental y otro de grupo control, para hacer un análisis comparativo de grupos más homogéneos.

9- CONCLUSIONES

Para la elaboración de estas conclusiones se aporta en primer lugar un breve resumen de los bloques principales de este trabajo.

Para la realización de este TFG se partía de la hipótesis de que, en el ámbito deportivo y educativo la mera observación del educador-entrenador no es suficiente para conocer el mundo de las relaciones interpersonales informales que se dan en los grupos formales.

El autor eligió la técnica del sociograma como herramienta más útil para visibilizar este conjunto de relaciones y como apoyo para la elaboración de un programa de intervención deportivo-educativa. También se esperaba que la aplicación de este programa con uno de los dos grupos que han participado en el estudio (grupo experimental) produjera mejoras significativas al finalizar el programa de intervención respecto al grupo control con el que no se desarrolló un programa específico.

De los resultados obtenidos en el cuestionario inicial, se realizó una tabulación completa de los datos y se elaboraron diagramas por preguntas y un mapa visual . Y finalmente, una caracterización por tipologías de los participantes.

Con esta categorización y los resultados obtenidos, se elaboró un programa de intervención consultando diversas obras de pedagogía general y deportiva, especialmente en lo relacionado a la adecuada utilización del feedback, la importancia del refuerzo positivo, la orientación de las actividades a la tarea y el modelo de actividades o dinámicas con las que intervenir en casos de aislamiento, rechazo, o conflictos interpersonales.

Por último, se realizó un cuestionario final y un análisis comparativo de sus resultados respecto al cuestionario inicial. Tras dicho análisis, se identificaron los resultados coincidentes con los previstos en la hipótesis inicial y los resultados inesperados sobre los que se reflexionó y se aportaron posibles explicaciones.

Respecto a la contribución de este TFG a la literatura existente sobre esta temática, el autor considera que se aporta un trabajo eminentemente práctico sobre la utilización del sociograma en el campo del deporte base y singularmente del escolar, ámbito en el que se ha señalado reiteradamente no se han encontrado publicaciones tan específicas y que integren la estructura completa empleada en este trabajo. Recordemos que dicha estructura la componen: aplicación de un cuestionario inicial (CI), realización de diagramas a partir de los resultados del CI, elaboración y puesta en práctica de un programa de intervención con la utilización de grupo experimental y grupo control, repetición de las mismas preguntas en un cuestionario final (CF) análisis comparativo del CF respecto del CI, identificación y valoración de resultados inicialmente previstos y de los resultados inesperados y aportación de explicaciones a estos últimos.

En este sentido se confía que el presente trabajo sea de utilidad especialmente a estudiantes del grado de deporte o entrenadores de deporte base y escolar, que a futuro quieran realizar trabajos de aplicación del sociograma en este ámbito del que se derive un programa de intervención específico.

Seguidamente, se abordan algunas propuestas de mejora y un posible replanteamiento de algunos apartados como la hipótesis de partida.

La aplicación del programa de intervención al grupo experimental, durante menos de un trimestre, ha sido claramente insuficiente para conseguir cambios significativos tanto en la mejora de la cohesión grupal, como en el tratamiento de los casos de mayor rechazo

Para futuros trabajos se propone que el proyecto abarque la totalidad de una temporada. De tal manera, que el primer mes se dedique al cuestionario inicial y el último al cuestionario final y a su valoración comparativa, dejando seis-siete meses para el desarrollo del programa. También se sugiere, la realización de un cuestionario intermedio (a mitad del programa de intervención) para evaluar el desarrollo de este e introducir los cambios oportunos.

En cuanto a las preguntas del cuestionario, se sugiere la adición de más preguntas negativas, en forma de rechazo atenuado y alguna pregunta de reciprocidad del tipo ¿Quién crees que te ha elegido de compañero para un juego por parejas? Del mismo modo, también se podría sustituir alguna de las preguntas relacionadas estrictamente con

aspectos deportivos por otras que abarquen un campo más amplio de relaciones personales.

