



Trabajo Fin de Grado

Evolución de las relaciones sociales a partir de un
programa de intervención de juegos motores.
Social Relations' Development from a intervention
program of Games for developing Motor Skills

Autor/es

Eva Yuste Lite

Director/es

M^o Rosario Romero Martín

Didáctica de la expresión corporal

RESUMEN

El objetivo del estudio es analizar la evolución de las relaciones sociales en diferentes grupos de edad en niños que participan en un campamento urbano de verano, a partir de un programa de intervención de juegos motores. Consiste en un estudio cuantitativo de carácter descriptivo, comparativo y correlacional. Se llevara a cabo mediante un diseño pre-post y se organizará en tres fases: 1. Análisis de las relaciones sociales a través de un cuestionario. 2. Diseño e implementación de un programa de intervención de juegos motores. 3. Post evaluación utilizando el mismo instrumento que en la primera fase.

The objective of this study consisted of social relations' developments in different groups of children participating in a urban summer camp as of a intervention program of games for developing motor skills. The study is a quantitative analysis, which has at the same time a descriptive, comparative and correlational character. It will carry out through a pre-post design and divided into three stages: 1. Social relations' analysis by way of a questionnaire; 2. Designing and implementation of a intervention program of games for developing motor skills; and 3. Post-evaluation by means of questionnaire in similar fashion to stage 1.

PALABRAS CLAVES: Relaciones sociales, juegos motores, autoconcepto.

ÍNDICE

RESUMEN	2
ÍNDICE.....	3
1. JUSTIFICACIÓN.....	5
2. MARCO TEORICO	6
2.1 Relaciones sociales	6
2.2 Juegos Motores	8
2.3 Autoconcepto	11
3. OBJETIVO	12
4. METODOLGÍA	13
4.1 Diseño	13
4.2 Participantes.....	13
4.3 Programa de intervención	13
4.3.1 Contexto y explicación del programa de intervención.....	13
4.4 Procedimiento	16
4.5 Instrumento	16
4.6 Análisis de datos	17
4.6.1 ¿Cómo analizar los datos?.....	17
4.6.2 Variables.....	19
5. RESULTADOS	22
5.1 Autoconcepto	22
5.2 Elecciones	22

5.3 Perfiles	30
6. DISCUSIÓN	34
7. CONCLUSIÓN	36
8. REFLEXIÓN Y PROPUESTAS DE MEJORA.....	38
9. BIBLIOGRAFÍA	40
10. ANEXOS	44
10.1 Organización de grupos	44
10.2 Temporalización	46
10.3 Juegos motores.....	48
10.4 Permiso	68
10.5 Encuesta	69
1.6 Instalaciones.....	70
10.7 Materiales.....	71

1. JUSTIFICACIÓN

Al llevar a cabo los estudios de un Grado universitario se descubren un gran número de fuentes de aprendizaje, el Trabajo de Fin de Grado es una oportunidad para poder profundizar en alguna de ellas y aumentar el conocimiento sobre posibles temas interesantes para un futuro próximo.

En este caso, la elección ha sido trabajar y ampliar el conocimiento sobre las relaciones sociales, como son y cómo pueden variar. El campo de trabajo es muy amplio por lo que se ha centrado en un grupo de niños entre 4 y 14 años que participaban en un campamento urbano de verano. Con ellos se trabajará a partir de un programa de actividades y juegos con un fuerte componente afectivo relacional para comprobar si tras realizar dichas tareas se producen algunas modificaciones en los tipos de relaciones que ya existían.

La elección de esta idea surgió a partir de querer profundizar en los conocimientos sobre cómo se relacionan entre ellos conmigo. Por mi trabajo estoy ligada a actividades con niños de 3 a 16 años, además de que una de mis metas es formar parte del ámbito educativo como docente, para poder ayudar a crecer cognitiva, motriz, afectiva, emocional y socialmente a las próximas generaciones.

2. MARCO TEORICO

2.1 Relaciones sociales

Las relaciones sociales son uno de los pilares fundamentales en la vida cotidiana de los seres humanos. Sin embargo, se deben aclarar ciertas ideas para comprender bien este concepto y con ello la base de este estudio.

“La vida en sociedad se caracteriza por continuas interacciones que se generan entre las personas que comparten escenarios sociales comunes a lo largo de la vida.” (Sáez De Ocáriz, Lavega & March 2013, p. 164)

Para ello se debe tener en cuenta que no todas las personas tienen la misma facilidad para relacionarse. Como afirma Salamanca (2010), la habilidad social es definida como la capacidad que tiene el ser humano para interactuar con otros de manera aceptable dentro de un contexto determinado donde se evidencie un beneficio mutuo. La socialización es un proceso que se desarrolla y aprende desde los primeros años de vida.

Cada día se suceden miles de factores que desencadenan diferentes sucesos a los que las personas deben hacer frente. “El ser humano participa de múltiples contextos donde debe interactuar con otras personas.” Deutsch, Coleman & Marcus (2006) afirman que el ser humano forma parte de variados contextos donde interactúa con otras personas. La forma de interactuar dependerá de las características de cada persona por ello se debe tener en cuenta un concepto que introduce López (2010), los parámetros de la personalidad, entendida como conjunto de capacidades que la persona desarrolla para poder relacionarse con otras personas. Se pueden encontrar 5 parámetros relacionados entre sí, la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad.

A partir del concepto anterior, se puede entender que cada persona actúe de forma diferente según el contexto en el que se encuentra y las características. Por ello hay

sucesos en los que no se está de acuerdo apareciendo el conflicto. Los grupos de alumnos en las clases o extraescolares, se van determinando según los diferentes sucesos que van viviendo juntos. Con la convivencia se crean relaciones superficiales que pueden evolucionar a más profundas perdurando incluso hasta la edad madura. Son muchos los determinantes de que esta relación sea positiva o no y que perdure: factores de gustos, personalidad, la educación en cuanto al respeto y la tolerancia, la aceptación de los iguales. De esta manera se van estableciendo preferencias a lo largo de los años, asumiendo roles en los diferentes grupos, lo que viene marcado por valores que les atribuimos a los demás y a nosotros mismo, a nuestro auto-concepto. Este último, es posiblemente el más importante porque marca como nos vamos a relacionar con los demás, a partir de uno mismo y sus características podemos descubrir su forma de relacionarse. Sin embargo, durante la convivencia también pueden aparecer roces, opiniones contrarias que suponen conflictos.

Sobre este concepto encontramos que Lederach (1995) define el conflicto como una obra de la sociedad, desarrollado por la interacción en una situación determinada. Sin embargo, según citan Fisas, (1998), Girard & Koch, (1996), Ortega & Del Rey (2003) en el artículo de Sáez De Ocáriz, Lavega (2015)

El conflicto es un comportamiento inherente al género humano, implícito en el mismo acto de vivir, inseparable de las relaciones sociales y que se encuentra presente en todas las épocas y edades, afectando de manera muy importante a la vida de las personas y de la sociedad que estas conforman. (p. 30)

Como se ha comentado anteriormente las relaciones sociales y con ello los conflictos están presentes en todos los momentos de la vida, por ello trabajar para mejorar las relaciones sociales y minimizar los conflictos puede ser un buen punto de partida en la

sociedad. Y la forma de introducirlo es desde la base, muchos autores hablan sobre la posibilidad de empezar a trabajarlo a través del juego, y en su defecto por medio de la educación física.

Para Parlebas (2001) estudiar el conflicto a través de la educación física afirma que los dominios de acción motriz o las familias de juegos deportivos producen diferentes formas de relacionarse.

Por ello, es realmente importante tener ciertas nociones acerca de este concepto conocido como juego, con el fin de poder dar explicación a las consecuencias relacionales tanto de amiguismo como conflictivas y entender el motivo por el que se dan.

2.2 Juegos Motores

El juego es un instrumento clave para trabajar las relaciones sociales ya que a través de él se puede observar el comportamiento de los niños. “La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.” (López, 2010, p. 20) Observando como juega un niño es posible descubrir las facilidades o dificultades que estos tienen para relacionarse.

Por medio del juego los niños pueden explorar las relaciones con el propio entorno, con el medio, con los objetos, con las personas y con ellos mismos. Por esta razón “el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil”. (López, 2010, p. 20)

Observando la evolución de los niños se debe tener en cuenta el momento evolutivo en el que se encuentran ya que no todos los juegos valen para cualquier momento. López (2010) plantea etapas para diferenciar las fases de evolución. En la 1º etapa juegan

solos, en la 2º se relacionan utilizando diferentes roles sin embargo cada niño juega como quiere, en la 3º la actividad competitiva se divierte interactuando con uno o varios jugadores, en la 4º introducen las reglas comunes, y en la 5º aparece la actividad cooperativa. Por ello se puede decir que el juego es un proceso en el que van descubriendo rutinas, como relacionarse, formando sus propios conceptos sobre la realidad.

López (2010, p. 21) afirma sobre el juego que

A través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar”.

Por esta razón es necesario dejar que los niños jueguen, que exploren por si solos y con otros niños ya que a través de dicha actividad se potencia el desarrollo de cada niño fomentando las relaciones sociales y permite a los niños reconocer sus propias habilidades.

Parlebas (2001) basa su teoría, la praxiología motriz, en el concepto de lógica interna la cual “da un testimonio sutil de la interacción entre el sistema y el actuante” (Parlebas, 1993, p. 19). Los elementos que según Parlebas (1993) componen la lógica interna son: la relación con el tiempo, el compañero y el adversario entre otros. Este hecho supone que cada juego motor por sus características ponga al jugador en diferentes situaciones o retos según su naturaleza particular, siendo así según el dominio de acción en el que se sitúe. El comportamiento, las decisiones y las manifestaciones emocionales de los jugadores son diferentes según si hay o no adversarios en el juego.

Basándose en su concepto de lógica interna, Parlebas (2001), divide los juegos motores según los siguientes dominios de acción motriz. En los juegos psicomotores no hay relación motriz entre los participantes. Sin embargo, juegos cooperativos varias personas se unen, interactuando para conseguir un objetivo común. Por su parte, en los juegos de oposición, los participantes se relacionan en contra apareciendo el concepto de rivalidad. Por último, se encuentran los juegos de cooperación-oposición en los cuales los participantes se dividen a la hora de relacionarse cooperando con sus compañeros y se oponiéndose a los adversarios. En lo que se refiere a como clasificar los juegos motores Larraz (2008) los agrupa en los siguientes dominios de acción, acciones en un entorno físico estable y sin interacción directa con otros, acciones de cooperación, acciones de cooperación y oposición, acciones en un entorno físico con incertidumbre, acciones con intenciones artísticas y expresivas. Estos seis dominios se agrupan en situaciones motrices clasificando los juegos de la siguiente forma: individuales, oposición, cooperación, cooperación – oposición, medio natural y artístico expresivo. Sin embargo, Piaget (1946) establece una evolución de los juegos según el desarrollo de los niños defendiendo la idea de que los juegos de ejercicio deben situarse en el periodo sensio-motor de 0 a 2 años, los juegos simbólicos están destinados para la etapa preconceptual de 2 a 4 años, los de construcción o montaje que pertenecen a la secuencia evolutiva y los juegos de reglas que forman parte de la etapa de las operaciones concretas de 7 a 12 años.

En base a esta información, se puede establecer que existe una relación estrecha entre las características del niño y las propias actividades que propicien las relaciones. Para ello, hay que tener en cuenta la idea que tienen sobre sí mismos a la hora de iniciar una comunicación con otras personas ya que su noción sobre sus capacidades es determinante para iniciar dicha interacción.

2.3 Autoconcepto

Como indican Díez & Márquez (2005) la cohesión social tiene que ver con la atracción interpersonal existente entre sus miembros.

Con esto se puede deducir que en las relaciones sociales también influye la idea interpersonal de cada uno. Según Roa (2013, p. 244) el término del Autoconcepto “relaciona los aspectos cognitivos, a la percepción y a la imagen que cada uno tiene de sí mismo”. Lo que da lugar a 5 ámbitos del autoconcepto: físico, académico, social, personal y emocional (Roa, 2013)

Se destacará el autoconcepto físico “la percepción que uno tiene tanto de su apariencia y presencia físicas como de sus habilidades y competencia para cualquier tipo de actividad física”. (Roa, 2013, p. 244)

A partir de este concepto se puede afirmar que las relaciones sociales se ven condicionadas por las características de cada persona, y sobre todo por la imagen que cada uno tiene sobre sí mismo. De aquí la aparición del término autoconcepto.

Para concluir, como se ha podido observar en este apartado las relaciones sociales, el juego y el autoconcepto están relacionados entre sí. Partiendo de la idea sobre cómo somos y cuáles son nuestras habilidades la forma de interactuar con el resto de personas puede variar, haciéndolo más fácil o más difícil. Sin embargo, esto puede verse modificado a través del juego.

3. OBJETIVO

El objetivo de este trabajo ha sido comprobar si mediante un programa de intervención educativa basado en juegos motores con fuerte componente social, afectivo y relacional, se mejora las relaciones sociales de un grupo de niños y niñas que participan en actividades extraescolares.

Para ello estudiaremos si se modifica el número de personas que forman parte de su grupo social de pertenencia, en el contexto de nuestro estudio, considerándolo como indicador de una mejora en las relaciones socio-relacionales.

También analizaremos si los participantes modifican sus preferencias en función de las tareas y del programa de juegos deportivos vivido.

También estudiaremos cómo evoluciona el autoconcepto en los participantes, al ser un aspecto personal que en nuestro estudio teórico se ha revelado importante, al depender, en parte, de la perspectiva de los demás. Esto, tanto en cuanto al autoconcepto general, como al físico, dado que el programa de intervención es de carácter motor. Estudiaremos además si existe correlación entre ambos aspectos del autoconcepto.

4. METODOLGÍA

4.1 Diseño

Para analizar los objetivos planteados se ha diseñado un estudio cuantitativo de carácter descriptivo, comparativo y correlacional (porque se pretende saber si un aumento o disminución en una variable coincide con un aumento o disminución en la otra variable)

4.2 Participantes

El estudio se ha llevado a cabo en un grupo de treinta y tres niños. . De ellos, once eran niños y veintidós niñas que se organizaron en las siguientes edades.

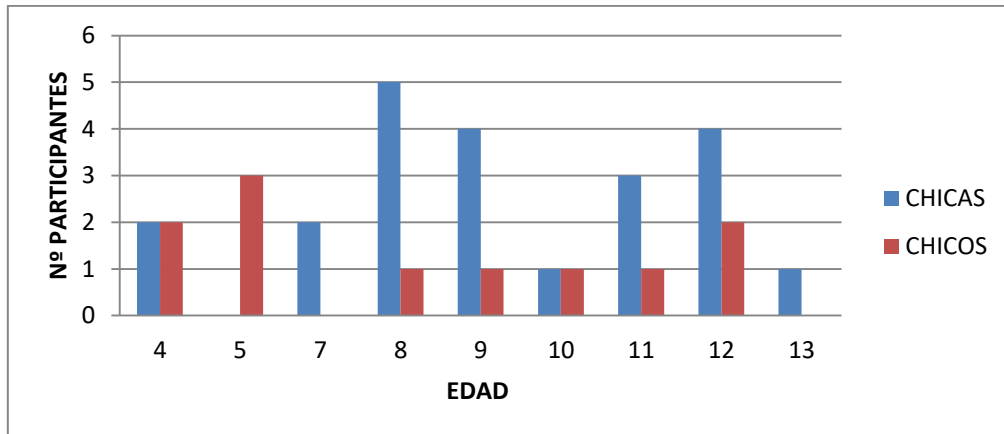


Figura 1: Relación de participantes.

