

## **SOCIOGAME Y LUDOGRAMA: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS TRAS LA IMPLEMENTACIÓN DEL MODELO DE EDUCACIÓN DEPORTIVA EN LA ESCUELA RURAL**

## **SOCIOGAME AND LUDOGRAMA: ANALYSIS OF THE RESULTS AFTER THE IMPLEMENTATION OF THE SPORTS EDUCATION MODEL IN THE RURAL SCHOOL**

### **Autor:**

Gómez Moya, F.<sup>(1)</sup>; Chaparro Aguado, F.<sup>(2)</sup>

### **Institución:**

<sup>(1)</sup>Maestro de Educación Primaria con especialidad en Educación Física  
[Fco.Gomez9@alu.uclm.es](mailto:Fco.Gomez9@alu.uclm.es)

<sup>(2)</sup> Departamento de la Expresión Musical, Plástica y Corporal, Facultad de Educación, Universidad de Castilla- La Mancha [Francisca.Chaparro@uclm.es](mailto:Francisca.Chaparro@uclm.es) ORCID <https://orcid.org/0000-0002-3951-6587>

### **Resumen:**

El presente estudio se centra en analizar las relaciones sociales que se producen en un aula multigrado de una Escuela Rural tras la aplicación de dos instrumentos sociométricos: ludograma y sociogame, garantizando la implementación del Modelo de Educación Deportiva creado por Siedentop (1994) en este contexto. Tras la revisión de la literatura específica, se ha podido comprobar como dicho modelo ha contribuido a mejorar las relaciones sociales y el clima en las clases de Educación Física bajo el contexto de la Escuela Urbana. A lo largo del estudio se expondrán y analizarán los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos y la viabilidad de la implementación del Modelo de Educación Deportiva en la Escuela Rural.

### **Palabras Clave:**

Escuela Rural, Modelo de Educación Deportiva, relaciones sociales, sociogame, ludograma.

### **Abstract:**

The present study focuses on analyzing the social relationships that occur in a multigrade classroom of a Rural School after the application of two sociometric instruments: ludograma and sociogame, securing the implementation of the Sports Education Model created by Siedentop (1994) in this context. After reviewing the specific literature, it has been possible to see how this model has

**Gómez, F.; Chaparro, F. (2020). Sociogame y Ludograma: análisis de los resultados tras la implementación del Modelo de Educación Deportiva en la Escuela Rural. *Trances*, 12(1):1-18.**

contributed to improving social relations and climate in Physical Education classes in the context of the Urban School. Throughout the study, the results obtained after the application of the instruments and the viability of the implementation of the Sport Education Model in the Rural School will be presented and analyzed.

**Key Words:**

Rural School, Sport Education, social relationships, sociogame, ludograma.

## 1. INTRODUCCIÓN

El propósito del presente estudio se centra en analizar las relaciones sociales que se establecen en un aula multigrado de una Escuela Rural (en adelante ER), utilizando dos instrumentos sociométricos: el sociogame y el ludograma, para ver las posibilidades de implementación del Modelo de Educación Deportiva (en adelante MED), en este escenario.

Boix (1995) establece una radiografía de lo que es la ER, definiéndola como: "(...) una institución educativa que tiene como soporte el medio y la cultura rural, con una estructura organizativa heterogénea y singular y con una configuración pedagógico-didáctica multidimensional" (p.7). Resulta evidente, que se trata de una escuela con una estructura diferente y que admite planteamientos pedagógicos propios. Ortega (1995), señala que se trata de un tipo especial de Escuela, pues considera la ER como un espacio diferente a la común y urbanizada. Una de las características de esta escuela, es la presencia de núcleos de población muy pequeños, de ahí la multigradación de sus aulas (Corchón, 2000).

En este sentido Bustos (2006, pp. 57-58), recoge diferentes tipologías de ER, haciendo referencia a los diversos modelos de organización escolar que son propios del ámbito rural español. Entre ellos, se destacará el Colegio Rural Agrupado (CRA), dado que el estudio ha sido llevado a cabo en un centro de estas características. Los CRA están formados por la unión de escuelas unitarias (un solo maestro o maestra por aula) y pequeñas escuelas incompletas (en cada clase un docente atiende a niños y niñas de más de dos niveles educativos) que están en una misma zona o comarca. Una de las peculiaridades de los CRAs es la multigradación de sus aulas, entendida está como la combinación de dos o más niveles educativos en una misma clase (Hargreaves, 2001; Berry, 2001; Little, 2001).