En relación con el tipo de preguntas, se ha detectado que algunas no benefician a algunos participantes según el puesto en el que juegan en el equipo. En el caso de los porteros, en las preguntas nº1 (¿A quién del equipo elegirías de compañero para un juego por parejas? ¿Por qué?) y la pregunta nº4 (¿A quién elegirías para tirar un penalti?) apenas han recibido votos ya que, en el caso de la primera normalmente ellos se sitúan directamente en la portería y no se emparejan con los jugadores, y en el caso de la segunda pregunta mencionada, es inusual que un portero tire los penaltis. Por esta razón podría explicarse alguna caracterización imprevista en estos casos. En futuros trabajos, habría que evitar preguntas discriminatorias hacia algunos participantes en función de su posición de juego en el campo u otras.

Como conclusión personal, el autor de este trabajo quiere expresar su satisfacción con la elección de la temática de este TFG por varias razones:

En primer lugar, le ha permitido conocer con bastante profundidad una herramienta como el sociograma que desconocía completamente y que le ha parecido muy útil para su desarrollo formativo y profesional.

Por otra parte, el proyecto le ha ayudado en su labor educativo-deportiva como entrenador de dos equipos de fútbol sala escolar. Por un lado, le ha permitido conocer mejor las dinámicas grupales y de las relaciones personales de los jugadores. Por otro lado, le ha permitido conocer más a fondo técnicas de intervención como el uso adecuado del feedback, la selección de actividades variadas y la obtención de recursos profesionales dirigidos al tratamiento de: conflictos, casos de aislamiento, desmotivación y otros problemas que aparecen en las dinámicas grupales.

Pese a los resultados finales inesperados del grupo experimental comparados con los del grupo de control, el autor valora positivamente la evolución de ambos grupos y en especial el grupo de menor de edad, que hizo de grupo experimental, con el que necesitó un mayor grado de intervención desde principio de temporada, la cual se reforzó mucho con el desarrollo del programa específico.

Por último, considera que, la aplicación del proyecto con ellos ha contribuido a una mayor integración de los participantes que más lo necesitaban, y ha aumentado la cohesión grupal a final de temporada.

CONCLUSIONS

To draw up these conclusions, first a brief summary of the main blocks of this work is provided.

To carry out this FDP (Final degree project), we started from the hypothesis that, in the sports and educational field, the mere observation of the educator-coach is not enough to know the world of informal interpersonal relationships that occur in formal groups.

The author chose the sociogram technique as the most useful tool to make this set of relationships visible and as support for the development of a sports-educational intervention program. It was also expected that the application of this program with one

of the two groups that participated in the study (experimental group) would produce significant improvements at the end of the intervention program compared to the control group with which a specific program was not developed.

From the results obtained in the initial questionnaire, a complete tabulation of the data was carried out and diagrams by questions and a visual map were prepared. And finally, a characterization by typologies of the participants.

With this categorization and the results obtained, an intervention program was developed by consulting various works of general and sports pedagogy, especially in relation to the appropriate use of feedback, the importance of positive reinforcement, the orientation of activities to the task and the model of activities or dynamics with which to intervene in cases of isolation, rejection, or interpersonal conflicts.

Finally, a final questionnaire was carried out and a comparative analysis of its results compared to the initial questionnaire. After this analysis, the results that coincided with those anticipated in the initial hypothesis and the unexpected results were identified, which were reflected on and possible explanations provided.

Regarding the contribution of this TFG to the existing literature on this topic, the author considers that it provides an eminently practical work on the use of the sociogram in the field of grassroots sports and particularly of school sports, an area in which it has been repeatedly pointed out that Such specific publications have been found that integrate the complete structure used in this work. Let us remember that this structure is made up of: application of an initial questionnaire (IC), making diagrams based on the results of the IC, elaboration and implementation of an intervention program with the use of an experimental group and a control group, repetition of the same questions in a final questionnaire (CF), comparative analysis of the CF with respect to the IQ, identification and assessment of initially expected results and unexpected results and provision of explanations for the latter.