4.3 Programa de intervención

4.3.1 Contexto y explicación del programa de intervención

El campamento se ha realizado en la urbanización de la Floresta, se encuentra en el suroeste de la ciudad, al lado de Vía Hispanidad, Gómez Laguna y el canal Imperial. Por su situación pertenece al distrito de Oliver-Valdefierro. Se conoce por estar junto al Hospital Quirón, un gran referente en el sector hospitalario privado.

Dentro del recinto, igual que en sus alrededores encontramos alto nivel sociocultural. Esto supone que la propiedad disponga de gran variedad y riqueza en sus instalaciones para llevar a cabo el análisis.

El periodo de tiempo en el que se ha realizado el Campus ha sido del 1 de Julio al 31 de Julio. El horario ha sido de 9.30 a 14.00.

La organización llevada a cabo durante la mañana ha sido diferenciada según el grupo de nivel, en todos ellos se componen de cuatro partes o fases, se puede observar que en el grupo de iniciación el horario es más rutinario que en el resto. Las actividades que ha realizado el grupo de iniciación, los pequeños, ha seguido el siguiente orden: a primera hora se realizaba una actividad con implemento, luego un juego al aire libre antes de almorzar. Después del descanso se realizaban juegos en el agua y por último una manualidad o un juego al aire libre.

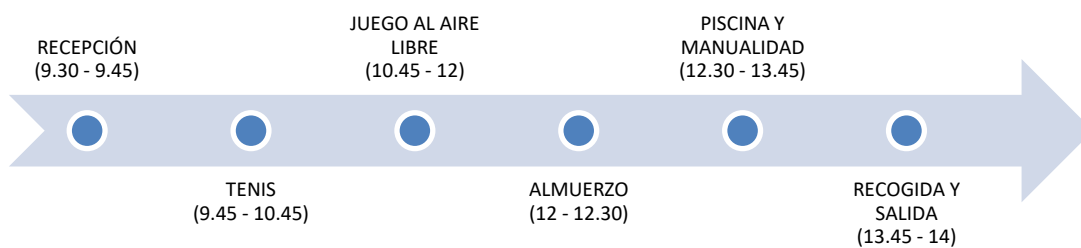


Figura 2: Línea de tiempo de actividades del 1º grupo de edad.

En el caso del grupo de nivel medio, los medianos, y avanzado, los mayores, la programación variaba ya que por motivos de instalaciones había que compaginar los dos horarios para que no se solaparan todos en pista o todos fuera de ella. Con el grupo de medianos, la práctica de actividad con implemento ha aumentado, ya que algunos días realizaban dos actividades, tenis y pádel. Sin embargo todo ello se ha llevado a cabo antes del almuerzo, y después han realizado actividades en la piscina compaginadas con manualidades y juegos al aire libre.

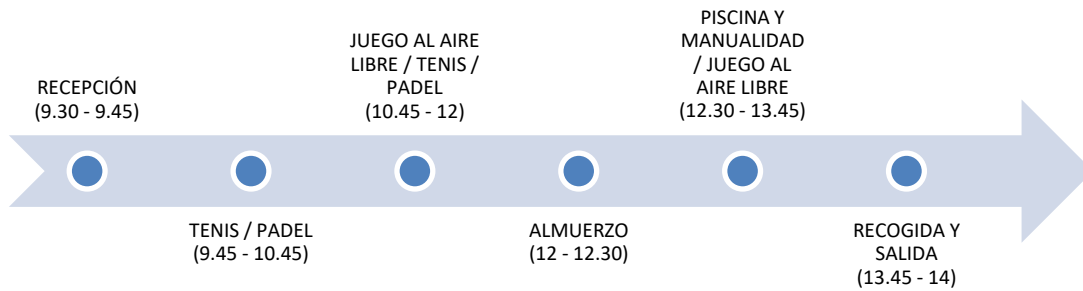


Figura 3: Línea de tiempo de actividades del grupo dos de edad.

Por otro lado, el grupo de mayores, aun teniendo un horario muy similar al grupo de medianos hay que remarcar que la mayoría de los días se ha retrasado la hora del almuerzo ya que de esta manera se ha aprovechado para utilizar todas las pistas con ellos. Además también hay que nombrar que este grupo no ha realizado ninguna manualidad.

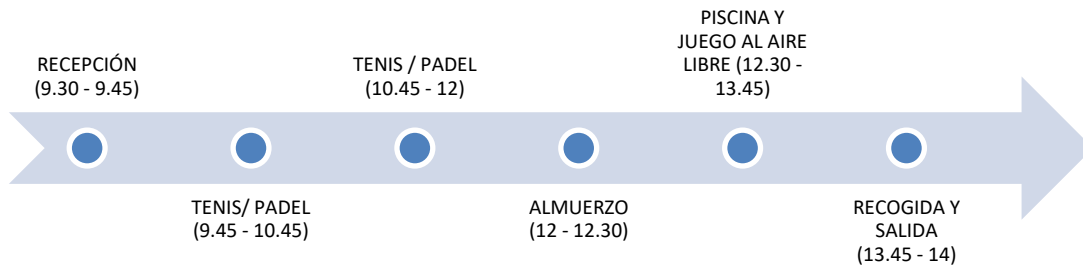


Figura 4: Línea de tiempo de actividades del 3º grupo de edad.

Cabe destacar que tanto los juegos elegidos para realizar en los diferentes grupos han estado caracterizados por el fuerte carácter emocional-relacional. Los equipos formados en cada juego han buscado la inestabilidad de los miembros para poder observar las diferentes relaciones que se sucedían. Del mismo modo al acabar cada juego se ha realizado un pequeño debate sobre la percepción que han tenido los jugadores durante la práctica.

Para conocer en detalle dicha temporalización véase en el ANEXO II.

Como se ha nombrado anteriormente durante la mañana se han realizado diferentes actividades que se encuentran detalladas en el ANEXO III.

4.4 Procedimiento

En el momento en el que se ha tenido claro el enfoque del estudio, se ha comenzado a preparar la organización del campus con la directora.

El primer día de campus se les ha repartido una autorización para que los padres dieran el permiso necesario para realizar el estudio. Véase en ANEXO IV.

El siguiente paso ha sido aplicar la prueba inicial, para poder formar los grupos según el nivel técnico de tenis como se explica en el ANEXO I.

Una vez realizada la prueba y mientras descansaban se les hicimos rellenar el cuestionario preparado. Véase en ANEXO V.

A partir de los resultados obtenidos en la prueba inicial (ANEXO IV) se han organizado los grupos de trabajo para iniciar el programa de intervención.

Durante las siguientes cinco semanas se ha llevado a cabo el programa de intervención, véase en ANEXO II.

El penúltimo día de campus se les ha pasado de nuevo el cuestionario.

4.5 Instrumento

Para definir un instrumento que nos permitiera evaluar el efecto del programa de intervención se ha estudiado la bibliografía referida al tema y se analizaron distintos instrumentos. A partir de ahí se ha decidido tomar como referencia el de Romero (2010) adaptándolo a nuestro contexto particular.

Finalmente, se diseñó un cuestionario compuesto por 7 preguntas. Sin embargo, por falta de medios y de tiempo se ha decidido que la pregunta 2. ¿Quiénes son sus amigos? y la pregunta 3. ¿Tienes pandilla fuera de la urbanización? fueran eliminadas.

Por lo tanto el estudio se basará en las siguientes cuestiones:

1. Si tuvieras que puntuarte del 1 al 10 ¿Cuál sería tu nota respecto a tu capacidad física?

4. ¿Con quién irías más a gusto al parque de atracciones? ¿O al cine?
5. ¿Con quién no irías a gusto al parque de atracciones? ¿O al cine?
6. ¿Con quién irías más a gusto en el equipo para cualquier juego?
7. ¿Con quién no irías a gusto en el equipo para cualquier juego?

El objetivo de estas preguntas es conocer el tipo de relaciones que existe entre ellos.

Véase en ANEXO V.

4.6 Análisis de datos

4.6.1 ¿Cómo analizar los datos?

Después de llevar a cabo la recopilación de datos es necesario poner en perspectiva los estudios a realizar. Se dividirán en tres apartados con los que se analizarán diferentes variables de los siguientes conceptos: el autoconcepto, las posibles modificaciones en las elecciones y los diversos perfiles.

Cada uno de estos conceptos serán analizados a través del SPSS y el Excel, dos programas con los que realizar diferentes estudios descriptivos, comparativos y correlativos.

Realizando una explicación más concreta, los estudios propuestos son:

En relación al autoconcepto, se utilizará la media, frecuencia y desviación típica de la muestra para analizar los estadísticos descriptivos sobre el pre y el post. También analizaremos la comparación entre el pre y el post para conocer si hay cambio significativo. A la hora de decidir la prueba estadística para realizarla no se cumplía el requisito de normalidad lo que supone que se debe escoger la prueba no paramétrica de Wilcoxon utilizando como referencia p-valor igual o inferior 0.05. Para que se produzca un cambio significativo el resultado se debe encontrar por debajo de este valor.

En el caso de las posibles modificaciones en las elecciones se analizará de forma descriptiva utilizando la media y la desviación típica. Por otro lado, nos propusimos como objetivo también conocer si nuestros participantes mostraban un comportamiento

similar a la hora de elegir a nivel general o para la actividad física. Para poder esclarecer si existía una cierta relación entre ambas medidas aplicamos la prueba de Pearson. Lo que nos mostrará si existe correlación y en ese caso si es directa (si sube un valor, también sube el otro) o inversa.

Para llevar a cabo los estudios es necesario tratar previamente los datos, es decir, proponer dos variables ficticias que ayuden a agrupar y disponer los datos para su análisis. En el primer caso se plantea cómo ha sido la evolución de las elecciones de cada aspecto preguntado en la encuesta, según el género y la edad. Más concretamente en los ítems 4.¿Con quién se irías más a gusto al parque de atracciones o al cine?, 5.¿Con quién no irías a gusto al parque de atracciones o al cine?, 6.¿Con quién irías más a gusto en el equipo en cualquier juego? y 7.¿con quién no irías a gusto en el equipo en cualquier juego? Con la variable creada se va a anotar si el número de elecciones aumenta, disminuyo o se mantiene igual. Con estos resultados se analizará en qué casos el número de elección ha aumentado, se ha reducido o se ha mantenido. Sin embargo, se debe tener en cuenta que el análisis cambia si se analizan los aspectos positivos, ya que la mejora se encuentra al aumentar el número de elecciones, mientras que en los aspectos negativos la mejora se muestra en la disminución de las elecciones.

Una vez realizado el estudio anterior se dará a conocer la segunda variable creada uniendo las dos preguntas 4 y 5, pertenecientes al ámbito general, por un lado y las preguntas 6 y 7, pertenecientes al ámbito de actividad física por otro, de esta forma tendremos los resultados del ámbito general y los resultados del ámbito de actividad física. A partir de este estudio se analizará el porcentaje de cada tipo de elección que ha habido en cada aspecto. De esta forma se estudiará de forma global el concepto general y el concepto de actividad física según la edad y el género, es decir, se analizará el

porcentaje de personas que han aumentado, han disminuido y han mantenido las elecciones diferenciando los dos ámbitos.

Por último, se realizarán el estudio de los perfiles, cada uno de los grupos organizados según la conducta de los miembros. Se analizarán los posibles perfiles que se encuentran en los diferentes casos. Pudiendo observar cuales son los más habituales. Se realizará de forma global y comparando entre los distintos rangos de edad y de género.

4.6.2 Variables

Para poder analizar los diferentes estudios propuestos se debe tener en cuenta las variables. De este modo se deben observar las variables independientes, características de los sujetos que no varían, la edad, el género, las elecciones y los perfiles.

Al hablar de la edad hemos organizado a los participantes en tres grupos. El primero de 4 a 6 años, el segundo de 7 a 9 años y el tercero de 10 a 13 años. Para la empresa estos son los grupos naturales en los que se organizan a los componentes. Otra variable es el género.

En cuanto a las variables independientes tenemos las siguientes, cada una de ellas con dos medidas, una inicial (pretest) y otra final (postest):

- Autoconcepto: inicial y final
- Elecciones en general: previas al programa y posteriores al programa
- Elecciones para actividades físicas: previas al programa y posteriores al programa

En cuanto a las elecciones se encuentra la primera variable ficticia, para poder analizar la evolución de dicha variable en los apartados de cada concepto se han codificado las respuestas en + /-/= según si el número de elecciones ha aumentado, disminuido o se ha mantenido igual.

A partir de esta variable se sacará la segunda variable ficticia que engloba los dos apartados de cada concepto de tal forma que se obtendrá un dato (+/-/=) para general y otro para actividad física.

Para concluir con este apartado, interpretando los resultados de la variable ficticia anterior se obtendrán los perfiles dando lugar a la última variable creada. En función de los datos recopilados sobre los miembros del grupo, es posible obtener hasta 7 perfiles distintos.

- Perfil positivo: aumenta el número de elecciones positivas en el ámbito general y de la actividad física. Del mismo modo disminuye o se mantiene el número de elecciones negativas de ambos ámbitos.
- Perfil negativo: aumenta el número de elecciones negativas en el ámbito general y de la actividad física. De la misma forma disminuye o se mantiene el número de elecciones positivas de ambos ámbitos.
- Perfil similar: se mantiene el mismo número de elecciones en los cuatro ámbitos.
- Perfil positivo general: mejora el número de elecciones en el ámbito general positivo mientras que disminuyen o se mantienen el número de elecciones del ámbito general negativo y del ámbito de la actividad física positivo y negativo.
- Perfil positivo actividad física: mejora el número de elecciones en el ámbito de la actividad física positivo del mismo modo que disminuyen o se mantienen el número de elecciones del ámbito de la actividad física negativo y del ámbito de la general positivo y negativo.
- Perfil negativo general: aumento del número de elecciones en el ámbito general negativo. Disminución o mantenimiento del número de elecciones en el ámbito general positivo y en el ámbito de la actividad física positivo y negativo.

5. RESULTADOS

A continuación se expondrán los resultados organizados.

5.1 Autoconcepto

En primer lugar la tabla 1 con los datos descriptivos del autoconcepto.

Tabla 1:

Estadísticos descriptivos del Autoconcepto

	N	Media	Desviación Estándar	Mínimo	Máximo	Z	Sig. Asintótica (Bilateral)
Preautoconcepto	33	8.6	1.27	4.00	10.00	-2.000 ^b	.045
Postautoconcepto	33	8.9	1.01	6.00	10.00		

Como se puede observar ha habido una evolución en la media, siendo superior la del post-autoconcepto con un valor de 8.9 que la del pre-autoconcepto con un valor de 8.6 por lo que se ha producido una mejora. A través de la prueba de Wilcoxon se puede afirmar que hay mejora ya que el cambio ha sido significativo porque se ha obtenido .045 un nivel por debajo del valor p (0.05). Del mismo modo se confirma que el rango de valores del pre-autoconcepto es mayor de 4 a 10, esto supone que se ha producido un aumento en la percepción de cada uno de ellos en lo que se refiere al valor del mínimo.

5.2 Elecciones

Por otro lado, en el caso de las elecciones se puede observar lo siguiente:

Tabla 2:

Estadísticos descriptivos y correlación de Pearson de las elecciones

	N	Correlación de Pearson	Sig (bilateral)
Elección General	33	.722**	.000
Elección AF	33	.722**	.000

La propuesta inicial planteaba que el comportamiento a la hora de elegir era el mismo en los dos ámbitos, sin embargo como muestra la correlación de Pearson se debe aceptar la hipótesis alternativa ya que el comportamiento es diferente en cada caso.