En el contexto de la ER y siguiendo la idea del profesor Siedentop (1987), en el aprendizaje de iniciación deportiva, se busca una nueva corriente metodológica alejada de los modelos más tradicionales. Nos servimos de la riqueza pedagógica que se encuentra en las aulas multigrado, de entre las

cuales un componente muy importante es la autonomía del aprendizaje del alumnado al tratar con grupos de alumnos y de alumnas de diferentes edades (Boix, 2011), para desarrollar el MED. “Un modelo de enseñanza que aportará experiencias auténticas y educativamente enriquecedoras para chicos y chicas en el contexto de la Educación Física escolar” (Siedentop, 2002, p. 109). Entre los componentes esenciales del MED, se puede aludir a la autonomía en el aprendizaje como elemento principal, a partir del desarrollo de las responsabilidades en la planificación y gestión de la temporada (Siedentop, 1994). El objetivo principal de este modelo diseñado por el profesor Darly Siedentop, es ofrecer al alumnado la oportunidad de vivir una experiencia deportiva única cuya meta principal es la Educación y el desarrollo de los deportistas en todas sus dimensiones. Siedentop (1994), presenta como características esenciales del MED: las temporadas; la afiliación; la competición; el evento culminante; el registro de datos y la festividad.

Abós, Torres & Fuguet (2017), señalan que, en la ER, el papel que el alumnado otorga al aprendizaje con sus iguales es muy significativo, pues las relaciones interpersonales que se producen en las aulas multigrado adquieren un papel primordial como elemento motivador, además de relacionarlo con el éxito escolar, dado a la importancia que adquieren sus iguales para el logro de determinados resultados.

En este sentido, se considera oportuno realizar un análisis sociométrico donde se analicen las relaciones sociales en el aula de Educación Física (en adelante EF), donde se puedan visualizar las posibilidades del MED en la ER y como este contribuye o modifica dichas relaciones.

Para la recogida y análisis de esta dimensión social, se ha optado por emplear dos instrumentos que posean como elemento principal el juego. Ambos instrumentos se presentarán a continuación en el apartado de materiales.

## 2. MATERIAL Y MÉTODO

### MATERIAL

#### ▪ **Sociogame**

Para el análisis de las relaciones sociales, en la clase de EF, se han utilizado dos pruebas sociométricas: el sociogame y el ludograma. Instrumentos que utilizan, como elemento clave, el juego como recurso metodológico para analizar las relaciones socioafectivas.

El sociogame es un instrumento elaborado por nosotros, el cual parte de un sociograma adaptando y modificando su estructura y modo de presentación a través del recurso de la gamificación, haciendo la prueba más atractiva y motivadora para el alumnado.

Para la prueba, se utilizó un modelo de sociograma empleado en estudios anteriores por Díez & Márquez (2005), adaptándolo en línea a la lectura de Martín-Gutiérrez (1999). La prueba se compone de una fase pretest y una fase postest. Ambas fases, fueron llevadas a cabo el mismo día de la semana, a la misma hora y en el mismo lugar. La prueba era de carácter individual y fue llevada a cabo en la sala del profesorado. Para ofrecerle al alumnado un clima agradable, de confianza y de seguridad, a la realización de la prueba, se le dejaba solo en la sala, respetando en todo momento el anonimato de este.

La sala que se utilizó fue dividida en nueve reinos<sup>1</sup>. Cada reino tenía de fondo la imagen de un videojuego y a esa imagen estaba asociada una pregunta, la cual el alumnado a través de la técnica de nominación tendría que elegir a un compañero o compañera para realizar el reto o supuesto que le proponía esa pregunta. Para la elección del compañero o compañera, al inicio de la prueba, al alumnado se le entregaba una mochila con las fotos de todos sus compañeros y compañeras y el alumno o alumna debía de colocar la foto al lado de la pregunta para responderla. Solo se podría elegir a un compañero o compañera y se podía repetir compañeros y compañeras en los diferentes

---

<sup>1</sup>Nombre adoptado del videojuego de "Clash Royale"

reinos. Había tantas fotos de cada una de las personas como preguntas existían.