In this sense, it is hoped that this work will be especially useful to sports degree students or grassroots and school sports coaches, who in the future want to carry out work on the application of the sociogram in this area from which a specific intervention program is derived.

Next, some proposals for improvement and a possible rethinking of some sections such as the starting hypothesis are addressed.

The application of the intervention program to the experimental group, for less than a quarter, has been clearly insufficient to achieve significant changes both in the improvement of group cohesion and in the treatment of cases of greater rejection.

For future work, it is proposed that the project covers the entire season. In such a way, the first month is dedicated to the initial questionnaire and the last to the final questionnaire and its comparative assessment, leaving six-seven months for the development of the program. It is also suggested to carry out an intermediate questionnaire (in the middle of the intervention program) to evaluate its development and introduce appropriate changes.

Regarding the questions in the questionnaire, it is suggested to add more negative questions, in the form of attenuated rejection and some reciprocity questions such as: Who

do you think has chosen you as a partner for a game in pairs? In the same way, some of the questions related strictly to sporting aspects could also be replaced with others that cover a broader field of personal relationships.

In relation to the type of questions, it has been detected that some do not benefit some participants depending on the position in which they play on the team. In the case of goalkeepers, questions 1 (Who on the team would you choose as a partner for a game in pairs? Why?) and question 4 (Who would you choose to take a penalty?) have barely received any votes. since, in the case of the first question, they normally stand directly in the goal and do not pair up with the players, and in the case of the second question mentioned, it is unusual for a goalkeeper to take penalties. For this reason, some unforeseen characterization in these cases could be explained. In future work, discriminatory questions should be avoided towards some participants based on their playing position on the field or others.

As a personal conclusion, the author of this work wants to express his satisfaction with the choice of the theme of this TFG for several reasons:

Firstly, it has allowed him to learn in sufficient depth a tool such as the sociogram, which he was completely unaware of and which he found very useful for his educational and professional development.

On the other hand, the project has helped him in his educational-sports work as coach of two school indoor soccer teams. On the one hand, it has allowed him to better understand the group dynamics and personal relationships of the players. On the other hand, it has allowed him to learn more about intervention techniques such as the appropriate use of feedback, the selection of varied activities and the obtaining of professional resources aimed at treating: conflicts, cases of isolation, demotivation and other problems that appear in group dynamics.

Despite the unexpected final results of the experimental group compared to those of the control group, the author positively values the evolution of both groups and especially the minor group, which served as the experimental group, with which a greater degree of intervention at the beginning of the season, which was greatly reinforced with the development of the specific program.

Finally, he considers that the application of the project with them has contributed to greater integration of the participants who needed it most, and has increased group cohesion at the end of the season.

10- BIBLIOGRAFÍA:

- Asún, S., Fraile, A., Aparicio, J.L. y Romero, M.R. (2020). Dificultades en el uso del feedback en la formación del profesorado de Educación Física. *Universidad de Zaragoza (España), Universidad de Valladolid (España). Retos*, 37, 85-92. <https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.71029>
- Bernal, A. (2020). Estudio de validez convergente en la evaluación de la interacción grupal en la asignatura de Educación Física en la E.S.O. mediante sociograma y análisis observacional de una unidad didáctica de retos cooperativos. *Facultad de ciencias de la actividad física y el deporte Huesca, Universidad de Zaragoza*.
- Canizales, W., Ries, F. y Rodríguez, C. (2020). Estilos de aprendizaje y ambiente de aula: situaciones que anteceden a la innovación pedagógica en estudiantes de deporte. *Universidad de Sevilla*. 10.47197/retos.v38i38.72791
- Carron, A. V. (1982). Cohesiveness in sport group: Interpretations and consideration. *Journal of Sport Psychology*, 4, 123-138.
- Díez, A. y Márquez, S. (2005). Utilización de sociogramas para la valoración de la cohesión interna de los jugadores de un club de fútbol. *Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, Universidad de León, España*
- Escabias, M.M. (2008). El egocentrismo del niño. *Revista digital Enfoques Educativos*, nº13, 37-42.
- García Bacete, F. J., Monjas, I. y Sureda, M. I. (2010). El rechazo entre iguales en la educación primaria: una panorámica general. *Anales de Psicología*, 26, pp 123-136.
- García Calvo, T. (2004) Estrategias metodológicas para la creación de un clima motivacional adecuado en deportes de equipo. *Revista Digital, Buenos Aires*. <https://www.efdeportes.com/efd79/metod.htm>
- García-González, L., Abos, A. y Sevil, J. (2020). *Acción docente en educación física y actividades físico-deportivas. Teoría basada en evidencias científicas*. Universidad de Zaragoza, 85-89
- García Román, S. (2013) El uso del sociograma para determinar las relaciones existentes en un aula de 4º de ESO. *Universidad Internacional de la Rioja (UNIR)*, 16
- Gómez, A. (2002) Reseña de "El Sociograma. Estudio de las relaciones informales en las organizaciones" de Rodríguez Pérez, A., y Morera, D. (coord.) *Revista de Psicología del Trabajo y de las Organizaciones*, vol. 18, núm. 1, 111-114. <https://www.redalyc.org/pdf/2313/231317661007.pdf>
- González, O. (2007, noviembre). Cohesión de equipo. *Revista Digital - Buenos Aires - Año 12 - N° 114*. <https://www.efdeportes.com/efd114/cohesion-de-equipo.htm>

- Inglés, C.J., Benavides, G., Redondo, J., García-Fernández, J.M., RuizEsteban, C., Estévez, C., y Huescar, E. (2009). Conducta prosocial y rendimiento académico en estudiantes españoles de Educación Secundaria Obligatoria. *Anales de Psicología*, 25, 93-101
- Magallares, A. (2011). Exclusión social, rechazo y ostracismo: principales efectos. *Psicología.com*, 15.
- Mateu, O., Piqueras, J.A., Jiménez, M.I., Espada, J.P., Carballo, J.L. y Orgilés, M. (2013) Eficacia de un programa de prevención cognitivo-conductual breve del rechazo social en niños. *Departamento de Psicología de la Salud, Universidad Miguel Hernández de Elche, Elche, España*, 188.
- McLaren Collin, D. Shanmugaratnam, A. y Bruner Mark, W. (2023) Peer-initiated motivational climate, mental health and adherence in competitive youth sport. *International Journal of Sports Science & Coaching*, volumen 19, tema 2. <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/17479541231179879>
- Moreno, J. L. (1954). Fundamentos de la Sociometría: *Buenos Aires: Paidós*.
- Pieron, M. (1999). Para una enseñanza eficaz de las actividades físico-deportivas. *Barcelona: Inde*
- Pineda, I., Renero, L., Silva, Y., Casas, E., Bautista, L. y Manuel Bezanilla, J. (junio 2009). Utilidad del sociograma como herramienta para el análisis de las interacciones grupales. *Centro de Educación y Desarrollo Humano, Universidad del Valle de México, Psicología y Educación Integral A. C*
- Rodríguez, A. y Morera, M.D. (2002). El Sociograma. Estudio de las relaciones informales en las organizaciones. *Revista de Psicología del Trabajo y de las Organizaciones, Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid*, 111-114.
- Ruiz Berrio, L. (2014). El sociograma como instrumento de evaluación del clima de aula. *Universidad Pública de Navarra*
- Ruiz Martín, H. (2020). ¿Cómo aprendemos? Una aproximación científica al aprendizaje y la enseñanza (1a edición). *Editorial Graó*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7824293>
- Ruiz Palomo, E. Luis, I. de Latorre, T. Escolar-Llamazares, M.C. Huelmo, J. Jiménez, A. Palmero, C. y Berbén, S. (2019) Sociograma sobre las relaciones cognitivas, afectivas y sociales que se producen dentro del aula (SR-CASA). *Burgos*
- Salgado, M., Beltrán, V., Gámez, L. y Gamonales, J.M. (2021). Propuesta de tareas de cohesión grupal para fútbol en edad escolar. *Efdeportes.com. Lecturas: Educación física y deportes*
- Salinero, J.J., Ruiz, G. y Sánchez, F. (2006) Orientación y clima motivacional, motivación de logro, atribución de éxito y diversión en un deporte individual. *Ciencias aplicadas a la actividad física y el deporte UCLM*.