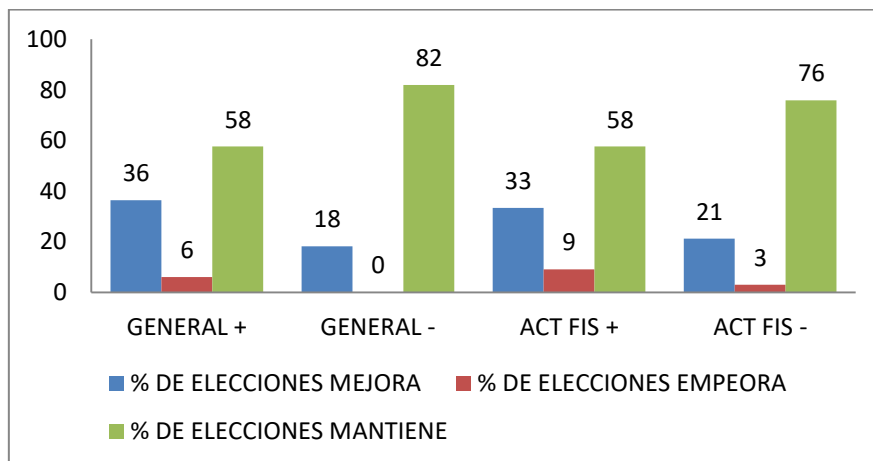


Figura 6: Evolución en las elecciones.

Como se ve en la Figura 6 en los cuatro aspectos estudiados el mayor porcentaje lo ostentan las elecciones que se han mantenido igual, estando alrededor del 80% en el caso de las elecciones generales negativas y actividades físicas negativas (con quién no irían a gusto). Por otro lado las elecciones generales positivas y actividades físicas positivas (con quién se irían a gusto) se encuentran alrededor del 60%. También es notable mencionar que en el caso de las elecciones que empeoran el porcentaje no supera en ningún caso el 20%, siendo el concepto general negativo 0%. En el caso del

porcentaje de mejora vemos que los conceptos negativos son menor o igual del 20% sin embargo en los conceptos positivos se acercan al 40%.

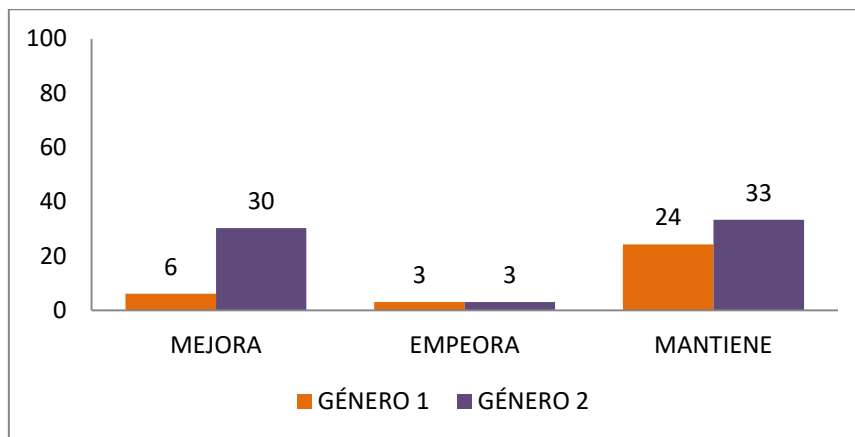


Figura 7: Relación general positivo según el género

En la Figura 7 se ve que en el caso de las elecciones sobre con quien se irían más a gusto al parque de atracciones o al cine el género 2, femenino, evoluciona de forma exponencial aumentando un 30%, mientras que el género 1, masculino, solo aumenta un 6%. En cuanto al empeoramiento es agradable informar que únicamente el 3% de los casos empeora, siendo indiferente el género. Cabe mencionar que el dato más destacable es el aumento de personas que mantienen sus elecciones siendo en los dos géneros superior al 20%, con un 24% en el caso del género masculino y un 33% en el caso del femenino.

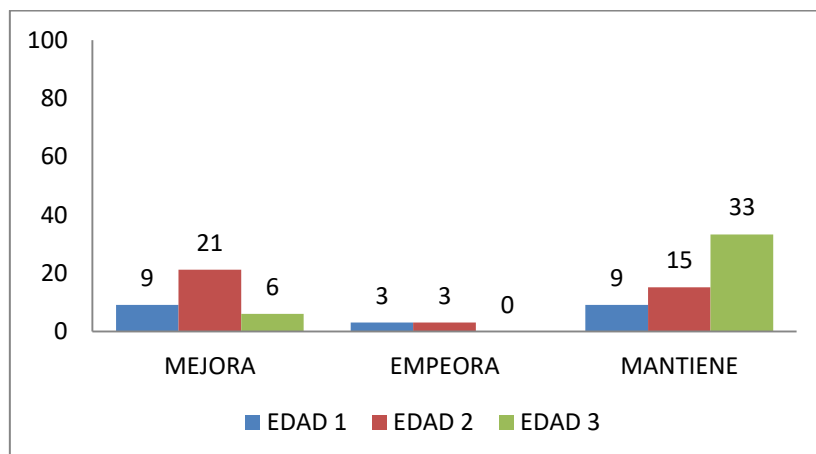


Figura 8: Relación general positivo según los grupos de edad.

Continuando con el estudio en base a las elecciones sobre con quién irían más a gusto al parque de atracciones o al cine y en relación con los tres grupos de edades, se puede

observar en la Figura 8 que lo más destacable, de nuevo, es que todos los grupos de edad se encuentran en un porcentaje muy bajo en cuanto a una evolución negativa, siendo del 3% en los dos primeros grupos y del 0% en el último grupo. Por otro lado, se observa que el segundo grupo de edad es el que ha conseguido una mayor evolución positiva, 21%, en el caso de los otros dos grupos no alcanzan el 10%, siendo del 9% y del 6% respectivamente. Por último, en lo que se refiere a las elecciones que no han variado se observa que el grupo que más afianzadas tenía las relaciones es el tercero con un 33%, después el segundo con un 15% y por último el primer grupo con un 9%.

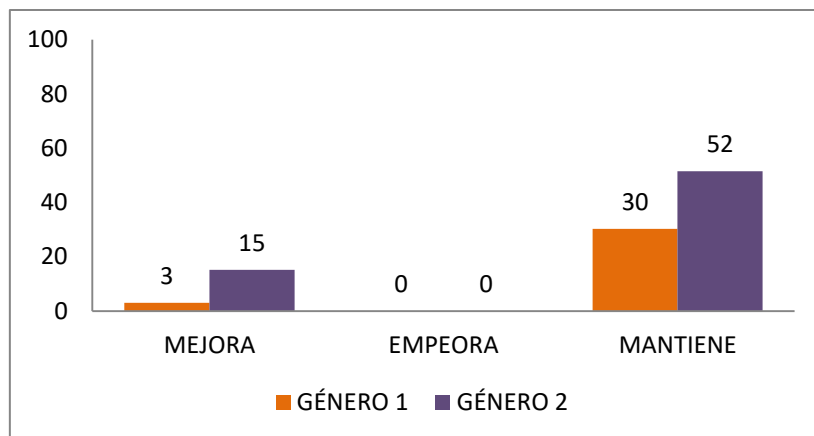


Figura 9: Relación general negativo según el género.

En el caso del ámbito general negativo, Figura 9, debían escoger con quién no irían al parque de atracciones o al cine. Se ha de tener en cuenta que en el caso de los aspectos negativos las elecciones mejoran cuando disminuyen. En relación con el género se debe destacar dos datos sobre todo. El primero es que no hay ningún miembro que empeore, por lo tanto en los dos géneros su valor es 0%. El segundo es que el mayor porcentaje tanto en el género 1 como en el 2 se encuentra en mantener las elecciones, con un 30% y un 52% respectivamente. En el género masculino solo hay una mejora del 3% mientras que en el femenino se encuentra una mejora del 15%.

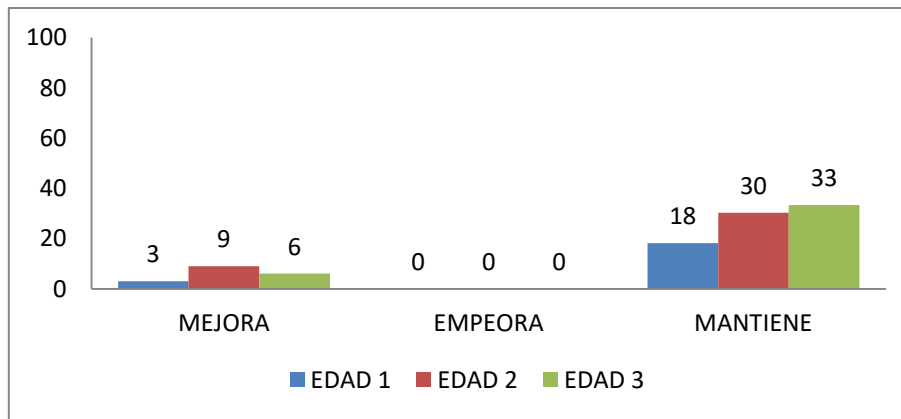


Figura 10: Relación general negativa según edad.

Continuando el análisis de con quién no se irían a gusto al parque de atracciones o al cine en la Figura 10 se comparan dichos datos según los grupos de edad. Se vuelve a observar que no hay ningún grupo que empeore, y la mejora es mínima obteniendo 3%,9% y 6% respectivamente. Lo que se debe destacar es que los valores en las elecciones mantenidas es más del doble que en el resto de variables, con unos porcentajes de 18% en el primer grupo de edad, 30% en el segundo grupo y 33% en el tercer grupo.

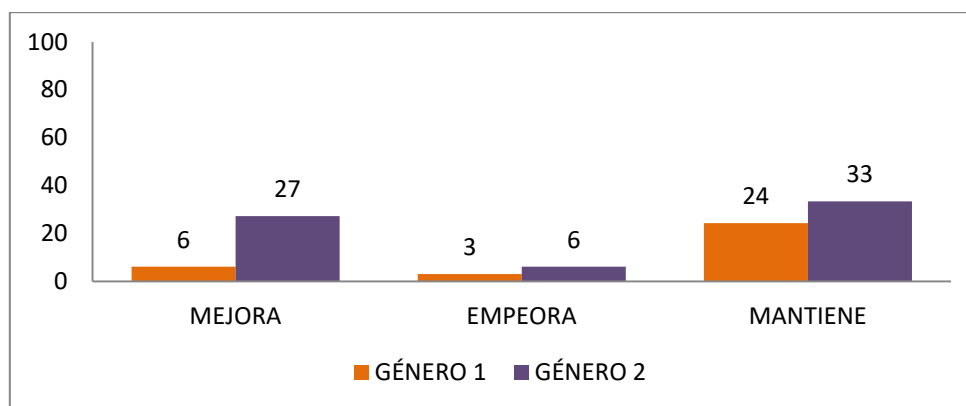


Figura 11: Relación actividad física positiva según género.

Recuperando los aspectos positivos, en este caso se analizarán los resultados obtenidos de la cuestión sobre con quién quieren ir en el equipo para cualquier juego. En la Figura 7 se observa la relación de dichos datos con el género. En el caso del género femenino se puede afirmar que el porcentaje de mejora y el de elecciones mantenidas es similar, 27% y 33% respectivamente. Por otro lado, el género masculino destaca en las

elecciones mantenidas, aunque en menor medida que el género femenino con un 24%. En este aspecto la mejora de este género 1 es mínima, 6%. Del mismo modo en los dos géneros se encuentra un pequeño empeoramiento, el masculino un 3% y el femenino un 6%.

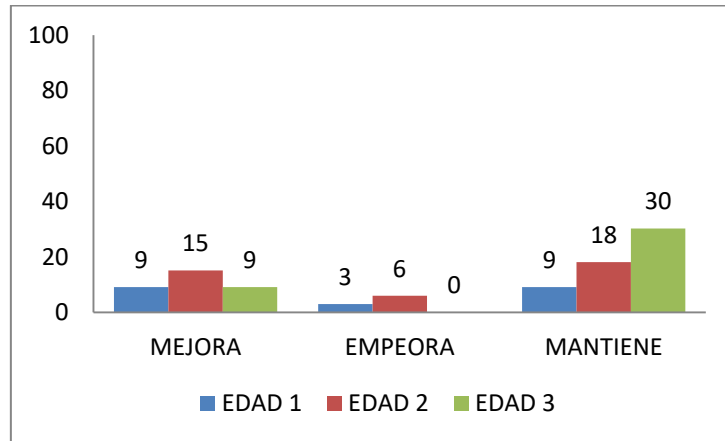


Figura 12: Relación actividad física positiva según grupo de edad.

En relación con la edad se vuelve a observar que las elecciones mantenidas son las que tienen el porcentaje más elevado, 9%, 18% y 30% en cada caso. Sin embargo en el grupo 1 de edad se puede prestar atención en que tiene el mismo porcentaje en la mejora de elecciones con un 9%. Y en el grupo 2 de edad también se encuentra un porcentaje bastante similar, 15%, que con las elecciones mantenidas. Del mismo modo que ha ocurrido en las gráficas anteriores se observa que el porcentaje de empeoramiento es el más bajo de los tres aspectos a analizar, a pesar de ello la Figura 12 muestra un 3% en el primer grupo de edad, un 6% en el segundo y un 0% en el tercero.

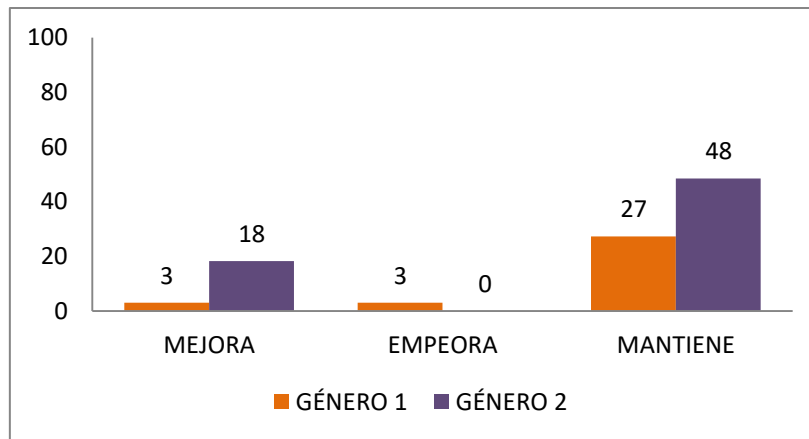


Figura 13: Relación actividad física negativa según género.

Para terminar con las gráficas del análisis individual de cada aspecto estudiado, se comentara la relación de las elecciones sobre con quién no se quieren ir al parque de atracciones o al cine con el género. Como ya se ha visto en las figuras anteriores se puede observar que los datos más destacables se encuentran en las elecciones mantenidas, con un 27% y un 48%, llegando con el género femenino al valor más alto hasta el momento. Para las elecciones de mejora se muestra un aumento en las elecciones del género femenino con un 18%, sin embargo en el género masculino solo se ha producido una mejora del 3%. Por otro lado también se encuentra un empeoramiento de las elecciones del 3% en el género masculino mientras que en el femenino no ha habido ninguna.

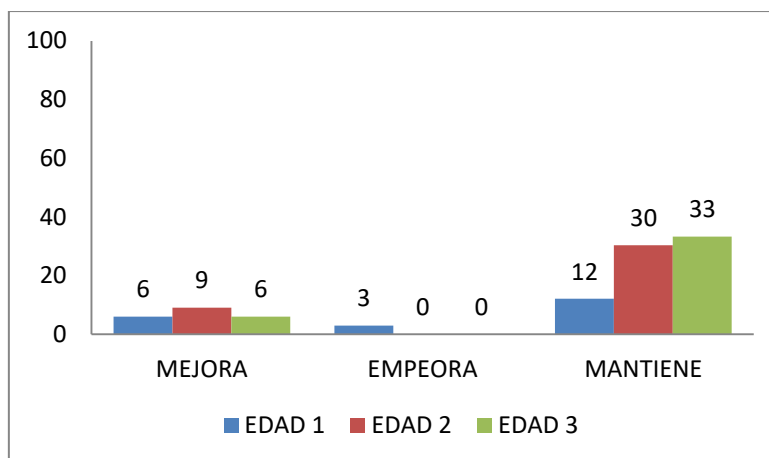


Figura 14: Relación actividad física negativa según grupos de edad.

