

Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants)

(S) Recopilación de Juegos Motores según aspectos formales (número de participantes)

Cueto-Martín, Belén.¹ & Fernández-Revelles, Andrés B.²

Resumen

Introducción: Definimos Juego Motor como: Juego vinculado a un objetivo motor (o con movimiento) ya que para conseguir el/los objetivos el/los jugadores lo consiguen a través del movimiento. Las recopilaciones de Juegos Motores son parte necesaria de la que partir para analizar los Juegos Motores. **Objetivos:** Recopilar fichas de Juegos Motores tal y como aparecen originalmente y clasificarlas en función de las clasificaciones que aparezcan en la ficha, en este caso según aspectos formales (número de participantes) y con diversos contenidos. **Material y métodos:** Las fichas de Juegos Motores se recopilarán de las fichas de Juegos Motores de la promoción del INEF de Granada de 1991-1996 en la que encontramos más de 200 Juegos Motores, se escogerá una determinada clasificación, el proceso se realizará por dos expertos en la materia. **Resultados y Discusión:** Se han encontrado 24 Juegos Motores, cuyo contenido, forma de expresión, gráficos, clasificaciones, etc. son mejorables, y por eso los seleccionamos aquí para que puedan ser mejorados y actualizados al momento y contexto en el que se necesiten. **Conclusiones:** Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según aspectos formales (número de participantes) y con diversos contenidos, habiendo encontrado 24 Juegos Motores.

Palabras clave: Juegos Motores; clasificación; según aspectos formales (número de participantes); contenido diverso

Abstract

Introduction: We define Motor Game as: Game linked to a motor objective (or with movement) since in order to achieve the objectives the players achieve it through movement. Compilations of Motor Games are a necessary part of which to start to analyze the Motor Games. **Aims:** Collect Motor Games tokens as they originally appear and classify them according to the classifications that appear on the card, in this case according to formal aspects (number of participants) and with various contents. **Methods:** The Motor Games tokens will be collected from the Motor Games tokens of the INEF promotion of Granada from 1991-1996 in which we find more than 200 Motor Games, a certain classification will be chosen, the process will be carried out by two subject matter experts. **Results & Discussion:** 24 Motor Games have been found, whose content, form of expression, graphics, classifications, etc. are improvable, and that is why we select them here so that they can be improved and updated to the moment and context in which they are needed. **Conclusions:** The Motor Games found in the Motor Games file have been compiled according to formal aspects (number of participants) and with various contents, having found 24 Motor Games.

Keywords: Motor games; classification; according to formal aspects (number of participants); various contents

²Departamento de Educación Física y Deportiva, Facultad de Ciencias del Deporte, Universidad de Granada – España – abfr@ugr.es ORCID <https://orcid.org/0000-0002-8089-650X>

¹Departamento de Educación Física y Deportiva, Facultad de Ciencias del Deporte, Universidad de Granada – España – belencueto@ugr.es ORCID <https://orcid.org/0000-0002-0576-1744>

Tipe: Proposal

Section: Motor games

Author's number for correspondence: 1 – Sent: 04/2019; Accepted: 05/2019

(P) Compilação de Jogos Motorizados de acordo com o aspectos formais (número de participantes) e com vários conteúdos

Resumen

Introdução: Definimos Jogo Motor como: Jogo vinculado a um objetivo motor (ou com movimento), pois, para atingir os objetivos, os jogadores o alcançam através do movimento. Compilações de jogos a motor são uma parte necessária para começar a analisar os jogos a motor. **Objetivos:** Colete os tokens de jogos a motor como eles aparecem originalmente e classifique-os de acordo com as classificações que aparecem no cartão, neste caso, de acordo com o aspectos formais (número de participantes) e com vários conteúdos. **Material e Métodos:** As fichas dos Jogos Motorizados serão coletadas das fichas dos Jogos Motorizados da promoção INEF de Granada de 1991-1996, nas quais encontramos mais de 200 Jogos Motorizados, uma certa classificação será escolhida, o processo será realizado por dois especialistas no assunto. **Resultados e Discussão:** Foram encontrados 24 jogos de motor, vários conteúdos, forma de expressão, gráficos, classificações etc. são improváveis, e é por isso que os selecionamos aqui para que possam ser aprimorados e atualizados para o momento e contexto em que são necessários. **Conclusões:** Os Jogos Motor encontrados no arquivo de Jogos Motor foram compilados de acordo com o aspectos formais (número de participantes) e com vários conteúdos, tendo encontrado 24 Jogos Motor.

Palavras chave: Jogos de motor; classificação; de acordo com o aspectos formais (número de participantes); vários conteúdos

INTRODUCCIÓN / INTRODUCTION

Cuando hablamos de Juegos Motores, y de investigación en Juegos Motores, lo primero es definir, que es Juego, y que es Juego Motor. Aquí fijamos de forma clara y concisa el concepto y de Juego y de Juego Motor.

Es necesario determinar a que llamamos Juego y Juego Motor porque estos términos como tales son importantes tópicos de investigación en esta determinada parcela del conocimiento dentro de nuestra área de conocimiento.

Así para el concepto de Juego escojo una definición que entre los investigadores está bastante aceptada que es la de Abt (1968) «*Cualquier competición (juego) entre adversarios (jugadores) trabajando bajo restricciones (reglas) para un objetivo (ganar, recompensa)*». Esta definición es bastante aceptada puesto que puede ser utilizada como punto de partida para las definiciones de Juegos, Videojuegos, etc....