Standage, M. & Treasure, D.C. (2002) Relationship among achievement goal orientations and multidimensional situational motivation in physical education. *British Journal of Educational Psychology*, 87-103.

Ugazio, V. (2001) Historias permitidas, historias prohibidas. *Buenos aires, Paidós*.

Velázquez Callado, C. (2004). Las actividades físicas cooperativas. *CEIP “Miguel Hernández” de Laguna de Duero (Valladolid) - España*.

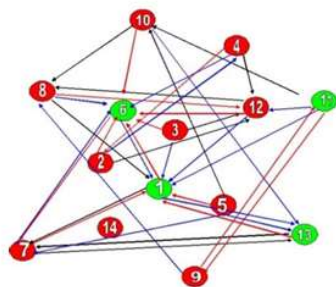
Velázquez Callado, C. (2004). El juego cooperativo en la escuela infantil. *CEIP “Miguel Hernández” de Laguna de Duero (Valladolid) - España*.

Villón, A.M. (2017). Sociograma escolar, una técnica eficaz. *Universidad Nacional de Educación del Ecuador*

Widmeyer, W. N., Brawley, L. R., & Carron, A. V. (1985). The measurement of cohesion in sport teams. *The group environment questionnaire*. London, Ontario: *Sports Dynamics*. <https://ess22012.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/10/geq.pdf>

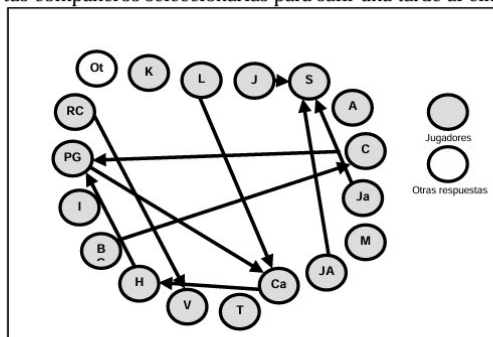
11- ANEXOS

ANEXO 1:



Ruiz Berrio, L. (2014). El sociograma como instrumento de evaluación del clima de aula. *Universidad Pública de Navarra*

7. ¿A cual de tus compañeros seleccionarías para salir una tarde al cine?



Valoración objetiva: 38% elegiría a S.; 25% elegiría a Ca.; 25% elegiría a PG.; 13% elegiría a H. y 13% elegiría a C.

Díez, A. y Márquez, S. (2005). Utilización de sociogramas para la valoración de la cohesión interna de los jugadores de un club de fútbol. Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, Universidad de León, España

ANEXO 2:

Link para el vídeo: 8 juegos divertidos para calentamiento y cohesión de grupo de fútbol base y educación física. De donde he extraído alguna idea para la realización de mis actividades.