Por último, la relación con la edad se sigue viendo como las elecciones mantenidas obtienen los valores más altos, 12%, 30% y 33% respectivamente. Por otro lado solo en el primer grupo de edad ha encontrado empeoramiento con un 3%. Y en lo que se refiere a la mejora se observa que los datos son muy similares en los tres grupos de edad no llegando en ningún caso a superar el 10%.

Una vez analizados los datos de cada ítem se ha realizado un nuevo análisis uniendo los resultados obtenidos de cada concepto. Es decir, por un lado las elecciones generales, por otro las elecciones en actividad física y se han relacionado en las dos cuestiones con el género y la edad. Para realizar este estudio se ha propuesto una nueva variable pensada para dar sentido a la unión de los datos.

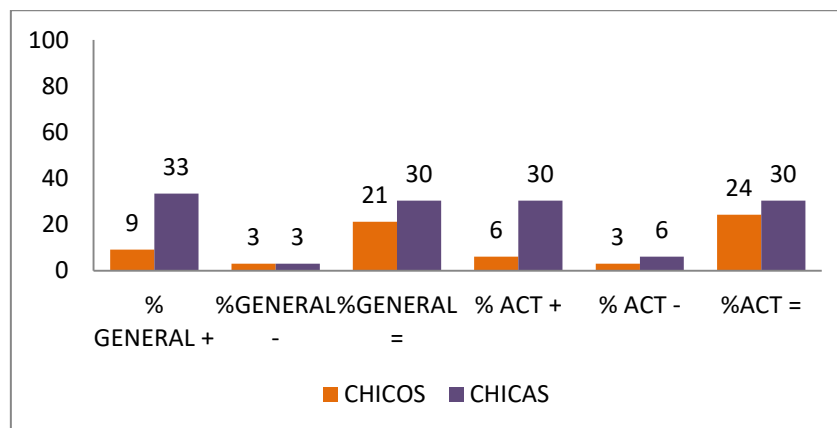


Figura 15: Análisis final de cada elección según género.

Por un lado se puede observar que en el caso de los chicos las elecciones que se han mantenido son similares tanto en el estudio general, 21%, como en el de actividad física 24%. Aunque el valor es bajo se ha producido un empeoramiento en los apartados negativos, con un aumento del 3% de las elecciones en los dos casos. En lo que se refiere a los aspectos positivos se ha producido un aumento del porcentaje, sin embargo la apreciación es pequeña, un 9% en el ámbito general y un 6% en el ámbito de la actividad física. Por otro lado, el género femenino encuentra una mejora considerable en ambos ámbitos, 33% en el general y 30% en el de la actividad física. En cuanto a las

elecciones que se mantiene el porcentaje es similar al aspecto anterior, en ambos ámbitos se encuentra un porcentaje del 30%. Tal y como muestra la Figura 15, en los aspectos negativos el aumento de elecciones supone un 3% en el general y un 6% en el de actividad física produciéndose así un empeoramiento.

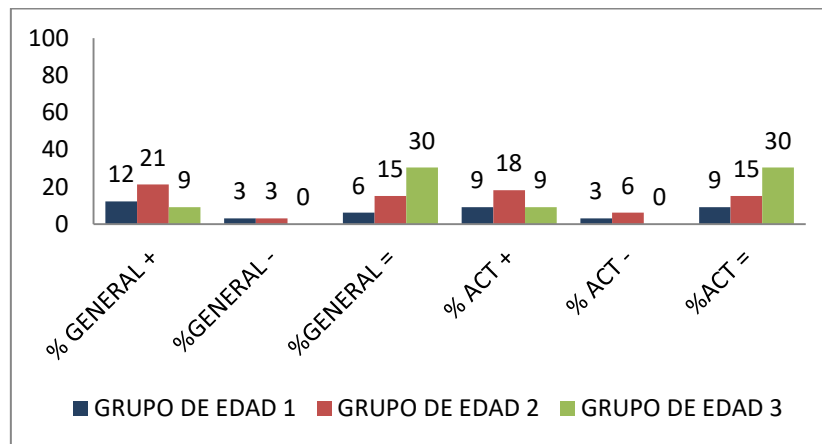


Figura 16: Análisis final de las elecciones según edad.

Para concluir con el análisis de las elecciones se relacionará la evolución de dichos datos con los grupos de edad. Cabe destacar el gran porcentaje de elecciones mantenidas en el tercer grupo de edad en los dos ámbitos, 30% en ambos casos. Continuando con este grupo de edad se observa que en los aspectos negativos no se ha producido ningún cambio, por lo tanto el porcentaje es 0. En el aspecto positivo la Figura 16 nos muestra un aumento menor al 10% en ambos casos. Observando los datos del grupo dos de edad se puede afirmar que en las elecciones positivas hay una evolución positiva, 21% en general y 18% en actividad física. Del mismo modo en las elecciones mantenidas el porcentaje es del 15% en los dos grupos. En este caso sí que se produce un aumento de las elecciones negativas, mínima como en ocasiones anteriores, 3% general y 6% en actividad física.

5.3 Perfiles

Como se ha mencionado en el análisis de datos la última variable es el perfil, recordando que es una variable ficticia, que hemos creado y que se refiere a la conducta

que han tenido los sujetos en base a las elecciones escogidas, de la que encontramos 7 posibilidades, sin embargo al no haber ningún caso de los perfiles 6 y 7 se eliminarán dejándolos solo de forma teórica.

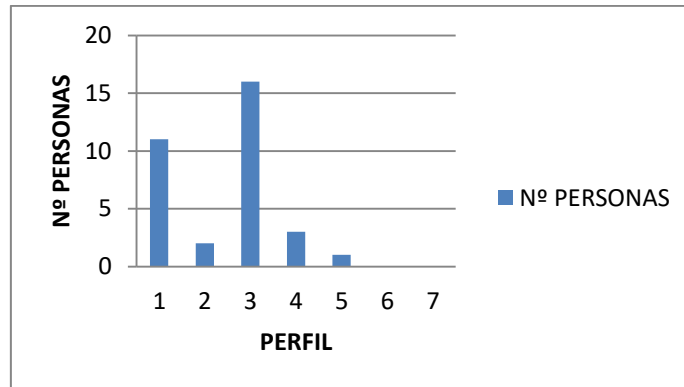


Figura 17: Relación personas según perfil.

Se observa que el perfil 3, perfil similar, en el cual se mantiene el mismo número de elecciones en los cuatro ámbitos 16 votos, le sigue de cerca el perfil 1, perfil positivo, en el que aumenta el número de elecciones positivas en el ámbito general y de la actividad física. Del mismo modo disminuye o se mantiene el número de elecciones negativas de ambos ámbitos. En el caso del perfil 4, perfil positivo general, mejora el número de elecciones en el ámbito general positivo mientras que disminuyen o se mantienen el número de elecciones del ámbito general negativo, y del ámbito de la actividad física positivo y negativo, ha resultado en dos personas. Con dos personas se encuentra el perfil 2, negativo con el que aumenta el número de elecciones negativas en el ámbito general y de la actividad física. De la misma forma disminuye o se mantiene el número de elecciones positivas de ambos ámbitos. Y por último encontramos el perfil 5, perfil positivo actividad física que mejora el número de elecciones en el ámbito de la actividad física positivo del mismo modo que disminuyen o se mantienen el número de elecciones del ámbito de la actividad física negativo, y del ámbito de la general positivo y negativo con solo una persona.

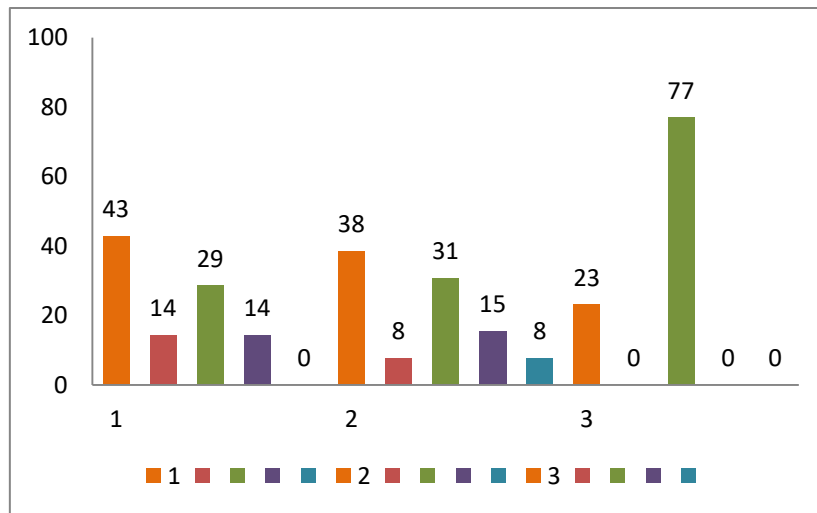


Figura 18: Relación perfiles según edad.

En relación de los perfiles con el grupo de edad se observa que en el primer grupo de edad más del 40% de personas pertenecen al perfil 1, seguido con un 29% por el perfil 3. En cuanto al perfil 2 y 4 tienen ambos el mismo porcentaje 14%. Dejando sin ningún sujeto con el perfil 5 en este rango de edad. En el segundo de edad encontramos valores similares que en el anterior, con pequeñas diferencias. El perfil 1 no supera el 40%, alcanzando un 38%, el perfil 2 refleja un 8%, el perfil 3 un 31%, el perfil 4 mantiene un 15%. En este grupo de edad sí que obtiene perfil 5 con un 8%. En el caso del tercer grupo de edad solo obtenemos dos perfiles, el 1 con un 23% y el 3 con un 77% siendo el perfil con mayor valor en los tres grupos de edad.

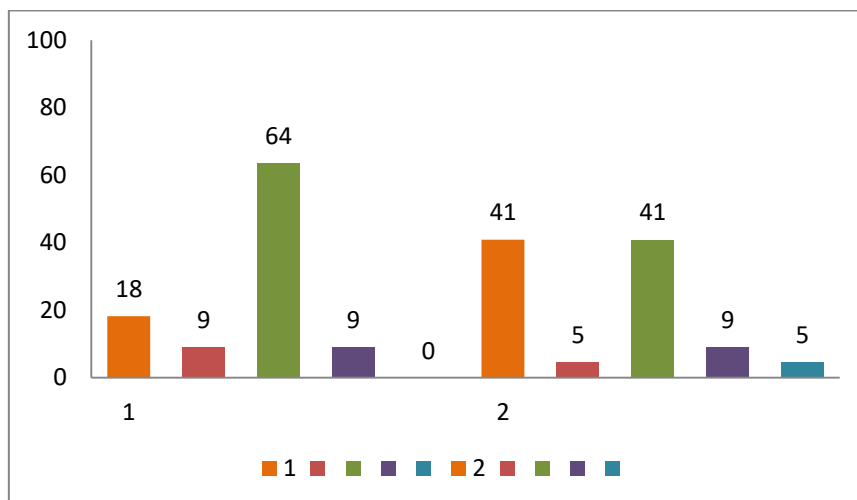


Figura 19: Relación perfiles según género.

Por último, en lo que se refiere a la relación entre los perfiles y el género observamos que en el grupo 1, masculino solo se obtienen resultados de 4 de los 5 perfiles, dejando fuera de esta figura al quinto. Destacar el alto porcentaje del perfil número 3 con un 64%, en el resto de perfiles no superan el 20%. En el género 2, femenino, se encuentran datos de los perfiles nombrados anteriores, por esa razón el valor de todo ellos es menor. A pesar de ello se obtiene un 41% en los perfiles 1 y 3, dejando con un 9% el perfil 4, y un 5% a los perfiles 2 y 5.

6. DISCUSIÓN

En este estudio se proponía la idea de estudiar las relaciones sociales a través de las elecciones que tomamos y el autoconcepto.

Sáez de Ocáriz, Lavega & March (2013) afirmaron que un colectivo era conflictivo cuando se les pide relacionarse a través de juegos de oposición, más concretamente para perjudicar a los oponentes. En el caso de este estudio se ha observado los juegos de oposición, por equipo o individual, han ayudado a prevalecer los grupos de amigos que ya tenían formados.

Lo mismo ocurre con Sáez de Ocáriz & Lavega (2015) quienes confirman que los juegos de oposición introducen al alumno en un escenario de relaciones adversas; todos los participantes actúan como rivales a superar.

La participación en la mayoría de los juegos ha supuesto conflictos, ya que han encontrado una razón para que en los grupos siempre se encuentren ante una rivalidad excedida. Por ello en las gráficas como la Figura 9 el mayor porcentaje lo obtienen las elecciones que se mantienen.

Por otro lado encontramos que los comportamientos varían según el autor, y sobre todo según el tipo de grupo que se estudie. Lavega Burgués, March Llanes & Filella Guiu, (2013, p. 161) afirman que “en cada dominio de acción motriz, se observó el mismo patrón de comportamiento de las emociones”. Sin embargo Lavega, Filella, Lagardera, Mateu, Ochoa, (2013 p. 356) hablan en relación a las grandes familias de juegos y el traslado a los participantes a vivir experiencias emocionales distintas.

En lo que se refiere a los sujetos de este trabajo, se observa que las emociones se mantienen en función de las relaciones ya mencionadas, cabe mencionar que el grupo de tercera edad femenino está muy cerrado en torno a ellas y no es fácil traspasarlo.

Como se ha mencionado en el marco teórico, las habilidades sociales son uno de los pilares de la sociedad, “configuran la capacidad de mantener relaciones positivas con otras personas, en algunos casos guiadas por un propósito” (García-López, L. M., del Campo, D. G. D., González-Víllora, & Valenzuela, 2012, p. 321). A excepción de la necesidad de estar receptivo para poder llevar a cabo las habilidades sociales para relacionar, este es el caso de los sujetos de este estudio. En todo momento, el lugar o la actividad es indiferente, se han producido roces entre ellos, que más tarde han trasladado al juego. Cabe mencionar que pese a todos estos resultados, las elecciones no han empeorado pero sí que es verdad que las mejoras no han sido excesivas, esta es otra de las razones que explican que traían grupos muy consolidados. Gomendio & Maganto (2000) es otro caso en el que en sus estudios se observa modificación en algunos aspectos.

Por último según expone Pastor, Balaguer, & García-Merita (2003, p.153) “el periodo de la adolescencia, los jóvenes deben afrontar el reto de formarse una imagen coherente y consistente de ellos mismos en un momento en el que adquieren nuevas habilidades cognitivas y además el entorno social le abre las puertas para el desempeño de nuevos roles sociales.” El nivel de autoconcepto de nuestros sujetos es alto en ambos casos lo que nos proporciona una seguridad en ellos mismos que en ciertos momentos puede llegar a ocasionar ciertos conflictos ya que el término ganar es muy fácil de entender, sin embargo, el término perder no está en sus diccionarios creando situaciones de “agresividad verdad”, “piques”. En nuestro estudio se creyó conveniente introducir este concepto de tal forma que se pudiese observar la relevancia que podía llegar a tener la imagen de uno mismo con el número de elecciones de cada uno.

7. CONCLUSIÓN

Una vez analizados todos los datos y los resultados que dichos datos conllevan se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Se ha producido una evolución en la media del autoconcepto después del programa de intervención, aumentando la media global del pre-autoconcepto al post-autoconcepto, lo que supone que la imagen de ellos mismos es más positivas que al comenzar el programa.
- El cambio en el autoconcepto es significativo, lo que significa que la evolución además de ser positiva es significativa.

Se aprecia una mejora en la evolución de las elecciones, sin embargo se puede hacer hincapié en ciertos aspectos.