Además, consideramos a los Juegos como sistemas y a las acciones que se dan en el cómo acciones o subsistemas que lo conforman. Por tanto estamos de acuerdo con Crawford (1983, p. 4) que considera que un Juegos es un sistema formal: «*un Juego es un sistema formal cerrado que representa subjetivamente un subconjunto de la realidad*», a partir de esta definición un Juego es considerado como sistema o artefacto sistémico. Esta definición viene precedida en la idea y puede ser vinculada al texto fundacional de la Teoría de Juegos y el Comportamiento Económico, Von Neumann y Morgenstern (1944, p. 49) «*Las reglas del juego, sin embargo, son comandos absolutos. Si alguna vez se infringen, entonces toda la transacción, por definición, deja de ser el juego descrito por esas reglas*». Esta definición nos ayuda a pensar en que las acciones que se realicen en el Juego han de estar continuamente realimentándose para que funcione el sistema hasta que se consigue el objetivo meta que da fin al Juego y podrá reiniciarse el Juego de nuevo.

Para definir Juego Motor hemos tenido presentes las tres condiciones que para este concepto propone Galera (1999):

- Posibilidad de ganar y riesgo de perder
- Existencia de reglas de juego
- Movimiento real

Así definimos Juego Motor como: **Juego vinculado a un objetivo motor (o con movimiento) ya que para conseguir el/los objetivos el/los jugadores lo consiguen a través del movimiento.**

Como vemos las definiciones sobre lo que es Juego Motor parten de finales del siglo XX y principios de este siglo XXI.

Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*. 3 (1):189-223.

Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109 <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

El Juego Motor, como Juego también tiene la característica de ser sistema y eso significa que, como tal, el Juego y las acciones que se dan en este han de realimentarse para que funcione el sistema.

Puede parecer banal el que consideremos al Juego Motor como un sistema, pero no es así, significa siendo radical en la consideración de Juego Motor, con movimiento, que hay que hacer que en los Juegos Motores no existan tiempos de espera, o se separe a los jugadores del Juego. Debemos diseñar las acciones que componen los mecanismos de los Juegos Motores de tal forma que las dinámicas funcionen como sistemas con continuo Tiempo Motor (Fernández-Revelles, 2003, 2008a, 2008b, 2008c, 2013a, 2017g; Fernández-Revelles y Delgado-Noguera, 2009a, 2009b; Fernández-Revelles y Delgado Noguera, 2009; Valdivia-Moral, Fernández-Revelles, Muros-Molina, y Chacon-Cuberos, 2018; Viciano, Fernández-Revelles, Zabala, Requena, y Lozano, 2003), y se realice actividad física cumpliendo el objetivo motor del Juego, haciendo que las diferentes actividades se realimenten por sí mismas, o que se reinicie el Juego o parte de éste con el mínimo tiempo sin actividad física, para que la experiencia de Juego en el Juego Motor se realice siempre con actividad física y pueda ser más placentera (Fernández-Revelles, 2019a, 2019b, 2019c).

El diseño de Juegos y Juegos Motores tradicionalmente se ha basado en la estructura del Juego con sus reglas, en el que normalmente se proporciona algún gráfico, variantes etc... Básicamente una explicación simple de la lógica interna del Juego en la que además se realizan algunas indicaciones sobre hacia quién va indicado el Juego, materiales a utilizar y algunas explicaciones sobre la lógica externa del Juego, para lo que puede servir la estructura de fichas de Juegos Motores (Cueto-Martín, 1993; Fernández-Revelles, 1991, 2015a; Navarro, 2002).

De la misma forma la modificación de Juegos y Juegos Motores sólo trataba algunas variables estructurales, sin profundizar más en los mecanismos, ni puntualizar claramente en las dinámicas (Costes, 1995; Méndez, 1999; Navarro, 2010, 2011).

Por este motivo necesitamos una estructura que pueda diseñar, implementar y evaluar los Juegos Motores desde las unidades más pequeñas, desde los mecanismos más simples incluidos en las reglas, en los Juegos Motores, asociarlos e identificarlos en las dinámicas y con lo implementado evaluar las jugadas para mejorar los Juegos Motores rediseñándolos (Fernández-Revelles, 2019a, 2019b, 2019c).

Además, para analizar los Juegos Motores según diferentes estructuras vamos a tener en cuenta las diferentes clasificaciones, calificaciones y su simbología asociado, para que sea más visual y atractivo (Fernández-Revelles, 2017a, 2017b, 2017c, 2017d, 2017e, 2017f, 2018; Fernández-Revelles, Catañeda-Vázquez, Ramírez-Granizo, y Castro-Sánchez, 2017; Fernández-Revelles, Chacón-Cuberos, Puertas-Molero, y Pérez-Cortés, 2017; Fernández-Revelles, Moreno-Arrebola, Espejo-Garces, Baez-Miron, y Ramirez-Granizo, 2018).

Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*. 3 (1):189-223.

Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109 <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

Hemos hablado del concepto, estructura, clasificaciones, calificaciones de los Juegos Motores, etc... También hemos hablado de recopilaciones de Juegos Motores como parte necesaria de la que partir para analizar los Juegos Motores.

Tenemos:

- Las típicas fichas de Juegos Motores (Cueto-Martín, 1993; Fernández-Revelles, 1991).
- Vídeos de Juegos Motores y jugadas (Fernández-Revelles, 2013b, 2014).
- Póster de Juegos Motores (Fernández-Revelles, 2015b).
- Etc...

Objetivos / Aims:

Recopilar fichas de Juegos Motores tal y como aparecen originalmente y clasificarlas en función de las clasificaciones que aparezcan en la ficha, en este caso según aspectos formales (número de participantes) con diferentes contenidos como habilidad, simbólico, emocional, emocional-competitivo, simbólico-competitivo y simbólico-emocional.

MATERIAL Y MÉTODOS / METHODS

Las fichas de Juegos Motores se recopilarán de las fichas de Juegos Motores de la promoción del INEF de Granada de 1989-1994 en la que encontramos más de 200 Juegos Motores.