<https://www.youtube.com/watch?v=SIa55PnMLWQ>

ANEXO 3:

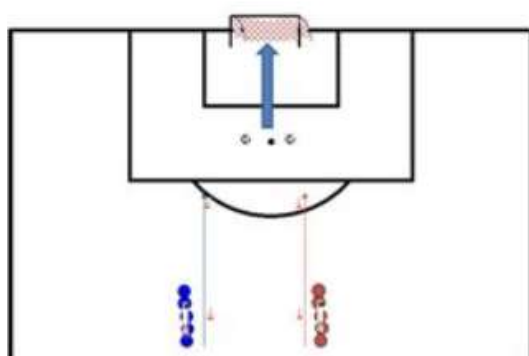


Imagen obtenida del artículo de Salgado, M., Beltrán Hernández, V., Gámez Calvo, L. y Gamonales, J.M. (2021). Propuesta de tareas de cohesión grupal para fútbol en edad escolar. *Efdeportes.com. Lecturas: Educación física y deportes*

ANEXO 4:

Documento de consentimiento informado de los padres para que los niños contesten al cuestionario del sociograma.

Don/Doña.....,

Como padre/madre o tutor legal (táchese lo que no proceda) del

menor....., autorizo a que mi hijo complete la encuesta realizada por el entrenador del equipo de fútbol sala en el que juega, con las siguientes preguntas:

1. ¿A quién del equipo elegirías compañero para un juego por parejas? ¿Por qué?
2. ¿A qué dos compañeros del equipo invitarías a tu cumpleaños?
3. ¿A quién crees que debería elegir el entrenador para tirar un penalti?
4. ¿Quién te gustaría que fuese el capitán del equipo? ¿Por qué?
5. Nombra a dos compañeros del equipo con los que más te guste jugar en tu tiempo libre, fuera de los entrenamientos y partidos (en el recreo, en el parque, en casa...)
6. Nombra a los 2 compañeros del equipo con los que menos sueles jugar

Quedo enterado/a de que el entrenador garantiza total anonimato de las respuestas y que será únicamente utilizado para un trabajo de fin de grado orientado a la mejora de la cohesión grupal y de las relaciones interpersonales del equipo.

Firmado:

Zaragoza, a 1 de Febrero de 2024

ANEXO 5:

DOCUMENTO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO
--

Título de la investigación: " " "

▲ Yo, _____ (nombre y apellidos del/de la participante)

- > He leído la hoja de información que se me ha entregado.
- > He podido hacer preguntas sobre el estudio y he recibido suficiente información sobre el mismo.
- > He hablado con: _____ (nombre del investigador/a)
- > Comprendo que mi participación es voluntaria.
- > Comprendo que puedo retirarme del estudio:
 - 1) cuando quiera
 - 2) sin tener que dar explicaciones
 - 3) sin que esto tenga ninguna repercusión para mí

Y, en consecuencia,

Presto libremente mi consentimiento para participar en este estudio y doy mi consentimiento para el acceso y utilización de mis datos conforme se estipula en la hoja de información que se me ha entregado.

Deseo ser informado sobre los resultados del estudio: SÍ NO (marque lo que proceda)

Si marca SÍ indique su teléfono o correo electrónico de contacto: _____

[A suprimir si no se van a facilitar resultados]

He recibido una copia de este Consentimiento Informado.

Firma del/de la participante: _____
Fecha: _____

He explicado la naturaleza y el propósito del estudio a la persona participante.

Firma del investigador/a: _____
Fecha: _____

NOTA: Si en el estudio participan menores deberá adaptarse el documento a fin de que consten los nombres y apellidos del padre, de la madre y del menor. El consentimiento deberán firmarlo tanto el padre como la madre.

Consentimiento informado tipo extraído de la plataforma CUSTOS

ANEXO 6:

Preguntas realizadas a los participantes

NOMBRE:

CURSO:

SOCIOGRAMA

1. ¿A quién del equipo elegirías compañero para un juego por parejas? ¿Por qué?
2. ¿A qué dos compañeros del equipo invitarías a tu cumpleaños?
3. ¿A quién crees que debería elegir el entrenador para tirar un penalti?
4. ¿Quién te gustaría que fuese el capitán del equipo? ¿Por qué?
5. Nombra a dos compañeros del equipo con los que más te guste jugar en tu tiempo libre, fuera de los entrenamientos y partidos (en el recreo, en el parque, en casa...)
6. Nombra a los 2 compañeros del equipo con los que menos sueles jugar