### *Fases del sociogame:*

- Fase de preparación: selección de videojuegos a través de una encuesta mediante el programa de “Kahoot” donde se elegirán los videojuegos en los cuales jueguen o conozcan todos los alumnos y alumnas.
- Fase inicial: antes de iniciar el sociogame, se le da al alumnado las pautas de funcionamiento de este, resolviendo aquellas dudas que surgen y resaltando los aspectos de la sinceridad y anonimato.
- Fase de desarrollo: con la finalidad de generar un clima agradable, de confianza y anonimato en la persona que este realizando la prueba, se le dejaba sola en el aula, cerrándole la puerta ofreciéndole el tiempo que le fuera necesario.
- Fase de recogida de datos: una vez realizado el sociogame por el alumno o alumna, el docente pasaba para recoger en una plantilla las respuestas dadas por el alumnado.
- Fase de análisis: una vez que todas las personas han realizado el sociogame, el docente pasa a analizar los datos obtenidos.

### ▪ **Ludograma**

Siguiendo a Blázquez (1990), el ludograma se realiza a partir de la dinámica de un juego practicado por todo el grupo simultáneamente y que cuenta con un elemento nuclear. El docente registra una grabación para después analizar el número de veces que participa el alumnado, de quién recibe el balón y a quién se lo envía. El ludograma empleado en el estudio, aporta datos cuantitativos. Para el desarrollo del instrumento, se ha empleado el juego del Ultimate realizando una modificación de uno de los elementos estructurales (se ha cambiado el ringo por una pelota de goma espuma). Se formaron dos equipos mixtos e intentaron que fueran equilibrados. Para el desarrollo del juego no se les puso ninguna limitación, tan solo se les explicó en qué consistía el juego y que no podían avanzar con el balón en las manos.

El video que se grabó en el pretest y en el postest tuvo una duración de ocho minutos. Las acciones que determinarán los aspectos sociales del aula se han cogido tomando de referencia la prueba realizada por Chaparro, Pérez-Curiel & Sanz (2012). Estas acciones son el pase, que implican la elección de una persona. La recepción, que serían las personas elegidas. Además de estas acciones, a esta prueba, se le ha añadido la acción del robo o interceptación de la pelota, implicando la participación en la clase de EF. Aquellas personas que no reciben la pelota ni son elegidas para recibirlas, se han considerado dentro de la categoría de rechazados.

## **MÉTODO**

En el estudio se ha optado por un método mixto “utilizando la recolección y análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta para lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo el estudio” (Hernández-Sampieri, Fernández-Collado, & Baptista-Lucio, 2007). En este caso, el sociogame responde a los aspectos cualitativos y el ludograma a los cuantitativos.

Para el desarrollo del estudio se contó con un grupo natural en el cual se trabajó el MED (n=13) en la ER.

Los protagonistas han sido 13 alumnos y alumnas de cuarto, quinto y sexto de Educación Primaria, concretamente cuatro participantes de cuarto (dos chicas y dos chicos), seis de quinto (una chica y cinco chicos) y tres de sexto (dos chicas y un chico). Estos alumnos y alumnas pertenecen a una de las secciones que forman el CRA.

## **3. RESULTADOS**

- Exposición de los resultados: *las relaciones sociales en el aula multigrado antes y después de aplicar el Modelo de Educación Deportiva.*

### *Exposición del sociogame*

El sociogame fue utilizado antes y después de la intervención para comprobar las relaciones sociales en el aula, así como las posibles modificaciones o no en estas, tras la implementación del MED. De acuerdo con Gómez, F.; Chaparro, F. (2020). Sociogame y Ludograma: análisis de los resultados tras la implementación del Modelo de Educación Deportiva en la Escuela Rural. *Trances*, 12(1):1-18. 7

Muñoz-Tinoco, Moreno-Rodríguez & Jiménez-Lagares (2008), el análisis sociométrico es una potente herramienta conceptual y metodológica que permite estudiar la vida de los grupos a partir de las fuerzas de atracción y rechazo entre sus miembros. A través de la técnica de nominación puede evaluarse aceptación y rechazo de manera independiente pidiendo a cada miembro del grupo un número limitado o ilimitado de nominaciones positivas o aceptaciones y de nominaciones negativas o rechazos. En nuestro estudio, las nominaciones positivas las vinculamos a las elecciones y las nominaciones negativas a las no elecciones.