Se escogerá una determinada clasificación, en este caso según los aspectos formales (número de participantes) y con diferentes contenidos como habilidad, emocional, competitivo, emocional-habilidad, competitivo-emocional, competitivo-simbólico, competitivo-habilidad y riesgo-emocional y se indicarán los nombres de los Juegos Motores, adjuntándose en anexos las fichas correspondientes a los Juegos Motores seleccionados tal y como aparecen.

El proceso se realizará por dos expertos en la materia.

RESULTADOS / RESULTS

El resultado obtenido se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1. Juegos Motores recopilados

#	Nombre	Clasificación	Tipo
5.1	La ventana	Según aspectos formales (nº de participantes)	Habilidad

Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*. 3 (1):189-223.

Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109 <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

5.2	Vigía alerta	Según aspectos formales (nº de participantes)	Habilidad
5.3	Cuco o cucú	Según aspectos formales (nº de participantes)	Emocional
5.4	El escudo	Según aspectos formales (nº de participantes)	Emocional
5.5	Arenas movedizas	Según aspectos formales (nº de participantes)	Emocional-habilidad
5.6	Meter la gallina en el corral	Según aspectos formales (nº de participantes)	Competitivo
5.7	Perros encadenados	Según aspectos formales (nº de participantes)	Competitivo
5.8	Cuádrigas humanas	Según aspectos formales (nº de participantes)	Competitivo-emocional
5.9	El torpedo	Según aspectos formales (nº de participantes)	Competitivo-simbólico
5.10	El contagioso	Según aspectos formales (nº de participantes)	Competitivo-simbólico
5.11	El oso	Según aspectos formales (nº de participantes)	Competitivo-habilidad
5.12	Juego de la silla	Según aspectos formales (nº de participantes)	Competitivo-emocional
6.1	Meter el caballo en la cuadra	Según aspectos formales (nº de participantes)	Riesgo-habilidad
6.2	Campanas de Navidad	Según aspectos formales (nº de participantes)	Riesgo-emocional
6.3	El perro encerrado	Según aspectos formales (nº de participantes)	Habilidad
6.4	La cesta de la compra	Según aspectos formales (nº de participantes)	Habilidad-competitivo
6.5	El saltimbanqui	Según aspectos formales (nº de participantes)	Habilidad-competitivo
6.6	Lucha de saurios	Según aspectos formales (nº de participantes)	Habilidad-competitivo
6.7	La ola	Según aspectos formales (nº de participantes)	Emocional
6.8	Tres en raya humano	Según aspectos formales (nº de participantes)	Habilidad-competitivo
6.9	Reconocimiento corporal	Según aspectos formales (nº de participantes)	Simbólico

Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*. 3 (1):189-223.

Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109 <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

6.10	Caballos locos-jinetes disfrazados	Según aspectos formales (nº de participantes)	Competitivo
6.11	El encuentro	Según aspectos formales (nº de participantes)	Habilidad
6.12	Araña negra-jinete negro	Según aspectos formales (nº de participantes)	Habilidad-competitivo

DISCUSIÓN / DISCUSSION

Se han encontrado 24 Juegos Motores, cuyo contenido, forma de expresión, gráficos, clasificaciones, etc. son mejorables, y por eso los seleccionamos aquí para que puedan ser mejorados y actualizados al momento y contexto en el que se necesiten o vayan a utilizar.

Estos trabajos son de gran ayuda para los docentes en educación física o aquellos que vayan a trabajar con Juegos Motores y son similares a otros trabajos encontrados (Cueto-Martín y Fernández-Revelles, 2019a, 2019b, 2019c, 2019d; Fernández-Revelles y Cueto-Martín, 2019a, 2019b, 2019c, 2019d, 2019e).

CONCLUSIONES / CONCLUSIONS

Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según aspectos formales (número de participantes) y con diferentes contenidos como habilidad, emocional, competitivo, emocional-habilidad, competitivo-emocional, competitivo-simbólico, competitivo-habilidad y riesgo-emocional, habiendo encontrado 24 Juegos Motores.

AGRADECIMIENTOS / ACKNOWLEDGEMENTS

A todos los compañeros de las promociones del INEF de Granada de 1991-1996 que participaron en la realización de las sesiones como jugadores y/o colaboradores para que fuesen posibles estas fichas de juegos motores, y como no al profesor Javier Santamaria.

CONFLICTO DE INTERESES / CONFLICT OF INTERESTS

No existen conflictos de intereses

REFERENCIAS / REFERENCES

- Abt, C. C. (1968). The impact of technological change on world politics. *The futurist*, 2, 21-25.
- Costes, A. (1995). *Estudi observacional de les tasques semidefinides y de les modificacions de rols consegüents en un joc tradicional sociomotriu*. (Ph.D. Thesis), Universitat de Barcelona.
- Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019)**. Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*. 3 (1):189-223.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