- En los dos ámbitos propuestos, general y actividad física, se encuentra en la mayoría de los resultados son de aumento o de mantenimiento.
- Los conflictos surgidos no han modificado las relaciones ya existentes, si no que las han reforzado.
- Las relaciones que mantenían antes del programa de intervención estaban muy afianzadas, por lo que han condicionado el estudio.
- Cabe matizar que en el grupo de primera edad sí que ha habido más influencia por parte del programa de intervención, no tienen las relaciones y las opiniones de todos los compañeros tan fijadas como en el resto de grupos.
- No existe relación en el comportamiento de los sujetos a la hora de realizar las elecciones de los dos ámbitos, no siguen ningún patrón, realizando diferentes elecciones según si corresponde el ámbito general o al ámbito de actividad física.

- El perfil similar es el más obtenido por los sujetos de este estudio, lo que nos hace confirmar lo mencionado anteriormente, las relaciones están muy afianzada como para que se produzca un cambio significativo.

8. REFLEXIÓN Y PROPUESTAS DE MEJORA

El estudio llevado a cabo no ha sido fácil de plantear. La idea estaba clara sin embargo a la hora de llevarlo a la práctica han surgido diferentes inconvenientes.

Las características de los diferentes grupos como las relaciones tan soldadas que traían han condicionado una posible evolución mayor, ya que aun con dichas relaciones ha habido una evolución positiva, lo más probable es que en un grupo formado por desconocidos la evolución hubiera mucho más destacada.

Esto hecho lleva a reflexionar sobre las posibles modificaciones que se harían. La primera y más importante sería elegir un grupo con sujetos desconocidos entre ellos para ver si se cumple la idea propuesta anteriormente, ¿se produciría una evolución mayor?

Se debe aclarar un aspecto, en el grupo eran 34 niños, sin embargo a la hora de recoger la información se tuvo que tomar la decisión de excluir del estudio a uno de ellos, ya que no era posible realizar la encuesta. Un niño de 7 años con Trastorno del Espectro Autista. Se intentó realizar la encuesta con él sin embargo, no fue posible, por lo que se tomó la elección de apartarlo del estudio, aunque ha realizado el programa de intervención como los demás. Y se ha de añadir que en él se ha encontrado una evolución positiva, más destacable que en otros sujetos. Se ha conseguido que se relacione con las monitoras y con los compañeros, sin necesidad de que la monitora de apoyo que siempre le acompaña en actividades extraescolares participara de forma activa. Además, se debe añadir que se ha conseguido que participara en juegos como el pañuelo.

Después de exponer esta información plantearía una modificación en el enfoque del estudio y plantearía el objetivo en función de los tipos de relaciones sociales que surgen

al trabajar un programa de juegos con niños con Trastorno del Espectro Autista. Una posible extensión de este mismo estudio.

En el ámbito educativo, he de comentar que el aprendizaje obtenido sobre la realización de un trabajo como este ha sido inmenso, la mejora en la redacción a través de los artículos leídos ha sido muy gratificante. Sin embargo, también cabe destacar que ha habido momentos de sufrimiento, sobre todo a la hora de utilizar programas como el Excel, la dificultad de acercarme a un ordenador con el programa SPSS ha supuesto que la mayor parte de los datos hayan sido analizados a través del Excel, un programa con el que solo había tenido pequeñas tomas de contacto y que ha dificultado en varios casos el avance del análisis cuando no tienes unas nociones básicas de funcionamiento. A pesar de ello, hay que reconocer que la idea de observar, y ver la evolución en unos niños ha sido gratificante, satisfactoria, educativa y sobre todo me ha ayudado a reafirmar la idea de seguir el camino de la docencia.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Agudo, I. (1990). El juego en el área de la expresión corporal. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, (7), 101-111.
- Bisquerra, R. (1989). *Métodos de investigación educativa. Guía práctica*. Barcelona: CEAC.
- Cardenal, V., & Fierro, A. (2003). Componentes y correlatos del autoconcepto en la escala de Piers-Harris. *Estudios de psicología*, 24(1), 101-111.
- Carmona, C., Sánchez, P., & Bakieva, M. (2011). Actividades extraescolares y rendimiento académico: diferencias en autoconcepto y género. *Revista de Investigación Educativa*, 29(2), 447-465.
- Deutsch, M., Coleman, P. & Marcus, E. (2006). *The handbook of conflict resolution. Theory and practice* (2nd ed.). San Francisco: Jossey-Bass.
- Díez, Á., & Márquez, S. (2005). Utilización de sociogramas para la valoración de la cohesión interna de los jugadores de un club de fútbol. *European Journal of Human Movement*, (14), 37-52.
- Díaz, M., & Flórez, L. (2011). Los juegos y contextos importantes en el aprendizaje de los niños escolares. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 14(3), 13-26.
- Fisas, V. (1998). *Cultura de paz y gestión de conflictos*. Barcelona: Icaria.
- Fontán T, & Porras, M. J. (1993). La conciencia de valores. Uso del sociograma.
- Garaigordobil, M., & Durá, A. (2006). Relaciones del autoconcepto y la autoestima con la sociabilidad, estabilidad emocional y responsabilidad en adolescentes de 14 a 17 años. *Análisis y modificación de conducta*, 32(141), 37-64.
- García-López, L. M., Gutiérrez, D., González-Víllora, S., & Valero, A (2012). Cambios en la empatía, la asertividad y las relaciones sociales por la aplicación del modelo

- de instrucción educación deportiva. *Revista de Psicología del Deporte*, 21(2), 321-330.
- Gil, P. (2006). Educar en valores a través de la práctica de juegos y deportes: elegancia en el talante, valores y actitudes asociados al deporte. *Idea La Mancha: Revista de Educación de Castilla-La Mancha*, 3, 152-159.
- Girard, K., & Koch, S. (1996). *Conflict resolution in the schools. A manual for educators*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence*. Nueva York: Bantam.
- Gomendio, M., & Maganto, C. (2000). Eficacia y mejora del desarrollo psicomotor, el autoconcepto y la socialización a través de un programa de actividades físicas. *Apunts. Educación física y deportes*, 3(61), 24-30.
- Gómez-Gómez, M., Danglot-Banck, C., & Vega-Franco, L. (2003). Sinopsis de pruebas estadísticas no paramétricas. Cuándo usarlas. *Revista Mexicana de Pediatría*, 70(2), 91-99.
- González, J. A., Nuñez, J. C., González, S., & García, M. S. (1997). Autoconcepto, autoestima y aprendizaje escolar. *Psicothema*, 9(2), 271-289.
- González, C. X., Solovieva, Y., & Quintanar, L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en psicología Latinoamericana*, 32(2), 287-308.
- Hernández, R. (2012). Does continuous assessment in higher education support student learning? *Higher Education*, 64, pp. 489-502.
- Larraz, A. (2008). *Valores y dominios de acción motriz en la programación de educación física para la educación primaria*. Recuperado de <http://campus.usal.es/~congresoexpresion/docs/PONENCIAALFREDO%20LARRAZ2.pdf>

- Lavega, P., Filella, G., Mateu, M., & Ochoa, J. (2014, 23 junio). Juegos motores y emociones. *Cultura y Educación*, 25(3), 347–360.
- Lavega, P., March, J., Filella, G.(2013). Juegos deportivos y emociones. Propiedades psicométricas de la escala GES para ser aplicada en la Educación Física y el Deporte. *Revista de Investigación Educativa*, 31(1), 151-165.)
- Lederach, J.P. (1995). *Preparing for peace. Conflict transformation across cultures*. NewYork: Syracuse University Press.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- Mantilla, L. (1991). El juego y el jugar ¿Un camino unilineal y sin retorno? *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 4(12), 101-123.
- Naranja, M. L. (2007). Autoestima: un factor relevante en la vida de la persona y tema esencial del proceso educativo. *Revista Electrónica" Actualidades Investigativas en Educación"*, 7(3), 0.
- Ortega, R., & Del Rey, R. (2003). *La violencia escolar. Estrategias de prevención*. Barcelona: Grao.
- Parlebas, P. (1993). Didáctica y lógica de las actividades físicas deportivas. *Educación física y deporte*, 14(1), 9-26.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de Praxiología Motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Pastor, Y., Balaguer, I., & García-Merita, M. L. (2003). El autoconcepto y la autoestima en la adolescencia media: análisis diferencial por curso y género. *Revista de psicología social*, 18(2), 141-159.
- Piaget, J.(1946): *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de cultura económica.

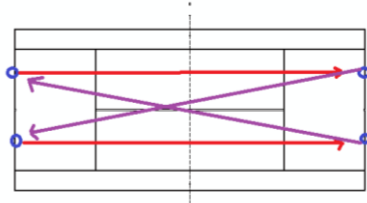
- Quintanal, J. & García, B. (2013). *Fundamentos básicos de metodología de investigación educativa*. Madrid: Editorial CCS.
- Riascos, J. C. (2005). Modelización estadística de variables cualitativas: una introducción aplicada. *Tendencias*, 6(1), 97-108.
- Roa, A. (2013). Educación emocional, el autoconcepto, la autoestima y su importancia en la infancia. *Edetania. Estudios y propuestas socioeducativas*, (44), 241-257.
- Moreno, J. A., & Rodríguez, P. L. (1996). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. *Murcia, JAM y García, PLR, Aprendizaje deportivo*, 70-103.
- Romero, R. (2010). *El sociograma*. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nuero_35/ROCIO_ROMERO_CALVO_02.pdf
- Sáez de Ocáriz, U., Lavega, P. & March, J. (2013). El profesorado ante los conflictos en la educación física. El caso de los juegos de oposición en Primaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 16(1), 163-176.
- Sáez de Ocáriz, U. & Lavega, P. (2015). Estudio de los conflictos en el juego en educación física en primaria. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte/International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*, 15(57), 29-44.
- Salamanca Nuván, L. J. (2012). *Desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de grado 0 a través del juego*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

10. ANEXOS

10.1 Organización de grupos

A la hora de organizar a los 34 niños se decidió hacer una prueba de nivel a través de juegos, el primer día para poder trabajar de forma productiva y divertida.

Las actividades fueron las siguientes:

FICHA 1	
¿Qué es qué?	<p>Los jugadores realizarán un quizz. Responderán a diferentes preguntas en relación al tenis. Con ello observaremos los conocimientos más básicos.</p> <p>Nivel iniciación: conocimiento básico de los materiales y lugar.</p> <p>Nivel medio: conocimiento básico técnico.</p> <p>Nivel avanzado: conocimiento técnico y táctico.</p>
Las sombras	<p>Los jugadores se colocarán a lo largo de la línea de servicio y la línea de fondo. Realizarán los golpes según las directrices del monitor. Con este ejercicio podremos observar como realizan la técnica de los diferentes movimientos.</p> <p>1: posición de preparados</p> <p>2: derecha</p> <p>3: revés.</p>
La diana	<p>Se colocarán diferentes materiales, (conos, aros, ladrillos) en uno de los lados de la pista, dentro de las líneas. Los alumnos se colocarán en dos filas, manteniendo la distancia de seguridad, y realizarán los golpes de derecha y revés intentando dar a cualquiera de los materiales expuestos.</p> <p>Con este ejercicio podemos ver el nivel de control y dirección individual que tienen los jugadores.</p>
Sobre	<p>Por grupos de 4 se colocarán cada uno de ellos en la línea de fondo de cada parte de la pista.</p> <p>Los dos miembros de un lado realizarán los golpeos en paralelo y los otros lo harán en cruzado. Se realizará con una sola pelota.</p> 
Gana 7	<p>Se colocarán para jugar un partido de dobles. Una de las parejas será la ganadora, y la encargada de sacar. Esta pareja tiene que conseguir ganar siete puntos seguidos, ganando 6 peloteos ya que contamos con que si consiguen el 3-0 jugarán una bola bonus. Al conseguir</p>

ganar los peloteos cada miembro de la pareja ganadora consigue un minipunto. Si la pareja ganadora pierde un punto todos los jugadores rotan una posición.

Para poder recoger los datos obtenidos de las diferentes actividades preparé y repartí las siguientes fichas que tuvieron que rellenar.

FICHA 1.1		
Primeras percepciones		
Ítems:	Valoración	Observaciones
Conocimientos de la raqueta	1 2 3 4 5	
Reconoce los golpes.	1 2 3 4 5	
Dirección.	1 2 3 4 5	
Peloteo.	1 2 3 4 5	

Una vez realizada la recogida de datos organizamos los grupos siguiendo las siguientes pautas:

- Si los resultados se encuentran entre 1-3 pertenecerán al grupo de pequeños de 4 a 5 años. Con ellos se trabajará a través de muchos juegos, tanto en las actividades dentro de pista como en las de fuera. También se trabajará con ellos la psicomotricidad y se fomentará las relaciones entre ellos.
- Si los resultados se encuentran entre el 3 y 4 pertenecerán al grupo de medianos entre 7 y 11 años. Con ellos se trabajará a través de juegos, sin embargo también haremos hincapié en la técnica ya que al ser un poco más mayores es necesario que empiecen a pelotear para poder evolucionar con los juegos y actividades.
- Si los resultados son 5 pertenecerán al grupo de los mayores, con ellos realizaremos juegos de peloteos en los que potenciaremos la técnica sin dejar de lado el carácter lúdico.

Debemos tener en cuenta que habrá niños que posiblemente realizando la primera prueba ya podrán ser ubicados, pero otros necesitaran todas ellas. Además debemos considerar las afinidades afectivas a la hora de organizar los grupos.