Existen diversos sistemas de clasificación para determinar el estatus sociométrico. En el este estudio se ha empleado el sistema de Newcomb & Bukowski (1983), el cual utiliza las puntuaciones directas de aceptación, rechazo e impacto, haciendo uso de un método probabilístico, respetando la naturaleza de los fenómenos de aceptación y rechazo (Muñoz-Tinoco et al., 2008). En este modelo, se suman las nominaciones positivas y negativas, utilizando puntuaciones directas sin estandarizar. Los criterios para la combinación de estas dimensiones son distintos al resto de las fórmulas, no utilizándose la dimensión de preferencia social para las categorías de preferidos y rechazados y obteniéndose la categoría de ignorados usando únicamente la puntuación de impacto.

Para la combinación de estas dimensiones se la han otorgado unos valores concretos para el grupo formado por 13 participantes (n=13). A continuación, en la Tabla 1, se muestra un resumen de los criterios empleados para el sistema de clasificación empleado para determinar el estatus sociométrico acorde a Newcomb & Bukowski (1983).

Tabla 1. Criterios empleados para el sistema de clasificación utilizado para determinar el estatus sociométrico acorde a Newcomb y Bukowski (1983).

| Categoría      | Nominaciones   |
|----------------|--|
| Preferidos     | N+ significativamente altas<br>N- inferiores al promedio   |
| Rechazados     | N- significativamente altas<br>N+ inferior al promedio   |
| Ignorados      | Impacto significativamente bajo (N+ más N- = 2 o menos)  |
| Controvertidos | N+ y N- significativamente altas<br>O bien<br>N+ significativamente altas y N- superior al promedio<br>O bien<br>N- significativas altas y N+ superior al promedio |
| Promedio       | Resto del grupo  |

Nota 1. Nominaciones positivas = N+. Nominaciones negativas= N-.  
Nota 2. Siete o más nominaciones (tanto positivas como negativas) supondrán valores significativamente altos.

A continuación, en la Tabla 2, se presentan los resultados del pretest y del postest acorde a los criterios expuestos anteriormente. En el pretest, en el aula no se muestra alumnado de tipo preferido o rechazado. J3 y J9 entran dentro de la categoría de ignorados pues la suma de las nominaciones positivas (en adelante N+) más las nominaciones negativas (N-) son significativamente bajas, no llegando a 2 su valor. El resto del alumnado de clase se encuentra dentro de la categoría promedio exceptuando a J7 que se encuentra en la categoría de controvertido, pues la suma de sus N+ son significativamente altas, pero también lo son sus N-.

En cuanto al postest se producen variaciones en las categorías de estatus sociométrico. De esta forma, J7 (alumno controvertido en el pretest) ahora pasa a estar en alumnos preferidos juntos a J6 que antes se encontraba en la categoría de "promedio". En la siguiente categoría, "rechazados" se encuentran ubicados J3 (en el pretest pertenecía a la categoría de "ignorados") y J10. Las dos siguientes categorías "ignorados" y "controvertidos" son nulas, no hay ningún alumno o alumna. Por último, en la categoría de "promedio" se encuentran ubicados el resto de alumnado.

Tabla 2. Resultados sociométricos. Pretest y postest.

|                | Pretest       | Postest       |
|----------------|---------------|---------------|
| Categoría      | Participantes | Participantes |
| Preferidos     | -             | J6 y J7       |
| Rechazados     | -             | J3 y J10      |
| Ignorados      | J3 y J9       | -             |
| Controvertidos | J7            | -             |
| Promedio       | El resto      | El resto      |

Nota. El número de participantes totales es de 13 (n=13).