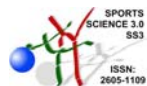
- Crawford, C. (1983). *The art of computer game design*. Berkeley, CA: Osborne/McGraw-Hill.
- Cueto-Martín, B. (1993). *Fichas de Juegos Motores curso 1992-93*. Unpublished. INEF. Granada.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019a). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*, 3(1), 189-223.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019b). Selection of Motor Games according to competitive content *Sports Science 3.0*, 3(1), 21-41.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019c). Selection of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 115-138.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019d). Selection of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 65-87.
- Fernández-Revelles, A. B. (1991). *Fichas de Juegos Motores curso 1990-91*. Unpublished. INEF. Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2003). *Efectos del conocimiento de resultados de los índices temporales de eficacia sobre la competencia docente Tiempo*. (Ph.D. Thesis Tesis), Universidad de Granada, Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2008a). El tiempo en la clase de educación física: la competencia docente tiempo. *Deporte y actividad física para todos*, 4, 102-120. doi: <http://hdl.handle.net/10481/29529>
- Fernández-Revelles, A. B. (2008b). Tiempo de Educación Física, Competencia Docente. from www.ugr.es/local/abfr/TESIS_Andres_B_Fdez_Revelles/index_abierto2.html
- Fernández-Revelles, A. B. (2008c). *Tiempo en Educación Física, Competencia Docente*. Granada: Fernández Revelles, Andrés Bernardo.
- Fernández-Revelles, A. B. (2013a, 12/07/2013). Tiempo de Educación Física, Competencia Docente. Retrieved 12/07/2013, from <http://www.ugr.es/local/abfr/tiempo.html>
- Fernández-Revelles, A. B. (2013b). YouTube: Juegos Motores - Motor Games. Retrieved 1/09/2017, from <https://www.youtube.com/user/juegosmotores>
- Fernández-Revelles, A. B. (2014). Juegos Motores - Vídeos (Blog - Blogger). Retrieved 1/09/2019, from <http://juegosmotores2.blogspot.com.es/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2015a). Descripción de un Juego Motor. Granada: Fernández Revelles, Andrés B. Retrieved from <https://www.ugr.es/local/abfr/DJM/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2015b). Sports Science - Póster (Blog - Blogger). Retrieved 1/09/2019, from <http://juegosmotores2.blogspot.com.es/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017a). Diagrams in Motor Games to indicate their structure and classification. *Sports Science 3.0*, 1(1), 71-110. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51087>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017b). Diagrams in Motor Games to represent tracks, fields and facilities. *Sports Science 3.0*, 1(1), 286-306. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51095>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017c). Diagrams in Motor Games to symbolize reduced situations of game in attack. *Sports Science 3.0*, 1(1), 122-247. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51093>
- Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019)**. Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*. 3 (1):189-223.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- Fernández-Revelles, A. B. (2017d). Diagrams in Motor Games to symbolize reduced situations of game in defense. *Sports Science 3.0*, 1(1), 248-285. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51094>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017e). Diagrams in Motor Games to symbolize the players. *Sports Science 3.0*, 1(1), 111-121. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51092>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017f). Diagrams to represent sports material of Physical Education and Motor Games. *Sports Science 3.0*, 1(1), 307-324. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51096>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017g). Time in Motor Games (Tiempo en Juegos Motores). RRID:SCR_015819. <http://www.ugr.es/local/abfr/tiempojm>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Arena-Pizarra Sports Science 3.0. Retrieved 09/2019, from <https://sites.google.com/go.ugr.es/arena-pizarra/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2019a). *Proyecto Docente: Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019b). *Proyecto Investigador: Diseño y evaluación de Juegos Motores para su difusión y promoción como medio para la mejora del tiempo de actividad física «DARJUEGO»*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019c). *Tema a desarrollar: Mecanismos y Dinámicas de los Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B., Catañeda-Vázquez, C., Ramírez-Granizo, I. A., & Castro-Sánchez, M. (2017). Reglas de los juegos motores y juego justo. *Sports Science 3.0*, 1(1), 24-33. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49796>
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019a). Compilation of Motor Games according to competitive content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 1-20.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019b). Compilation of Motor Games according to emotional-hability content *Sports Science 3.0*, 3(1), 139-156.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019c). Compilation of Motor Games according to emotional content *Sports Science 3.0*, 3(1), 88-114.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019d). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants) *Sports Science 3.0*, 3(1), 157-188.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019e). Compilation of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 42-64.
- Fernández-Revelles, A. B., Chacón-Cuberos, R., Puertas-Molero, P., & Pérez-Cortés, A. J. (2017). Diagramas en Juegos Motores con simbología y terminología específica. *Sports Science 3.0*, 1(1), 34-43. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49797>
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado-Noguera, M. A. (2009a). Increase physical activity time of children in physical education classes. *Gaceta sanitaria*, 23, 107-107.
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado-Noguera, M. A. (2009b). Physical activity among children of different culture and gender. *Gaceta sanitaria*, 23, 107-108.

Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*. 3 (1):189-223.

Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109 <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado Noguera, M. Á. (2009). Tiempo de actividad física entre niños de diferente cultura y género. *Gaceta sanitaria*, 23(EC1), 107 - 108.
- Fernández-Revelles, A. B., Moreno-Arrebola, R., Espejo-Garces, T., Baez-Miron, F., & Ramirez-Granizo, I. A. (2018). Rating system for motor games based on age. *Sport Tk-Revista Euroamericana De Ciencias Del Deporte*, 7(2), 13-19.
- Galera, A. (1999). *Juego motor y educación física: bases para una reforma*. Barcelona: CIMS.
- Méndez, A. (1999). Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión. *Revista Lecturas de Educación Física y Deportes*, 16.
- Navarro, V. (2002). *Afán de Jugar*. Barcelona: INDE.
- Navarro, V. (2010). La complejidad ante la modificación de los juegos motores. *Acciónmotriz*(4), 46-54.
- Navarro, V. (2011). Aplicación pedagógica del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. *Agora para la educación física y el deporte*, 13(1), 15-34.
- Valdivia-Moral, P., Fernández-Revelles, A. B., Muros-Molina, J. J., & Chacon-Cuberos, R. (2018). Effectiveness indices evaluating time in physical education: Example in Motor Games. *Journal of Human Sport and Exercise*, 13, S529-S540. doi: 10.14198/jhse.2018.13.Proc2.36
- Viciano, J., Fernández-Revelles, A. B., Zabala, M., Requena, B., & Lozano, L. (2003). Computerized application for analysing the time and instructional parameters in sport coaching and physical education teaching. *International Journal of Computer Science in Sport*, 2(1), 189-190.
- Von Neumann, J., & Morgenstern, O. (1944). *Theory of games and economic behavior*. Princeton, NJ: Princeton University Press.