10.2 Temporalización

GRUPO 1 DE EDAD:

PLANIFICACIÓN SEMANAL					
HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:30 – 9:45	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN
9:45 – 10:45	TENIS	TENIS	TENIS	TENIS	TENIS
10:45 – 12:00	JUEGO AL AIRE LIBRE	JUEGO AL AIRE LIBRE	JUEGO AL AIRE LIBRE	JUEGO AL AIRE LIBRE	JUEGO AL AIRE LIBRE
12:00 – 12:30	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO
12:30 – 13:45	PISCINA MANUALIDAD	PISCINA JUEGO AL AIRE LIBRE	PISCINA MANUALIDAD	PISCINA JUEGO AL AIRE LIBRE	PISCINA JUEGO LIBRE
13:45 – 14:00	RECOGIDA Y SALIDA	RECOGIDA Y SALIDA	RECOGIDA Y SALIDA	RECOGIDA Y SALIDA	RECOGIDA Y SALIDA

GRUPO 2 DE EDAD:

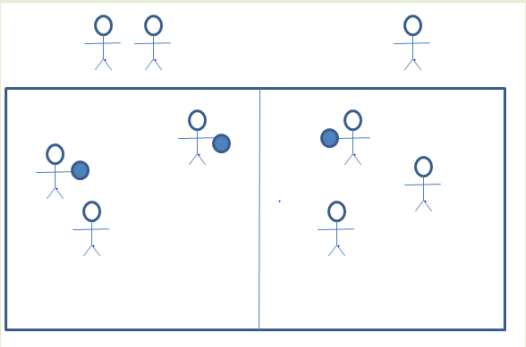
PLANIFICACIÓN SEMANAL					
HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:30 – 9:45	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN
9:45 – 10:45	TENIS	PADEL	JUEGO AL AIRE LIBRE:	PADEL	JUEGO AL AIRE LIBRE:
10:45 – 12:00	JUEGO AL AIRE LIBRE	TENIS	TENIS	TENIS	TENIS
12:00 – 12:30	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO
12:30 – 13:45	PISCINA: JUEGO AL AIRE LIBRE:	PISCINA: MANUALIDAD:	PISCINA: JUEGO AL AIRE LIBRE	PISCINA: MANUALIDAD:	PISCINA: JUEGO AL AIRE LIBRE:
13:45 – 14:00	RECOGIDA Y SALIDA	RECOGIDA Y SALIDA	RECOGIDA Y SALIDA	RECOGIDA Y SALIDA	RECOGIDA Y SALIDA

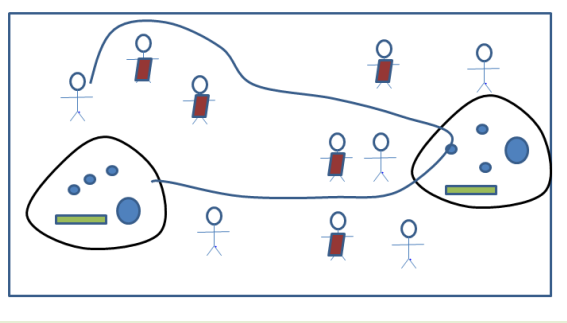
GRUPO 3 DE EDAD

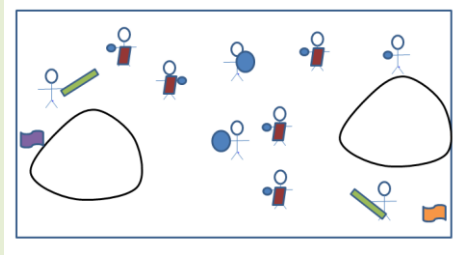
DE 1 AL 5 DE JULIO					
HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:30 – 9:45	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN	RECEPCIÓN
9:45 – 10:45	TENIS/PADEL	TENIS	JUEGO AL AIRE LIBRE:	TENIS/PADEL	JUEGO AL AIRE LIBRE:
10:45 – 12:00	TENIS/PADEL	TENIS	TENIS	TENIS/PADEL	TENIS
12:00 – 12:30	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO
12:30 – 13:45	PISCINA: JUEGO AL AIRE LIBRE:	PISCINA: JUEGO AL AIRE LIBRE:	PISCINA: JUEGO AL AIRE LIBRE:	PISCINA: JUEGO AL AIRE LIBRE:	PISCINA: JUEGO AL AIRE LIBRE:
13:45 – 14:00	RECOGIDA Y SALIDA	RECOGIDA Y SALIDA	RECOGIDA Y SALIDA	RECOGIDA Y SALIDA	RECOGIDA Y SALIDA

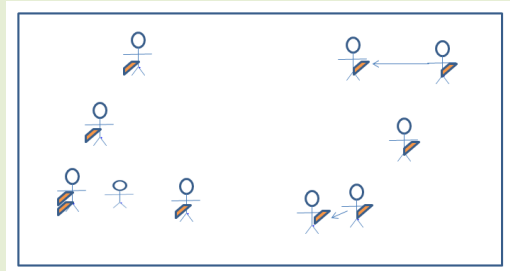
10.3 Juegos motores

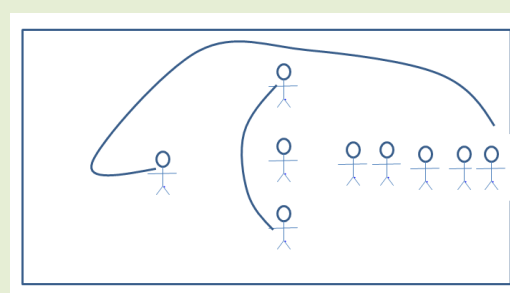
JUEGOS AL AIRE LIBRE

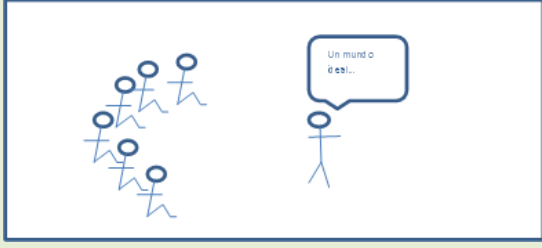
NOMBRE		DATCHABALL
Temporalización:	20-30 minutos	
Material:	Conos, pelotas de goma espuma, cuerdas	
Tipología:	Cooperación oposición	
Lugar:	Césped	
Contenido:	<p>Gráfico:</p> 	
	<p>- Con cuerdas se forma rectángulo grande y se divide en medio con conos.</p> <p>- Se forman dos equipos colocándose cada uno de ellos en un rectángulo.</p> <p>- Se colocan las pelotas en encima de los conos.</p> <p>- El objetivo es eliminar a los componentes del otro equipo. Para ello se puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sin que la pelota toque el suelo golpear a un contrario y luego caiga al suelo. • Coger la pelota cuando un contrario la lanza. • Si la pelota golpea a dos contrarios y luego cae al suelo. <p>- Cuando un miembro es eliminado se coloca en un lateral fuera de los límites del campo. Los componentes del grupo que son eliminados formaran una fila en orden de eliminación.</p> <p>- Para reincorporarse al juego, un compañero de equipo tendrá que coger un lanzamiento del otro equipo sin que la pelota se le caiga de las manos.</p>	
Variantes:	<p>- Los eliminados no podrán revivir.</p> <p>- Variar el número de pelotas.</p>	
Observaciones:	La temporalización dependerá del número de participantes, su motivación y su destreza.	

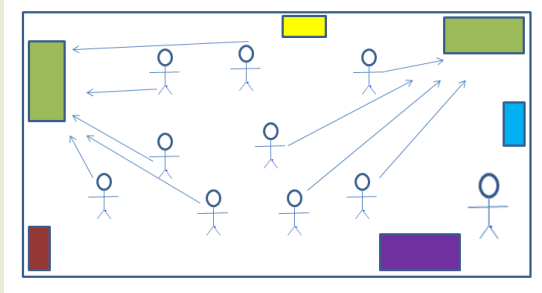
NOMBRE		EL ZORRO
Temporalización:	30 minutos	
Material:	Cuerdas, pelotas saltarinas, pelotas, churros, pañuelos.	
Tipología:	Cooperación – oposición	
Lugar:	Césped	
Contenido:	<p>Gráfico:</p>  <p>El gráfico muestra un campo de juego con jugadores representados por figuras de palo. Algunos jugadores tienen pañuelos (rectángulos rojos) en sus espaldas. Líneas azules curvas conectan los pañuelos de un jugador a los de otros, indicando el movimiento de los pañuelos durante el juego. Hay también pelotas (círculos azules) y churros (rectángulos verdes) dispersos en el campo.</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> - Se forman dos equipos. Cada uno de ellos tendrá su propia casa. - Cada jugador se colocará en el parte trasera del pantalón un pañuelo de forma que cuelgue. - Cada equipo tendrá una serie de armas: churros y pelotas, con las que podrá matar a sus oponentes. - Consiste en conseguir el mayor número de pañuelos y armas posibles cuando el tiempo se acabe. Por cada material conseguirán diferente puntuación (pañuelos 1 punto, pelotas 2 puntos, churros 3 puntos) - Los miembros de cada equipo tendrán en su guarida un número de pañuelos que servirán para revivir en el caso de que les quite el suyo. Estos pañuelos también pueden ser robados por sus oponentes. - En el caso de que nos maten con un churro o una pelota, entregaremos el pañuelo y volveremos a nuestra casa. - Sin pañuelo no se puede salir de la guarida. - Dentro de la guarida no puede haber nadie de su equipo. - Cuando entras en la guarida contraria no te pueden pillar. 	
Variantes:	<ul style="list-style-type: none"> - Ampliar el número de equipos. - Delimitar las acciones de cada jugador. 	
Observaciones:	Se debe tener mucho cuidado con las reacciones de los jugadores en este juego, puede haber conflictos.	

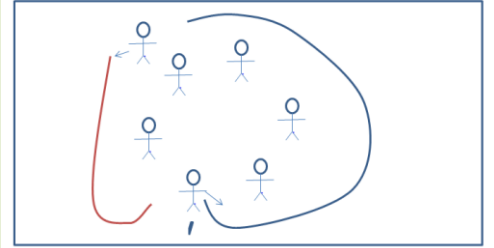
NOMBRE	ATRAPA LA BANDERA	
Temporalización:	30 minutos	
Material:	Una bandera, churros, cuerdas, pelotas salarinas, pelotas goma espuma, aros de mano.	
Tipología:	Cooperación – oposición	
Lugar:	Césped	
Contenido:	<p>- Los participantes se dividen en dos grupos. Cada uno de ellos tendrá una parte de la bandera que tendrá que esconder al lado de su base.</p> <p>- Los miembros de cada equipo tendrán que dividirse las diferentes armas entre ellos dejando a algunos de sus componentes como corredores.</p> <p>- El objetivo es juntar las dos partes de la bandera.</p> <p>- Si te matan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tienes que ir a la base contraria, para salvarte uno de sus compañeros ira a tocar la campana (pelota atada a la valla) del equipo contrario. • Cuando te matan debes soltar allí mismo el arma o la bandera si la llevas. • No es posible llevar al mismo tiempo arma y bandera. • Si estando pillado en la base contraria tocas a un oponente te salvas. 	<p>Gráfico:</p>  <p>El gráfico muestra un campo de juego con dos bases representadas por círculos blancos. Hay jugadores representados por figuras sencillas con armas (churros, pelotas, aros) y banderas. Se ilustra la dinámica del juego, incluyendo la ocultación de banderas y el uso de armas para capturar al equipo contrario.</p>
Variantes:		
Observaciones:	Es un juego muy marcado la introducción de variantes puede desestabilizar la dinámica y que los conflictos sean un problema mayor.	

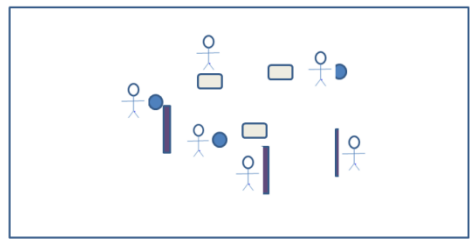
NOMBRE		ROBACOLAS
Temporalización:	15 minutos	
Material:	Pañuelos de colores	
Tipología:	Oposición	
Lugar:	Césped	
Contenido:	<p>Gráfico:</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Cada jugador se pone un pañuelo en la zona trasera del pantalón de forma en que cuelgue. - El objetivo es tratar de quitarle los pañuelos al resto evitando que se lo quiten a él. - Si a algún jugador le quitan dicho objeto éste debe sentarse en el suelo teniendo la posibilidad de incorporarse de nuevo si coge alguno de los pañuelos de sus contrincantes cuando estos pasan a su lado. - Aquel que haya quitado el pañuelo debe ponérselo junto al suyo. - Gana aquel jugador que consiga todos los pañuelos o tenga más cuando se acabe el juego. 	
Variantes:	<ul style="list-style-type: none"> -Por equipos. - Sólo se puede coger un pañuelo. - Se puede coger todos los pañuelos que lleve el otro. 	
Observaciones:	Se debe tener cuidado con los posibles choques o caídas.	

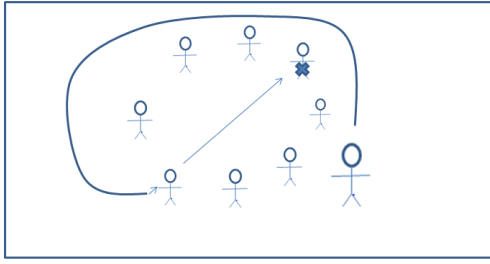
NOMBRE		BURRO
Temporalización:	20 minutos	
Material:	Comba de saltar	
Tipología:	Individual	
Lugar:	Césped o suelo duro.	
Contenido:	<p>Gráfico:</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Se sitúan todos en fila excepto dos de ellos que se colocan uno a cada lado de la comba con el fin de dar para que el resto salte. - De uno en uno entran sucesivamente, realizan un salto y vuelven a salir para volver a colocarse en la fila. - Si alguno de ellos falla, se le añade una letra de la palabra Burro. - Se eliminan cuando completan todas las letras. 	
Variantes:	<ul style="list-style-type: none"> - La palabra escogida. - Para niños más pequeños, en vez de dar, se arrastra la comba para que salten por encima. 	
Observaciones:	Especial cuidado con las caídas.	

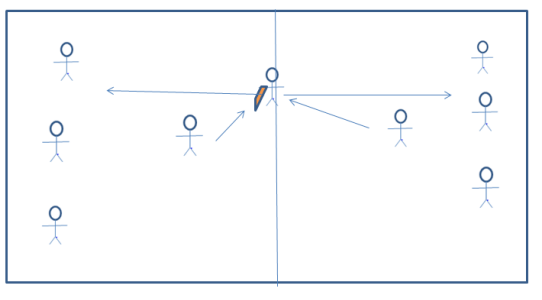
NOMBRE		LAS PELÍCULAS
Temporalización:	20 minutos	
Material:	Papeles con películas escritas.	
Tipología:	Cooperación	
Lugar:	Espacio amplio.	
Contenido:	<p>Gráfico:</p> 	
Variantes:	<ul style="list-style-type: none"> - El grupo grande se sitúa en el suelo en forma de semicírculo. - De forma individual o en pequeños grupos salen al centro y coge un papel donde se encuentra la película van a tener que interpretar. - Todos los miembros de ese grupo deben pensar cómo interpretar con el fin de que el resto lo adivine. - Una vez sea adivinado, el grupo que ha acertado pasa a interpretar. <ul style="list-style-type: none"> - Un grupo contra otro con el fin de observar que grupo de los dos consigue adivinar más películas. - Ellos mismos deciden las películas 	
Observaciones:	Especial atención a la que la dinámica fluya.	

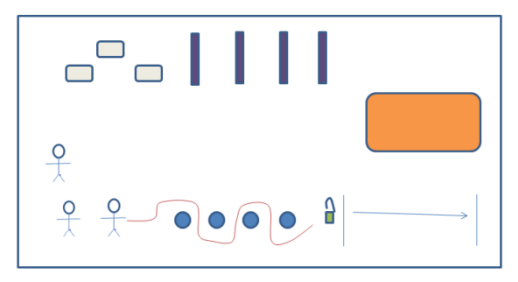
NOMBRE		COLOR – COLOR
Temporalización:	15 minutos	
Material:	Ninguno.	
Tipología:	Individual.	
Lugar:	Césped/espacio amplio	
Contenido:	<p>Gráfico:</p> 	
Variantes:	<ul style="list-style-type: none"> - Todos los jugadores se sitúan alrededor del profesor que es el encargado de dar las instrucciones. - El profesor será el que establezca lo que hay que hacer a través de la frase: "color, color... azul " - Todos los niños tendrán que encontrar algún objeto del color que se ha dicho teniendo un tiempo establecido para ir a tocarlo. <ul style="list-style-type: none"> - Por equipos. - Eliminando a las personas. - Dar consignas como por ejemplo: ir a la pata coja o ir de la mano por parejas. 	
Observaciones:	La temporalización dependerá de la motivación de los participantes.	

NOMBRE		LA ZAPATILLA POR DETRÁS
Temporalización:	10-15 minutos	
Material:	Alguna zapatilla de los participantes	
Tipología:		
Lugar:	Césped	
Contenido:	<ul style="list-style-type: none"> - Todos los participantes se sitúan sentados en el suelo en un círculo con los ojos cerrados - Uno de ellos, que es el que la paga, debe dar vueltas alrededor del círculo con la zapatilla en la mano mientras se canta un canción. - Todos los jugadores deben seguir las instrucciones que se indican en dicha canción. - Cuando la canción está llegando al final, el jugador que la paga debe depositar la zapatilla detrás de la espalda de otro jugador. - Cuando se termina la canción, todos miran su espalda y aquel que tenga la zapatilla debe intentar pillar al que la paga siempre corriendo alrededor del círculo. - Si consigue pillarle la vuelve a pagar. Si por el contrario, el que la paga consigue sentarse en el sitio del otro, la paga este jugador al que la habían puesto la zapatilla. 	<p>Gráfico:</p> 
Variantes:		
Observaciones:	Este juego se ha empleado con los pequeños ya que para los mayores no es atractivo.	