### *Exposición del ludograma*

Al igual que en la prueba anterior, el ludograma lo aplicamos un antes y un después de desarrollar el MED para comprobar de manera lúdica las relaciones sociales dentro de la clase de EF, así como para ver la implicación y participación del alumnado en dichas clases y ver sus posibles modificaciones o no de las relaciones y participación del alumnado.

En la Tabla 3 nos encontramos con los resultados del pretest. Entre estos resultados destaca el bajo número de interacciones que tienen los alumnos y alumnas de cuarto en la clase de EF. En esta línea nos encontramos que la puntuación más alta entre los alumnos y alumnas de cuarto es para el J4 (alumno repetidor) con nueve puntos. En el otro extremo nos encontramos ante J2 que su número de interacciones es cero. Quinto y sexto son los dos cursos que más interaccionan en las clases de EF, siendo J5, J8 y J7 lo alumnos y alumnas que mayor número de interacciones tienen con 27, J5 y J8 y 31, J7. Sin embargo, hay que señalar que, en estos dos cursos, las interacciones más bajas las poseen dos chicas, J11 y J12 siendo 6 y 9 respectivamente.

Tabla 3. Resultados ludograma. Pretest.

| JUGADOR       | N.º RECEPCIONES | N.º PASES | N.º ROBOS | N.º INTERACCIONES<br>CON SUS COMPAÑEROS<br>(pases + recepciones) |
|---------------|-----------------|-----------|-----------|--|
| <b>CUARTO</b> |                 |           |           |  |
| J1            | 0               | 0         | 0         | 3  |
| J2            | 1               | 1         | 0         | 0  |
| J3            | 6               | 3         | 2         | 2  |
| J4            | 2               | 1         | 1         | 9  |
| <b>QUINTO</b> |                 |           |           |  |
| J5            | 16              | 11        | 4         | 27   |
| J6            | 7               | 13        | 1         | 26   |
| J7            | 13              | 13        | 3         | 31   |
| J8            | 6               | 5         | 1         | 27   |
| J9            | 14              | 13        | 1         | 11   |
| J10           | 16              | 15        | 3         | 20   |
| <b>SEXTO</b>  |                 |           |           |  |
| J11           | 3               | 3         | 2         | 6  |
| J12           | 4               | 5         | 3         | 9  |
| J13           | 13              | 13        | 7         | 26   |

A continuación, en la Tabla 4, se muestran los resultados obtenidos tras la aplicación del MED. En el postest se puede comprobar como las interacciones de cuarto una vez aplicado el modelo se han incrementado y no hay una diferencia tan significativa como en el pretest frente al resto de cursos, siendo la máxima con 17 (J3) y el mínimo 8 (J1). Esta vez el número máximo de intervenciones es de 26 (J6) y el mínimo de 8 (J1). En cuanto a las chicas de sexto vemos como también han incrementado su número de intervenciones siendo 14 para J11 y 18 para J12.

Tabla 4. Resultados ludograma. Postest.

| JUGADOR       | N.º RECEPCIONES | N.º PASES | N.º ROBOS | N.º INTERACCIONES<br>CON SUS COMPAÑEROS<br>(pases + recepciones) |
|---------------|-----------------|-----------|-----------|--|
| <b>CUARTO</b> |                 |           |           |  |
| J1            | 5               | 5         | 8         | 8  |
| J2            | 9               | 8         | 5         | 10   |
| J3            | 5               | 8         | 3         | 17   |
| J4            | 4               | 4         | 2         | 13   |
| <b>QUINTO</b> |                 |           |           |  |
| J5            | 7               | 7         | 8         | 14   |
| J6            | 5               | 7         | 2         | 26   |
| J7            | 14              | 12        | 0         | 18   |
| J8            | 6               | 7         | 2         | 22   |
| J9            | 10              | 12        | 1         | 13   |
| J10           | 8               | 10        | 1         | 12   |
| <b>SEXTO</b>  |                 |           |           |  |
| J11           | 6               | 8         | 1         | 14   |
| J12           | 9               | 9         | 2         | 18   |
| J13           | 6               | 6         | 7         | 12   |

En la Figura 1 obtenemos la comparativa entre el pretest y el postest del número de interacciones totales de cada participante.