FICHA N.º 5.1

JUEGOS



(nº participantes)

Aspectos formales

Clasificación: ~~Según contenido~~.

Contenido: Habilidad.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Ser capaz de ...

Nombre: "La ventana".

Edad: A partir de 5 años.

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

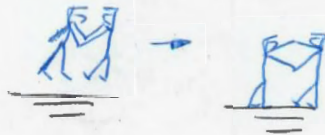
Organización: Por parejas.

Desarrollo Práctico: Cogerse de las manos haciendo un hueco, se trata de pasar por el hueco y volver a la posición inicial.

Reglas y Observaciones: No pueden soltarse en ningún momento. Deben pasar ambos por el hueco.

Variantes: Aumentar el número de participantes.

Exposición Gráfica



X PROMOCIÓN

FICHA N.º 5.2

JUEGOS

(nº participantes)
Aspectos formales

Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Ser capaz de...

Nombre: "Vigía alerta".

Edad: A partir de 8 años.

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Por parejas.

Desarrollo Práctico: El que está abajo es la torre o faro y el de arriba es el vigía, éste debe subirse sobre la torre y decir "vigía alerta".

A la voz del profesor.

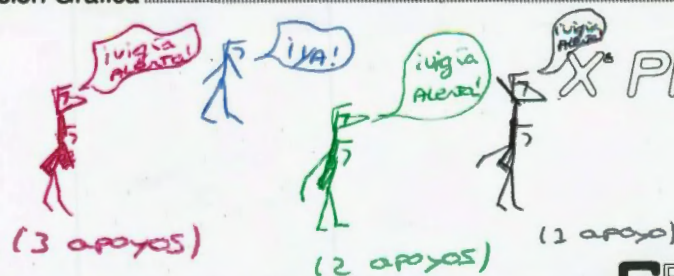
Reglas y Observaciones: Las torres están estáticas.

Los vigías hasta que el profesor dé la señal deben estar trotando alrededor.

Ir variando el nº de apoyos (3-2-1).

Variantes: Dos torres y un vigía.

Ir complicándolo cada vez más.

Exposición Gráfica

X PROMOCIÓN



FICHA N.º 5.3

JUEGOS



(nº participantes)

Aspectos formales

Clasificación Según contenido.

Contenido: Emocional.

Cualidad Motriz: Habilidad

Objetivo: Ser mejor que...

Nombre: "Cuco"

Edad: A partir de 9 años

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Por parejas.

Desarrollo Práctico: Uno de pie con las piernas abiertas y el otro en cuadrupedia y con las manos apoyadas en la punta de los pies del otro, debe salir y decir: cucu, cucu, cucu.

Reglas y Observaciones: El de arriba no debe iniciar el movimiento para pillar al cuco antes de que salga. El cuco debe decir cucu.

Variantes: El de arriba con los ojos cerrados.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 5.4

JUEGOS

(nº participantes)

Aspectos formales

Clasificación: Según contenido



Contenido: Emocional.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Nombre: "El escudo".

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Objetivo: Ser capaz de...

Edad: A partir de 5 años.

Organización: Por tríos.

Desarrollo Práctico: Dos cogidos de la mano y el tercero intenta pillar a uno de estos, pero éste para evitarlo interpone a su compañero como escudo.

Reglas y Observaciones: Todos van cambiando los papeles, para que todos pasen por todo.

Se pueden realizar fintas, cambios de dirección,...

Variantes: El escudo de frente al que pilla.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



GRANADA 91-96

FICHA N.º5.5.....

JUEGOS

(nº participantes)
Aspectos formales

Contenido: Emocional y Habilidad Clasificación: Según contenido. A

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Ser capaz de...

Nombre: "Arenas movedizas".

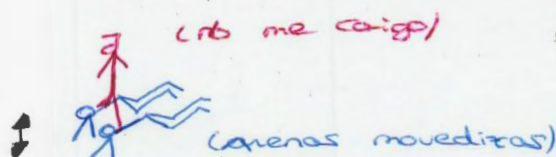
Edad: A partir de 10 años.

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Por tríos.

Desarrollo Práctico: Dos en cuadrupedia y el tercero se sube a sus espaldas de pie.

Reglas y Observaciones: El que se sube debe mantener el equilibrio mientras los otros suben y bajan.
Todos pasan por los tres sitios.Variantes: Dos boca arriba y el 3º se sube en las rodillas.
Idem, pero cambiando el sentido del cuerpo.Exposición Gráfica (~~piernas-manos y manos-piernas~~).....

X PROMOCIÓN



FICHA N.º 5.6

JUEGOS



(nº participantes)
Aspectos formales
Clasificación: Según contenido.

Contenido: Competitivo.

Cualidad Motriz: *velocidad.*Objetivo: *ser mejor ...*Nombre: "Meter la gallina en el corral" Edad: *A partir de 5 años.*Medio: corral".
Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Por tríos.

Desarrollo Práctico: La gallina va dando saltos (pata coja) y los otros dos enganchados de las manos han de pillarlo.

Reglas y Observaciones: Se igualen las condiciones para que no haya ventajas.

Los tres pasan por los distintos papeles.

Variantes: Variar las condiciones de la gallina y de los que pillan.

Exposición Gráfica

(CORRAL)



(Gallina)



Xª PROMOCIÓN



GRANADA

91-96

205

FICHA N.º 5.7

JUEGOS



(nº participantes)

Según aspectos formales.

Clasificación: Según contenido.

Contenido: Competitivo.

Cualidad Motriz: Fuerza

Objetivo: Ser mejor que...