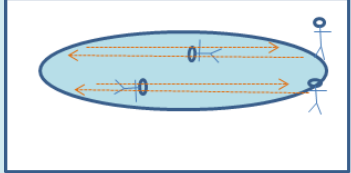
NOMBRE		LOS JUEGOS DEL HAMBRE
Temporalización:	30 minutos	
Material:	Cuerdas, pelotas saltarinas, pelotas goma espuma, escudos, churros.	
Tipología:	Oposición	
Lugar:	Césped	
Contenido:	<ul style="list-style-type: none"> - Todos los jugadores se colocan en el límite del espacio. - A la voz de ya correrán dentro a por un arma o un escudo. - Tienen que ir eliminándose hasta que solo quede uno. - Las pelotas saltarinas y los escudos protegen. 	<p>Gráfico:</p> 
Variantes:	Por equipos	
Observaciones:	Cuidado con cómo se pegan hay que dejar claro que nada de ir a hacer daño.	

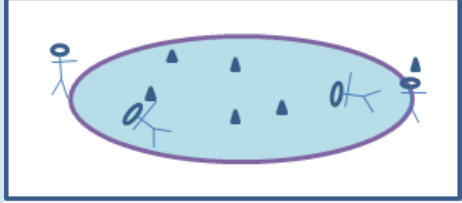
NOMBRE		EL ASESINO
Temporalización:	20 minutos	
Material:	Ninguno.	
Tipología:		
Lugar:	Césped/Espacio amplio	
Contenido:	<p>Gráfico:</p>  <p>El gráfico muestra un círculo de jugadores representados por figuras de palo. Un jugador en la parte superior derecha tiene una estrella negra en su cabeza, indicando que es el asesino. Una flecha apunta desde un jugador en la parte inferior izquierda hacia el asesino, representando al narrador que señala al asesino. Una línea curva rodea el círculo de jugadores.</p>	
	<p>- Todos los jugadores se sientan en el suelo formando un círculo que favorezca que todos se vean las caras.</p> <p>- El profesor adquiere el rol de narrador y se encarga de contar la historia y dirigir.</p> <p>- Para empezar, todos los jugadores deben cerrar los ojos y mantenerlos así hasta nueva orden.</p> <p>- El narrador comienza a dar vueltas alrededor de ellos mientras cuenta una historia que trata de un pueblo en el que hay un asesino. En el momento en el que dice que hay un asesino, toca la cabeza de uno de los jugadores que es el que se ha convertido en asesino.</p> <p>- Este jugador es el único que abre los ojos para matar a alguno de los otros jugadores señalando.</p> <p>- Una vez señalado, el narrador les indica que ya pueden abrir los ojos y establece quien ha sido eliminado.</p> <p>- Entre todos (menos el eliminado) deben intentar adivinar quién ha sido el asesino a través de argumentos.</p> <p>- Deben acusar de forma individual a aquel que consideren culpable. Tras un recuento de votos, a aquel con más puntuación se le preguntará si es el asesino.</p> <p>- Si esa persona responde que sí, el juego ha terminado. Si por el contrario, dice que no, éste estará eliminado y se volverá a repetir el mismo proceso hasta que adivinen quién es o él consiga eliminar a todos los jugadores sin ser descubierto.</p>	
Variantes:	- Jugar con las cartas	
Observaciones:		

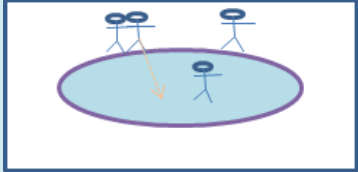
NOMBRE		EL PAÑUELO
Temporalización:	20 minutos	
Material:	Pañuelo de color.	
Tipología:	Oposición-Cooperación	
Lugar:	Césped/Espacio Amplio	
Contenido:	<p>Gráfico:</p> 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Los jugadores se dividen en dos grupos iguales en número. - Cada miembro de cada equipo tiene un número de 1 al número de jugadores que participen. - Una vez situados cada equipo en un lado del campo, el profesor se coloca en el centro con el pañuelo colgando. - El profesor dirá un número y aquel miembro de cada equipo que lo tenga debe correr hasta alcanzar el pañuelo. - No está permitido cruzar la línea que divide los campos ya que eso significa que el equipo que ha cruzado pierde el punto de forma inmediata. - Aquel que lo coja, debe volver hasta donde se encuentra su equipo. - El que no lo haya cogido, debe intentar pillar al oponente antes de que llegue hasta su equipo. - Si el que lleva el pañuelo llega hasta su casa, ese equipo ha ganado un punto. - Si por el contrario, es pillado antes de llegar a dicho lugar, el punto es para el equipo que ha pillado. - Se van sumando los puntos hasta que han salido todos. El equipo que más puntos tenga al finalizar gana. 	
Variantes:	<ul style="list-style-type: none"> - Pata coja. - Dos pañuelos - Operaciones matemáticas. - Solo X apoyos. - Eliminando. 	
Observaciones:	<p>Hay que tener muy en cuenta la edad de los participantes ya que en ocasiones al ser pequeños no controlan la acción de frenar por lo que pueden llegar a chocar y sufrir daños.</p>	

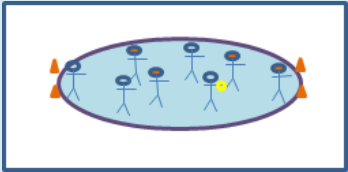
NOMBRE		CARRERA DE OBSTÁCULOS
Temporalización:	30 minutos	
Material:	Conos, vallas, aros, bloques de espuma, colchonetas, zancos, sacos, pelotas y churros de piscina.	
Tipología:	Individual.	
Lugar:	Césped	
Contenido:	<p>Gráfico:</p> 	
	<p>- Cada niño se coloca creando una fila. De uno en uno, van saliendo realizando el circuito que se ha establecido.</p> <p>- Se irán cronometrando los tiempos para posteriormente realizar una segunda ronda y observar si el tiempo ha sido inferior o superior.</p> <p>- Algunos ejercicios que deberán realizar durante el circuito serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zig-zag con los conos. • Recorrer un espacio con un solo zanco en un pie para evitar peligros con los dos. • Hacer la croqueta/voltereta encima de la colchoneta. • Saltar por encima de los churros de piscina. • Aguantar 10 segundos de pie encima de los bloques de espuma. 	
Variantes:	<p>- Equipos</p> <p>- Tiempo establecido.</p>	
Observaciones:	La edad de los niños es muy importante a la hora de plantear la dificultad de la actividad.	

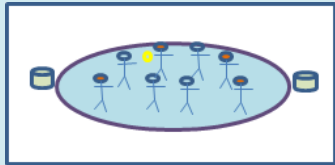
JUEGOS EN PISCINA

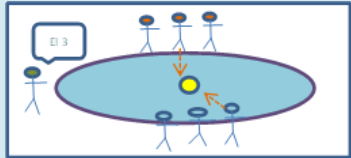
NOMBRE		RELEVOS
Temporalización:		20 minutos
Material:		Ninguno.
Tipología:		Oposición-Cooperación
Lugar:		Piscina
Contenido: - Los jugadores se dividen en dos grupos que se sitúan en dos filas, una al lado de la otra. - Cuando el profesor indica a la voz de “ya”, un miembro de cada equipo de saltar al agua, nadar hasta el otro lado y volver hasta donde esta cada uno de sus equipos. - Una vez han llegado, chocan la mano al compañero que se encuentra detrás que realizará la misma acción. - Esto ocurre de forma sucesiva hasta que todos los miembros de cada equipo han salido. - El equipo al completo que haga el recorrido antes gana.		Gráfico: 
Variantes:	Establecer un tipo de forma de nado. Marcar tiempo para realizar el recorrido.	
Observaciones:	Tener en cuenta las habilidades de natación para evitar sustos.	

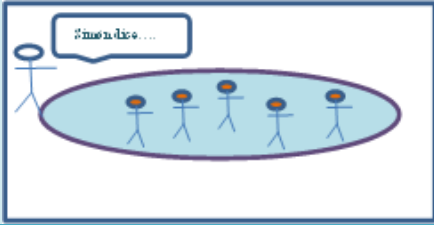
NOMBRE		LAS PIEDRAS
Temporalización:		15 minutos
Material:		Piedras
Tipología:		Oposición
Lugar:		Piscina
Contenido: - Se forman dos equipos, y se lanzan dentro de la piscina las piedras. - Cada una de ellas lleva una letra. - Por relevos se van tirando al agua, buceando hasta una piedra y vuelven a bordillo donde su equipo las espera. - Si la letra les sirve se la quedan si no la siguiente compañera devolverá esa piedra y cogerá otra. - El objetivo es conseguir formar una palabra lo más rápido posible.		Gráfico: 
Variantes:	Lo harán de forma individual y se contabilizará el tiempo.	
Observaciones:	Sólo pueden jugar los niños que sepan nada. O se realizará en una zona donde no cubra	

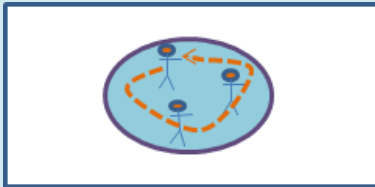
NOMBRE	PIEDRA PAPEL O TIJERA
Temporalización:	10 minutos
Material:	Ninguno.
Tipología:	Oposición
Lugar:	Piscina.
Contenido: - Todos se colocan por parejas situándose cada miembro de esta enfrente de su pareja y espalda con espalda con otro miembro de otra pareja formando un semicírculo. - A la voz de “ya”, cada pareja juega una partida a un solo punto a piedra, papel o tijera que consiste en lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> • El papel gana a la piedra. • La piedra gana a las tijeras. • Las tijeras ganan al papel. - El jugador de la pareja que pierda se tira al agua. - El jugador que gane se gira y vuelve a jugar con el ganador de la pareja que se situaba a su derecha. - El proceso se repite hasta que solo quede una pareja que se realizará la final entre ellos.	Gráfico: 
Variantes:	En equipos.
Observaciones:	

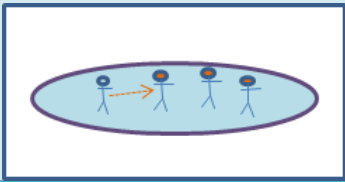
NOMBRE	WATERPOLO
Temporalización:	30 minutos
Material:	Conos, pelota de goma espuma
Tipología:	Cooperación – oposición
Lugar:	Piscina
Contenido: - Se forman dos equipos. - Cada equipo se pondrá debajo de su portería. - El balón se colocará en el centro. A la voz de ya irán a por él. - Para marcar gol la pelota tendrá que botar. - Si se agarra o se hace aguadilla a un compañero será penalti.	Gráfico: 
Variantes:	- Introducir un tercer equipo.
Observaciones:	Especial atención a las aguadillas.

NOMBRE	BALONCESTO
Temporalización:	30 minutos
Material:	Canastas, pelota de goma espuma
Tipología:	Cooperación – oposición
Lugar:	Piscina
Contenido: <ul style="list-style-type: none"> - Se forman dos equipos. - Cada equipo se pondrá debajo de su portería. - El balón se colocará en el centro. A la voz de ya irán a por él. - Para conseguir puntos se deberá meter la pelota en las canastas. - Si se agarra o se hace aguadilla a un compañero será penalti. 	Gráfico: 
Variantes:	Introducir un tercer equipo.
Observaciones:	Especial atención a las aguadillas.

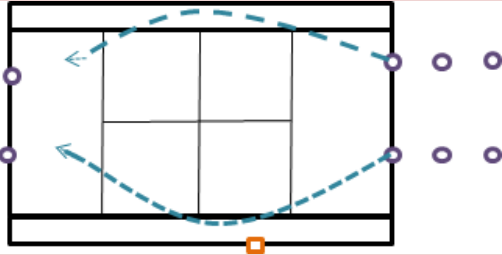
NOMBRE	EL PAÑUELO
Temporalización:	20 minutos.
Material:	Aro de agua pequeño.
Tipología:	Cooperación – oposición
Lugar:	Piscina
Contenido: <ul style="list-style-type: none"> - Cada miembro de cada equipo tiene un número de 1 al número de jugadores que participen. - Una vez situados cada equipo en un lado de la piscina, el profesor se coloca en el centro con el aro colgando. - El profesor dirá un número y aquel miembro de cada equipo que lo tenga debe nadar hasta alcanzar el aro. - Aquel que lo coja, debe volver hasta donde se encuentra su equipo. - El que no lo haya cogido, debe intentar pillar al oponente antes de que llegue hasta su equipo. - Si el que lleva el aro llega hasta su casa, ese equipo ha ganado un punto. - Si por el contrario, es pillado antes de llegar a dicho lugar, el punto es para el equipo que ha pillado. - Se van sumando los puntos hasta que han salido todos. El equipo que más puntos tenga al finalizar gana. 	Gráfico: 
Variantes:	<ul style="list-style-type: none"> - Salir por parejas - Utilizar cuentas matemáticas
Observaciones:	Cuidado con los niños que no sepan nadar.

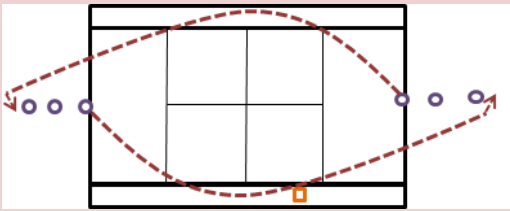
NOMBRE	SIMÓN DICE
Temporalización:	20 minutos.
Material:	Ninguno
Tipología:	Oposición
Lugar:	Piscina
Contenido: - El monitor irá mandando ordenes precedidas de la frase “Simón dice...” - Todos los jugadores lo deben hacer siempre y cuando el monitor diga la frase clave delante de cada orden. Si alguien lo hace cuando no se dice “Simón dice...” queda eliminado.	Gráfico: 
Variantes:	
Observaciones:	

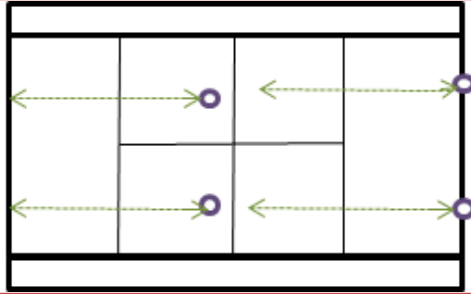
NOMBRE	LAVADORA
Temporalización:	20 minutos.
Material:	Ninguno
Tipología:	Cooperación
Lugar:	Piscina pequeña
Contenido: - En la piscina pequeña, se ponen al lado del bordillo, y empiezan a correr en círculos, todos en la misma dirección. - Cuando ya han cogido velocidad dejan de correr y se dejan llevar por la corriente producida.	Gráfico: 
Variantes:	
Observaciones:	Cuidado con posibles caídas.

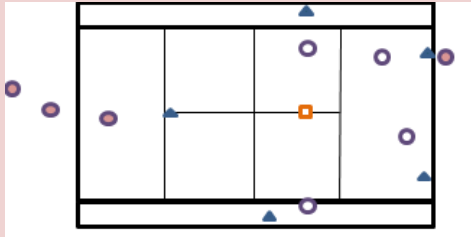
NOMBRE	TIBURON
Temporalización:	20 minutos.
Material:	Ninguno
Tipología:	Oposición
Lugar:	Piscina
Contenido: - Un jugador la paga y tendrá que ir pillando a los demás. - Cuando pilla a alguien este se unirá a él de la mano.	Gráfico: 
Variantes:	- La cadeneta.
Observaciones:	Cuidado con que se queden debajo del agua.