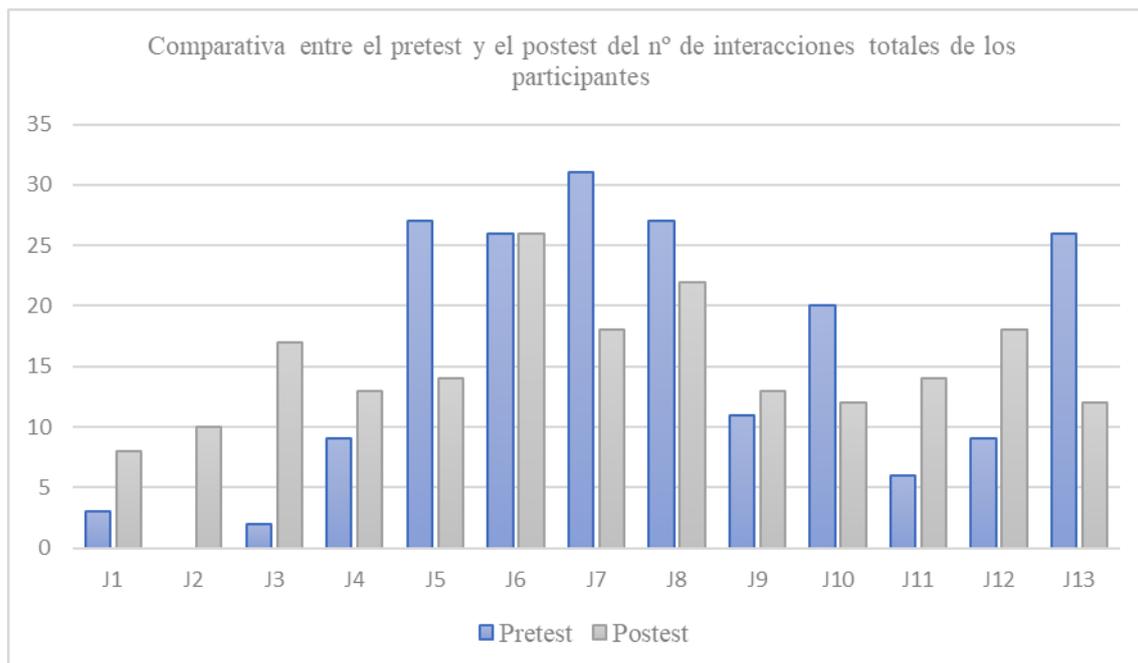


Figura 1. Comparativa de las interacciones totales de cada participante.

Por último, en la Tabla 5, se obtiene el número de pases y el total de interacciones tanto del pre como del post que cada equipo ha realizado. De esta manera vemos que el número de interacciones totales por equipo del pretest y del postest no se ha modificado tras desarrollar el MED, siendo en los dos casos de 197. En el número de pases totales tampoco hay una diferencia significativa entre el pretest y el postest, pues en el pretest obtenemos un total de 96 pases y en el postest un total de 94. Donde se produce una diferencia significativa es en el número de interacciones totales del pretest y del postest de ambos equipos. El equipo 1 aumento su número de interacciones, pues en el pretest obtuvo un total de 67 interacciones frente a las 88 que consiguió en el postest. Por otra parte, el equipo 2 disminuyo su número de interacciones, pues en el pretest obtuvo 130 frente las 109 del postest.

Tabla 5. *Comparativa entre el pretest y postest del número de pases y total de interacciones de los equipos.*

| Equipo                                   | Pretest     |                     | Postest     |                     |
|--|-------------|---------------------|-------------|---------------------|
|  | Nº de pases | Nº de interacciones | Nº de pases | Nº de interacciones |
| Equipo 1<br>(J1,J2, J3, J4, J5, J6, J11) | 32          | 67                  | 41          | 88                  |
| Equipo 2<br>(J7, J8, J9, J10, J12, J13)  | 64          | 130                 | 53          | 109                 |
| <b>TOTAL</b>                             | 96          | 197                 | 94          | 197                 |