Nombre: "Perros encadenados". Edad: A partir de 12 años.

Medio: Terrestre.

Material:

Organización: Por tríos.

Desarrollo Práctico: Dos hacen de carretilla y el tercero les coje a cada uno una pierna y otra le queda libre, a base de tirones deben escapar.

Reglas y Observaciones: Sólo se sueltan mediante tirones. Los tres pasan por los diferentes sitios.

Variantes: Los perros varían el número de apoyos.

Exposición Gráfica

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º5.8.....

JUEGOS



Contenido: Competitivo+Emocional. Clasificación: Según aspectos formales (nº participantes)

Cualidad Motriz: *velocidad*.

Objetivo: *Gana*.

Nombre: "Cuádrigas humanas". Edad: *a partir de 10 años*.

Medio: Terrestre.

Material: Estafetas y señales de salida y llegada.

Organización: Por quintetos.

Competiciones de dos en dos grupos.

Desarrollo Práctico: Dos hacen de caballos.

Dos de silla de montar.

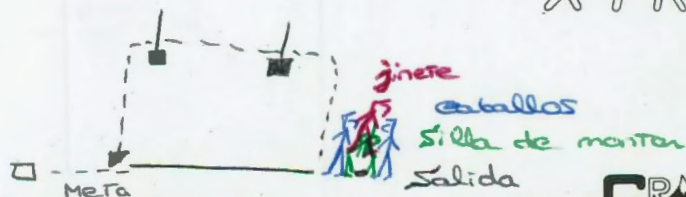
Uno de jinete.

Reglas y Observaciones: Realizar el recorrido en el menor tiempo posible.

Todos pasan por todos los papeles (caballo-silla-jinete).

Variantes: Aumentar el número de componentes.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 5.9

JUEGOS



Contenido: Competitivo+Simbólico Clasificación: Según aspectos formales (nº participantes)

Cualidad Motriz: *Habilidad* Objetivo: *Incertidumbre*

Nombre: "El torpedo". Edad: *A partir de 5 años*

Medio: Terrestre.

Material: Pañuelo por grupo.

Organización: Por quintetos.

Colocados en fila uno detrás de otro.

Desarrollo Práctico: Cogidos por los hombros, el primero lleva los ojos vendados, el último es el que dirige con golpes en los hombros.

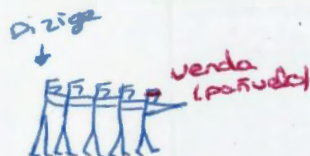
Reglas y Observaciones: La información debe ser comunicada lo más rápido posible.

Cuando lanzan el torpedo se quedan sin él.

Variantes: Aumentar el número de torpedos.

Disminuir los quintetos a parejas (más participación).

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 5.10

JUEGOS



Contenido: Competitivo+Simbólico. Clasificación: Según aspectos formales (nº participantes)

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Ser mejor que ...

Nombre: "El contagioso".

Edad: A partir de 5 años.

Medio: Terrestre.

Material: Terreno delimitado.

Organización: Por grupos de diez personas.

Desarrollo Práctico: El contagioso se le queda, éste no puede entrar en ese terreno delimitado, ni los otros salir.

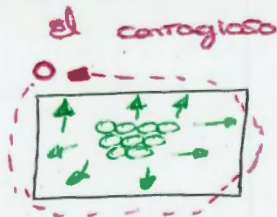
Reglas y Observaciones: Si toca a uno de los que está en el espacio delimitado cambian los papeles.

Se puede cruzar por el aire las esquinas, pero no caer dentro de ese terreno, sino fuera.

Variantes: Variar el número de participantes.

Que se le queden más personas.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



GRANADA

91-96

209

FICHA N.º 5.11

JUEGOS

(nº participantes)
Aspectos formales

Contenido: Competitivo + Habilidad. Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Ser mejor que...

Nombre: "El oso".

Edad: A partir de 5 años.

Medio: Terrestre.

Material: Una colchoneta por grupo.

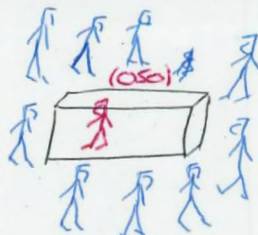
Organización: Por grupos de diez personas.

Desarrollo Práctico: El oso está sobre la colchoneta y éste sin salir debe intentar pillar a los demás. Los otros deben intentar tocarlo.

Reglas y Observaciones: Si te coge el oso cambio. No es sólo tocar, sino coger.

Variantes: Que dos hagan de osos.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



GRANADA

91-96

210

FICHA N.º 5.12

JUEGOS

(nº participantes)
Aspectos formales.

Contenido: Competitivo+Emocional Clasificación: Según contenido.

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Ser mejor que...

Nombre: "Juego de la silla". Edad: A partir de 10 años.

Medio: Terrestre.

Material: Ninguno.

Organización: Dos círculos de diferente número de personas.

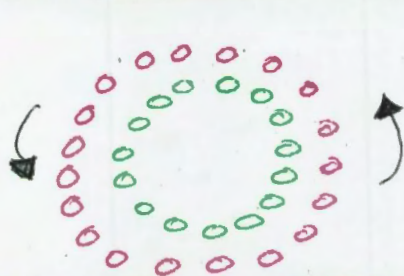
Desarrollo Práctico: El círculo de dentro permanece estático y el de fuera dinámico, trotando alrededor de éstos, a la voz del profesor deberán subirse en uno de los del centro.

Reglas y Observaciones: Sólo se sube una persona encima de la otra.

Sólo a la voz del profesor, nunca antes.

Variantes: Aumentar la dificultad variando la posición de subida.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



GRANADA

91-96

211

FICHA N.º 6.1

JUEGOS



Contenido: Riesgo - Habilidad.