JUEGOS EN PISTA

NOMBRE	WINNER
Temporalización:	30 minutos
Material:	Raqueta y pelotas
Tipología:	Oposición cooperación
Lugar:	Pista de tenis o pádel
Contenido:	<p>Gráfico:</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Una pareja ganadora se sitúa en un lado de la pista y el resto (también por parejas) en fila en el otro campo. - La finalidad es conseguir dos puntos seguidos para pasar al campo contrario o un punto directo que te permite pasar de manera inmediata. - gana la pareja que al acabar las pelotas se encuentra en el lado ganador.
Variantes:	<ul style="list-style-type: none"> - La pareja ganadora se sitúa en la bolea. - Para pasar al otro lado tienes que conseguir tres puntos.
Observaciones:	<p>La temporalización depende del número de bolas. Tener en cuenta la seguridad en la fila, deben mantener la distancia para que no haya golpes.</p>

NOMBRE	BURRO
Temporalización:	45 minutos
Material:	Raqueta y pelotas
Tipología:	Oposición
Lugar:	Pista de tenis
Contenido:	<p>Gráfico:</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Los jugadores se sitúan en dos filas, una en cada campo: cada vez que un miembro de la fila golpea se desplaza a la otra fila. - Cuando algún jugador falla se le añade una letra de la palabra “burro”, cuando completa la palabra es eliminado.
Variantes:	- Se puede realizar con distintas palabras.
Observaciones:	<p>La temporalización depende del número de participantes. Tener en cuenta la seguridad en la fila, deben mantener la distancia para que no haya golpes.</p>

NOMBRE	SUBE Y BAJA	
Temporalización:	30 minutos	
Material:	Raqueta y pelotas	
Tipología:	Oposición cooperación	
Lugar:	Pista de tenis o pádel	
Contenido:	<ul style="list-style-type: none"> - Los jugadores se dividen en dos equipos de 4 (como máximo) uno de los grupos se posiciona en la zona de la red, mientras que el otro se sitúa en el fondo. - El equipo que gana el punto sube a la bolea y el que pierde retrocede al fondo para jugar el siguiente punto. 	<p>Gráfico:</p> 
Variantes:	- No hay variantes.	
Observaciones:	La temporalización depende del número de pelotas. Tener en cuenta la seguridad en el equipo, deben mantener la distancia para que no haya golpes.	

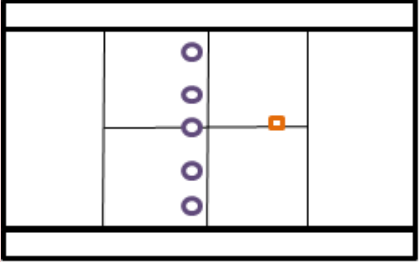
NOMBRE	PICHI	
Temporalización:	45 minutos	
Material:	Conos, pelotas, raquetas.	
Tipología:	Cooperación, oposición	
Lugar:	Pista de tenis o pádel	
Contenido:	<ul style="list-style-type: none"> - Se disponen los conos alrededor de la pista formando un círculo. Cada uno de ellos será una base. - Se forman dos equipos uno es el encargado de batear y otro tiene que coger la bola lo antes posible. - El equipo que batea tiene la finalidad de golpear y recorrer todas las bases para conseguir el mayor número de carreras posibles. - El otro equipo tiene que intentar llevarle la boca al lanzador lo antes posible, eliminando así a los jugadores contrarios. Si coge la pelota sin que bote los equipos cambian los papeles. - Si un jugador en carrera está entre dos bases cuando el pichi recibe la pelota queda eliminado. - No puede haber dos jugadores en una misma base, y no se puede adelantar al corredor que va delante. 	<p>Gráfico:</p> 
Variantes:	El número de jugadores	
Observaciones:	La temporalización depende del número de jugadores. Tener en cuenta la seguridad en el equipo, deben mantener la distancia para que no haya golpes.	

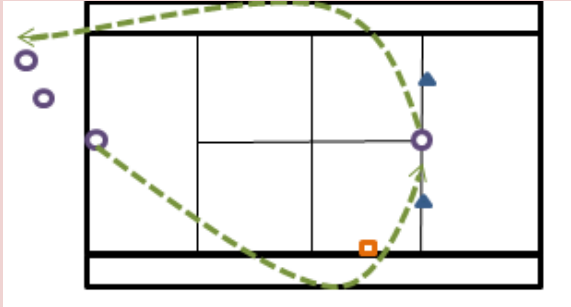
NOMBRE	SHERIFF O CÁRCEL	
Temporalización:	20 minutos	
Material:	Raquetas y pelotas, aros, ladrillos y cintas.	
Tipología:	Cooperación	
Lugar:	Pista de tenis o pádel	
Contenido:	<ul style="list-style-type: none"> - Los jugadores tienen que coger los aros, ladrillos y cintas para formar la cárcel al lado del poste de la red. - Una vez formada la cárcel se sitúan en una fila. Uno a uno golpean la pelota. - Si meten la pelota en el campo vuelven a la fila, por el contrario si fallan van a la cárcel. - Para salvarse un jugador situado en la fila debe meter la pelota y correr a tocar a los jugadores de la cárcel, volviendo todos juntos a la fila. Y a su vez evitando recibir un pelotazo lanzado por el sheriff. 	<p>Gráfico:</p>
Variantes:	El número de participantes El número de golpes que realizar.	
Observaciones:	La temporalización depende de la motivación de los jugadores y del número de pelotas.	

NOMBRE	TRIOS	
Temporalización:	30 minutos	
Material:	Raqueta y pelotas	
Tipología:	Oposición y cooperación	
Lugar:	Pista de tenis o pádel	
Contenido:	<ul style="list-style-type: none"> - Los jugadores se dividen en dos equipos de 3 personas. - Dos miembros del equipo se sitúan en el fondo y el otro en la red. - Cuando un equipo pierde el punto rota en el sentido de las agujas del reloj. - Finalidad llegar a 21 puntos 	<p>Gráfico:</p>
Variantes:	<ul style="list-style-type: none"> - Pueden variar los puntos. - Pueden variar el número de participantes. 	
Observaciones:	La temporalización depende del número de puntos. Tener en cuenta la seguridad en el equipo, deben mantener la distancia para que no haya golpes.	

NOMBRE	AMERICANOS	
Temporalización:	45 minutos	
Material:	Raqueta y pelotas	
Tipología:	Cooperación y oposición	
Lugar:	Pista de tenis	
Contenido:	<ul style="list-style-type: none"> - Los jugadores se dividen en dos equipos de 5 personas como máximo. - Cada equipo se sitúa en un campo distinto. - Un jugador tiene que ganar 4 puntos seguidos a diferentes miembros del otro equipo para conseguir un punto para el equipo. - Cuando un jugador pierde el punto pasa al final de la fila. - Saca el equipo que ha perdido el punto salvo cuando uno equipo consigue un punto global. 	<p>Gráfico:</p>
Variantes:	El número de jugadores.	
Observaciones:	La temporalización depende de la motivación de los jugadores. Tener en cuenta la seguridad en el equipo, deben mantener la distancia para que no haya golpes.	

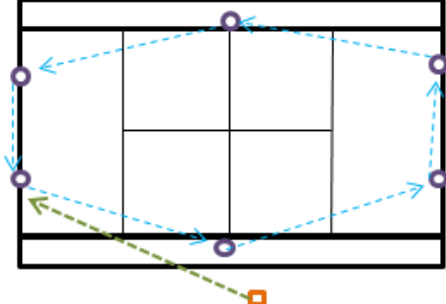
NOMBRE	PAÑUELO	
Temporalización:	20 minutos	
Material:	Raquetas y pelotas	
Tipología:	Cooperación y oposición	
Lugar:	Pista de tenis o pádel	
Contenido:	<ul style="list-style-type: none"> - Se forman dos equipos y se coloca uno a cada lado del campo, en su correspondiente valla. Cada miembro del equipo tiene un número asignado. - El monitor dirá uno de los números y los jugadores correspondientes saldrán corriendo a tocar la red. El primer jugador que llegue será quien saque. - Los jugadores realizarán un mini-partido a 3 puntos. - El jugador que gane el partido conseguirá un punto para su equipo. 	<p>Gráfico:</p>
Variantes:	El número de participantes.	
Observaciones:	La temporalización dependerá del número de pelotas y de la motivación de los jugadores. Tener en cuenta la seguridad en la fila, deben mantener la distancia para que no haya golpes.	

NOMBRE	TUTIFRUTI	
Temporalización:	20 minutos	
Material:	Raquetas y pelotas	
Tipología:	Individual	
Lugar:	Pista de tenis o pádel	
Contenido:	<ul style="list-style-type: none"> - Se colocan los niños a lo largo de la red, separados por la distancia de seguridad. Cada jugador elije una fruta. - El monitor va lanzando pelotas a la vez que dice las frutas elegidas. Si le lanza la pelota al jugador correspondiente de la fruta que dice este tiene que golpearla, si no es su fruta no le tiene que dar. - Cuando el monitor diga “tutifruti” todos tienen que correr hasta el fondo de la pista y volver. 	<p>Gráfico:</p> 
Variantes:	Pueden elegir animales, lugares, superhéroes...	
Observaciones:	La temporalización dependerá del número de pelotas y de jugadores, además de su motivación. Tener en cuenta la seguridad en el equipo, deben mantener la distancia para que no haya golpes.	

NOMBRE	GOL PORTERO	
Temporalización:	20 minutos	
Material:	Conos, raquetas y pelotas	
Tipología:	Cooperación y oposición	
Lugar:	Pista de tenis o pádel	
Contenido:	<ul style="list-style-type: none"> - Se colocan tres conos, dos de ellos, uno en cada unión de la línea de individual con la de media pista y otro en la “T” de los cuadros de servicio, formando así dos porterías. - En cada una de las porterías se coloca un jugador, el resto de jugadores formaran dos filas en el otro lado de la pista. - La finalidad es que los jugadores de la fila tienen que meter la bola entre los conos sin que el jugador que la está protegiendo pare la pelota. - Si un jugador consigue meter gol se cambiara por el que está haciendo de portero. 	<p>Gráfico:</p> 
Variantes:	<ul style="list-style-type: none"> - Número de porterías. - Forma de organización, por parejas o individual. En el caso de hacerlo por parejas si meten gol pasara toda la pareja. 	
Observaciones:	La temporalización depende del número de pelotas y jugadores, además de la motivación de los jugadores.	

NOMBRE	PUCHERO	
Temporalización:	20 minutos	
Material:	Raquetas y pelotas	
Tipología:	Cooperación	
Lugar:	Pista de tenis y pádel	
Contenido:	<ul style="list-style-type: none"> - Se colocan en una fila manteniendo la distancia de seguridad con los conos en un lado de la pista. - En el otro lado de la pista se colocará un círculo formado por conos. - Se lanzarán dos pelotas a cada alumno respetando el turno, si consiguen golpear y meter las pelotas en el otro campo volverán a la fila. Si por el contrario fallan se colocarán dentro del círculo. - Para salir del círculo deberán golpear una pelota lanzada por uno de sus compañeros de la fila, sin salirse del círculo. 	<p>Gráfico</p>
Variantes:	<ul style="list-style-type: none"> - Según el número de participantes realizar el ejercicio en dos filas. - Variar el número de golpeos. 	
Observaciones:	<p>La temporalización dependerá de la motivación y el número de participantes y pelotas. Tener en cuenta la distancia de seguridad en la fila y en el puchero, hay posibilidad de raquetazos.</p>	

NOMBRE	LLUVIA DE ESTRELLAS	
Temporalización:	15 minutos	
Material:	Pelotas y conos	
Tipología:	Oposición	
Lugar:	Pista de tenis o pádel	
Contenido:	<ul style="list-style-type: none"> - Cada jugador cogerá un cono y se repartirán por un lado de la pista. - El monitor lanzará las pelotas con altura para que los jugadores intenten cogerlas con los conos. 	<p>Gráfico:</p>
Variantes:	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar la recogida de pelotas por equipos, y en turnos. Solo puede haber un miembro del equipo con cono, se lo irán turnando. 	
Observaciones:	<p>La temporalización depende del número de pelotas y la motivación del grupo.</p>	

NOMBRE	GANA SIETE	
Temporalización:	20 – 25 minutos	
Material:	Raquetas, pelotas de diferentes presiones.	
Tipología:	Cooperación oposición	
Lugar:	Pista de tenis o pádel	
Contenido:	<ul style="list-style-type: none"> - Según el número de participantes se colocan en cada una de las siguientes posiciones: dos en la línea de fondo de cada uno de los lados, y luego uno en cada poste. - En uno de los lados de la pista se encuentra la pareja ganadora, la cual tendrá que conseguir 7 puntos seguidos ganando los peloteos correspondientes. - Si la otra pareja consigue un solo punto todos rotarán una posición. - Cuando la pareja ganadora consigue el 3-0 jugarán una pelota bonus, pelota de baja presión, si la pareja ganadora consigue el punto el resultado será 5-0. - Cuando la pareja ganadora consigue el 7-0 cada miembro de la pareja consigue un minipunto. 	<p>Gráfico:</p> 
Variantes:	<ul style="list-style-type: none"> - Reducir el número de puntos que deben hacer para conseguir un minipunto. - Si no llegarán a ser 6 jugadores lo importante es cubrir las cuatro posiciones dentro de la pista. 	
Observaciones:	La temporalizad dependerá de la motivación y el nivel de los alumnos.	

10.4 Permiso

Durante el transcurso del campus de verano una de nuestras monitoras va a realizar el Trabajo de Fin de Grado. En él va a efectuar un análisis sobre las relaciones de grupo que caracterizan a los usuarios de dicho campus. Estudiando si a través de diferentes actividades pueden variar estas relaciones. Para poder llevarlo a cabo es necesaria la autorización del tutor/es de los participantes. Agradeceríamos su colaboración. Garantizamos datos.. uso docente

AUTORIZACIÓN.

Doña/Don

_____, con
D.N.I. _____, en calidad de madre, padre, tutora o tutor del usuario/a
_____, autorizo a que
mi hijo forme parte de dicho proyecto bajo la responsabilidad de dicha monitora.

En _____, a _____ de _____ de 20 ____

FIRMA

10.5 Encuesta

Nombre:

Edad:

Género:

1. Si tuvieras que puntuarte del 1 al 10 ¿Cuál sería tu nota respecto a tu capacidad física?
2. ¿Cuál es tu grupo de amigos?
3. ¿Tienes pandilla fuera de la urbanización?
4. ¿Con quién irías más a gusto al parque de atracciones? ¿O al cine?
5. ¿A quién no irías a gusto al parque de atracciones? ¿O al cine?
6. ¿Con quién irías más a gusto en el equipo para cualquier juego?
7. ¿Con quién no irías a gusto en el equipo para cualquier juego?



1.6 Instalaciones

Se componen de 3 piscinas de diferentes tamaños, un club social, dos pistas de tenis, una de pádel y un minigolf.

Profundizando en estas instalaciones encontramos una pequeña piscina de 40 centímetros, otra de carácter ocioso dirigida a familias y una olímpica la cual emplean los usuarios para nadar. El club social es un pequeño edificio con una sala con mesas donde almorzamos y realizamos diferentes actividades, también cuenta con servicios. Por otro lado, contamos con instalaciones deportivas que forman dos pistas de tenis y una de pádel y un minigolf de 10 hoyos.

10.7 Materiales

Hemos dispuesto de dos cubos de 70 pelotas de tenis y uno de 50 pelotas de pádel, 2 pelotas de baloncesto, 2 pelotas de fútbol, 4 pelotas datchball, 4 pelotas de parque de bolas, 10 aros, 6 aros de piscina, 10 conos, 25 conos chinos, 4 churros de piscina, 10 ladrillos, 6 zancos, 10 sacos, 10 palos de golf, 6 pelotas de golf, piedras con mensaje de piscina, 2 pelotas saltarinas, 1 colchoneta, 1 paracaídas, material para hacer manualidades.