- **Análisis de los resultados**

En cuanto a la posible modificación o no de las relaciones sociales en el aula tras aplicar el MED el análisis de las pruebas sociométricas señalaron una modificación en las categorías que determinan el estatus sociométrico. En el pretest según la prueba del sociogame en el aula no había ningún alumno o alumna preferido o rechazado, no obstante, tras el desarrollo del modelo se registraron dos alumnos a la categoría de preferidos. Estos dos alumnos coinciden por votación de la clase como los que mejor juegan al ringo. Del

mismo modo, otro alumno y alumna fueron categorizados en el estatus de rechazados. Uno de ellos, podría ser por sus conductas autoritarias que desarrollaba como entrenador pues era tajante en sus decisiones sin consensuar con el grupo. La otra alumna muestra una actitud agresiva y violenta con algunos compañeros de clase, de ahí podría venir su rechazo. Tras la aplicación del modelo desapareció la categoría de ignorados. Por lo tanto, se podría decir que tras la aplicación del MED ningún alumno ni alumna han pasado desapercibidos, contribuyendo el modelo a categorizar los estatus sociales de clase tras los comportamientos del alumnado en el mismo modelo. Sin embargo, hay que señalar la anomalía que se encontró tras el análisis del sociogame en el pretest, pues el alumno que se encontraba en la categoría de controvertidos, acorde a la opinión del docente no presenta características típicas de los niños o niñas que se encuentran en esta categoría. Por lo tanto, se cuestiona si en el pretest hubo algún fallo del tipo que el alumnado no comprendiera bien las preguntas o la actitud del niño que presenta dentro del centro sea distinta a fuera de él.

En cuanto al análisis del ludograma tras la aplicación del MED durante dos meses, se incrementó significativamente la participación en el juego del Ultimate de aquellos alumnos y alumnas que apenas participaban o no participaban en el pretest. Con estos resultados se podría señalar que tras la aplicación del MED durante 14 sesiones, el número de interacciones del juego Ultimate es el mismo pero la participación de los jugadores y jugadoras se ha repartido más entre el alumnado, de manera que en el postest todos los alumnos y alumnas han participado de una manera más homogénea frente al pretest que se produjo un reparto desigual del número de interacciones entre los participantes. Del mismo modo, hay que señalar que antes de la aplicación del MED, los alumnos y alumnas de 4º apenas intervienen en el juego y una vez aplicado el modelo se incrementa la participación en el juego.

## 4. DISCUSIÓN

El estudio tuvo por objetivo analizar las relaciones sociales que se producen en un aula multigrado de una ER a través de dos instrumentos sociométricos para ver las posibilidades de implementación del MED en este contexto.

Tras el resultado y el análisis de las pruebas sociométricas, el MED ha contribuido a intensificar las relaciones sociales en el aula, de manera que una vez aplicado el MED ningún alumno y alumna ha pasado desapercibido. De esta manera, se ha contribuido a la desaparición de diferencias entre el alumnado menos integrado, favoreciendo la inclusión en el aula y coincidiendo con diversos estudios (Gutiérrez Díaz del Campo, García-López, Chaparro-Jilete & Fernández-Sánchez, 2014; Pill, 2008).

En cuanto a la participación en las clases de EF, tras la implementación del modelo se han reducido los comportamientos de pasividad y asertividad sobre la práctica en las clases de EF coincidiendo con García-López & Gutiérrez Díaz del Campo (2013). Este efecto positivo se ha dado sobre todo en los chicos y chicas de cuarto nivel de Educación Primaria, que al principio del modelo se mostraban más apartados del grupo-clase, así como en las dos chicas de sexto nivel de Educación Primaria. Esto puede favorecer las relaciones sociales entre los diferentes niveles que existen dentro del aula multigrado.

## 5. CONCLUSIONES

Tras la aplicación del MED en el escenario de la ER y una vez extraídos y analizados los resultados de las mediciones sociométricas, se puede decir que este modelo contribuye a intensificar las relaciones sociales dentro del aula multigrado. Con ello, el modelo sirve para categorizar el estatus social de cada uno de los alumnos y alumnas dentro de la clase acorde a su comportamiento en el desarrollo del modelo.