Clasificación: Según aspectos formales (no particip.)

Cualidad Motriz: Fuerza.

Objetivo: Ser capaz de...

Nombre: "Meter el caballo en la cuadra".

Edad: A partir de 10 años.

Medio: Terrestre.

Material: Espacio delimitado de 3x3 m.

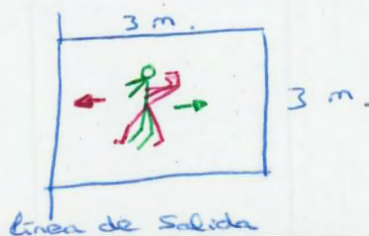
Organización Por parejas, distribuidos ampliamente por el espacio.

Desarrollo Práctico: De ese espacio se señala una determinada línea que es la de salida, uno se coloca en cuadrupedia sin apoyar las rodillas y el otro intenta mediante fuerza desplazarlo hacia a la línea de salida.

Reglas y Observaciones: Debe de ser expulsado por la línea de salida, se ejecuta dos veces para que los dos pasen por ambas situaciones.

Variantes: Aumentar el nº de personas que intentan echar a la que está en cuadrupedia.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



GRANADA 91-96

FICHA N.º6.2.....

JUEGOS



Contenido: Riesgo - Emocional.

Clasificación: Según aspectos formales (nº particip.)

Cualidad Motriz: Habilidad - Fuerza

Objetivo: Riesgo

Nombre: "Campanas de Navidad". Edad: A partir de 10 años.

Medio: Terrestre.

Material: Espacio para poder realizarlo.

Organización: Por parejas, distribuidos ampliamente por el espacio.

Desarrollo Práctico: Partiendo de posición bípeda y de espaldas y agarrados por los brazos entrelazados, voltear uno al otro alternativamente, a la señal dar un fuerte volteo para que el que está arriba dé la vuelta completa y caiga de pie.

Reglas y Observaciones: No anticiparse nunca a la señal del profesor, cada vez se agarra con menos fuerza para que el que dá la vuelta esté más libre a la hora de caer.

Variantes: Competitiva, se sale por parejas, al recorrer 20 m. volteo al compañero, ida-vuelta-ida y termina.

Exposición Gráfica

①



②



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 6.3

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según aspectos formales (nº particip.)

Cualidad Motriz: Habilidad

Objetivo: Ser capaz de...

Nombre: "El perro encerrado". Edad: A PARTIR DE 6 AÑOS.

Medio: Terrestre.

Material: Espacio suficiente para poder ser ejecutado.

Organización: Por tríos.

Desarrollo Práctico: Dos de ellos cogidos de las manos con los brazos a la altura de los hombros, el otro en medio intenta escapar por debajo de las manos.

Reglas y Observaciones: Si saca la cabeza el de en medio ya está fuera, pasan los tres por el centro para llevar a cabo dicha acción.

Variantes: Aumentar el nº de personas que están en medio y variar la altura de sujeción de las manos.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 6.4

JUEGOS



Contenido: Habilidad-Competitivo Clasificación: Según aspectos formales (nº particip.)

Cualidad Motriz: Fuerza.

Objetivo: ¿quién llega antes?

Nombre: "La cesta de la compra" Edad: A partir de 10 años.

Medio: Terrestre.

Material: Espacio de unos 20 metros.

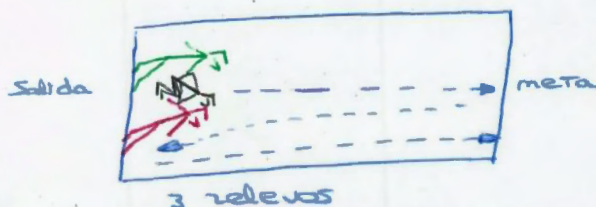
Organización: Por trios.

Desarrollo Práctico: Colocados a lo ancho de la sala, del trio uno de ellos se coloca en medio y es transportado por los otros dos en dicho recorrido, éste coloca sus manos a la cintura como si fuesen asas y los otros dos lo elevan en peso.

Reglas y Observaciones: El de en medio debe tener las rodillas flexionadas, se realiza de forma competitiva haciendo tres relevos.

Variantes: Podría ser que tres levantasen en peso a dos, teniendo así dos cestas de la compra a la vez.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 6.5

JUEGOS



Contenido: Competitivo-Habilidad Clasificación: Según aspectos formales (nº particip.)
 Cualidad Motriz: velocidad - Habilidad Objetivo: ¿Quién llega antes?
 Nombre: "El saltimbanqui". Edad: A partir de 6 años.
 Medio: Terrestre.
 Material: Un espacio de unos 30 metros.

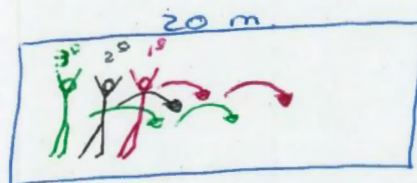
Organización: Por tríos se compiten, contra otros dos, o sea, compiten tres tríos a la vez.

Desarrollo Práctico: Colocados transversalmente y en tendido prono y en fila y juntos, a la señal de ¡ya!, el 2º salta sobre el 1º, el 3º sobre los otros dos y así sucesivamente.

Reglas y Observaciones: ¿Qué trio llega antes?, hay que pasar levantando el tronco y a la vez las manos y las piernas.

Variantes: Aumentar el nº de participantes y competir más gente a la vez.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 6.6

JUEGOS



Contenido: Habilidad → Competitivo **Clasificación:** Según aspectos formales (nº particip.)
Cualidad Motriz: FUERZA **Objetivo:** ¿quién gana?
Nombre: "Lucha de saurios". **Edad:** A partir de 22 años.
Medio: Terrestre.
Material: Espacio necesario para poder llevarlo a cabo.