En cuanto a la elaboración del sociogame y el uso del ludograma, parece oportuno señalar la utilización del juego como elemento principal para la

realización de las pruebas, consiguiendo un proceso atractivo para el alumnado y llevándolo más allá de la objetividad de una prueba, inhibiéndose en el juego, lo cual nos acerca a la realidad que vive el alumnado fuera del aula.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abós-Olivares, P., Torres-Sabaté, C., Fuguet-Busquets, J. (2017). Aprendizaje y Escuela Rural: La visión del alumnado. *Sinéctica*, 49. Recuperado de: <https://sinectica.iteso.mx/index.php/SINECTICA/article/view/692>
- Berry, C. (2001). Achievement effects of multigrade and monograde primary schools in the Turks and Caicos Islands. *International Journal of Educational Development*, 21, 537-552.
- Blázquez, D. (1990) “*Evaluar en Educación Física*” Barcelona: Inde.
- Boix, R. (1995). *Estrategias y Recursos Didácticos en la Escuela Rural*. Barcelona: Graó.
- Boix, R. (2011). ¿Qué queda de la Escuela Rural? Algunas reflexiones sobre la realidad pedagógica del aula multigrado. *Profesorado. Revista de currículum y formación de profesorado*, 15(2), 13-23.
- Bustos, A. (2006). *Los Grupos Multigrado de Educación Primaria en Andalucía*. (Tesis doctoral no publicada). Universidad de Granada, Granada.
- Chaparro-Aguado, F., Pérez-Curiel, A., & Sanz-Arroyo, P. (2012). Evaluación de la salud psicosocial en una sesión de Educación Física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 45, pp. 1-22. <Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista45/artevaluacion259.htm>
- Corchón, E. (2000). *La Escuela Rural: Pasado, presente y perspectivas de futuro*. Barcelona: Oikos-Tau.
- Díez, Á., & Márquez, S. (2005). *Motricidad: European Journal of Human Movement. European Journal of Human Movement*, ISSN 0214-0071, Nº. 14, 2005, págs. 37-52. Asociación Española de Ciencias del Deporte. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2279064>

- García-López, L. M., & Gutiérrez, D. (2013). The effects of a sport education season on empathy and assertiveness. *Physical Education and Sport Pedagogy*. (ifirst article). doi: 10.1080/17408989.2013.780592
- Gutiérrez Díaz del Campo, D., García López, L.M., Chaparro Jilete, R., & Fernández Sánchez, A.J. (2014). Aplicación del modelo de Educación Deportiva en segundo de Educación Primaria. Percepciones del alumnado y profesorado. / Sport Education model in second grade. Teachers and students perceptions. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 14(2), 131-143.
- Hargreaves, E. (2001). Assessment for learning in the multigrade classroom. *International Journal of Educational Development*, 21, 553-560.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2007). *Fundamentos de metodología de investigación*. Madrid, España: McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.
- Little, A.W. (2001). Multigrade teaching: Towards an internacional research and policy agenda. *International Journal of Educational Development*, 21, 481-497.
- Martín-Gutiérrez, P (1999). El sociograma como instrumento que desvela la complejidad. *EMPIRIA. Revista de Metodología de Ciencias Sociales*, 2., pp. 129-151.
- Muñoz-Tinoco, V., Moreno-Rodriguez, M. C., Jiménez-Lagares, I. (2008). Las tipologías de estatus sociométrico durante la adolescencia: contraste de distintas técnicas y fórmulas para su cálculo. *Psicothema*, 4., pp. 665-671. Recuperado de: <http://www.psicothema.com/pdf/3538.pdf>
- Newcomb, A.F., & Bukowski, W.M. (1983). Social impact and social preference as determinants of Children's Peer Group Status. *Developmental Psychology*, 9, 856-867.
- Ortega, M. A. (1995). *La Parienta Pobre (Significante y significados de la Escuela Rural)*. Madrid: MEC/CIDE.
- Siedentop, D. (1987). The thery and practice of sport education.
- Siedentop, D. (1994). *Sport education: quality PE through positive sport experiences*. Champaign, Ill.: Human Kinetics Publishers.
- 
- Gómez, F.; Chaparro, F. (2020). Sociogame y Ludograma: análisis de los resultados tras la implementación del Modelo de Educación Deportiva en la Escuela Rural. *Trances*, 12(1):1-18.

Siedentop, D. (2002). Sport education: a retrospective. *Journal of Teaching in Physical Education*, 21(4), 409-418.