Organización: En grupos de 4 personas, dos cogen y dos llevan a cabo dicha lucha.

Desarrollo Práctico: Dos cogen a los otros dos por la cintura, éstos colocan sus piernas a ambos lados de la cadera de quien lo coje y apoyados sobre las manos en el suelo luchan.

Reglas y Observaciones: Se compite por asaltos, haciendo tres y que participen ambos, dicha competición o asalto se realiza por tiempo que es indicado por el profesor.

Variantes: En vez de competir dos parejas al mismo tiempo participen más y así se tendrá más dificultad.

Exposición Gráfica

Competición por asaltos



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 6.7

JUEGOS



Contenido: Emoción.

Clasificación: Según aspectos formales (nº particip.)

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Equilibrio. Riesgo.

Nombre: "La ola".

Edad: A partir de 12 años.

Medio: Terrestre.

Material: Espacio para poder realizarlo.

Organización: Por grupos de 5 personas.

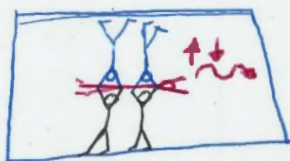
Variante: Cuatro se colocan en cuadrupedia y juntos y el 5º se sube encima y lo voltean. Contenido: Equilibrio. Nombre: "Los burros".

Desarrollo Práctico: Colocados por parejas, uno en frente de otro y cogidos de las manos hacen movimientos de subida y bajada, de forma alternativa o simultáneamente, en 5º se coloca encima de sus brazos y es volteado hacia arriba.

Reglas y Observaciones: El que se coloca arriba lo hace como si fuera un sólido rígido y las parejas que hacen los movimientos no pueden soltarse en ningún momento.

Variantes: Aumentar el nº de parejas para que el que está arriba tenga mayor seguridad y sea más seguido.

Exposición Gráfica.....



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 6.8

JUEGOS



Contenido: Habilidad competitiva. Clasificación: Según aspectos formales (no particip.)
 Cualidad Motriz: Habilidad mental. Objetivo: Gana.

Nombre: "Tres en raya humano". Edad: A partir de 6 años.

Medio: Terrestre.

Material: Cuadrado dividido en ocho partes (una cruz y diagonales).

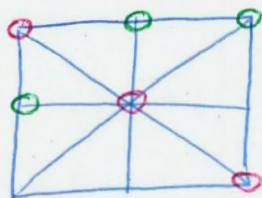
Organización: Por grupos de 6 personas, se divide el sexteto en dos grupos (trios), estableciendo así dos equipos.

Desarrollo Práctico: Dentro de un equipo se establece el orden de actuación en la primera ronda, después se mueven según convenga más a ese equipo.

Reglas y Observaciones: Para ver qué equipo empieza el juego se echan pases ó nones y el que gana es su grupo el que empieza.

Variantes: Competición entre sí de los equipos que ganan y pierden, el que gane más veces es el campeón.

Exposición Gráfica



Tres en
Rayá

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 6.9

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según aspectos formales (nº particip.)

Cualidad Motriz: *Percepción corporal.* Objetivo: *Incertidumbre.*Nombre: "Reconocimiento corporal." Edad: *A partir de 6 años.*

Medio: Terrestre.

Material: Espacio necesario para realizarlo.

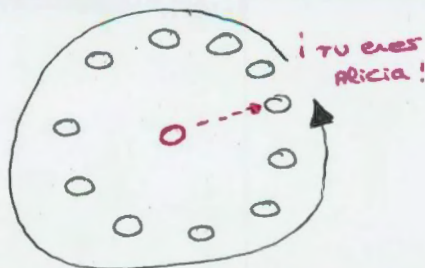
Organización: Un grupo de doce personas.

Desarrollo Práctico: De las doce personas, once se colocan de pie formando un círculo y uno que se le queda, se le vendan los ojos y cuando éste dé una palmada los demás van andando alrededor de él y cuando paran por otra palmada éste debe reconocer a la persona.

Reglas y Observaciones: El que se le queda no puede ver nada en absoluto para que el juego se realice lo más simbólico posible. No vale quitarse o cambiarse de sitio para que no te reconozca.

Variantes: Que participe más gente para que sea más difícil ó que se le queden más personas.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 6.10

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según aspectos formales (nº particip.)

Cualidad Motriz: velocidad - fuerza

Objetivo: No ser el último.

Nombre: "Caballos locos-jinetes" Edad: A partir de 10 años.

Medio: Terrestre. disfrazados!

Material: Un espacio de unos 30 metros.

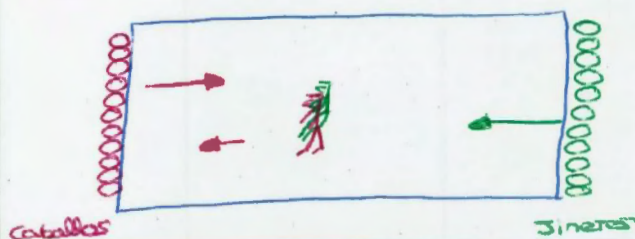
Organización: Se divide la clase en dos grupos.

Desarrollo Práctico: Se colocan uno en frente del otro, unos son los caballos que están en la cuadra y otros son los jinetes, cada caballo debe huir de la persecución de los jinetes.

Reglas y Observaciones: Cada jinete intenta pillar a un caballo para que lo lleve sobre su espalda hasta la cuadra, se valorará el último jinete que llega a la cuadra y el último caballo cogido.

Variantes: Aumentar el espacio para que dure más el juego y al mismo tiempo sea más difícil.

Exposición Gráfica.....



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 6.11

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según aspectos formales (nº particip.)

Cualidad Motriz: *velocidad*.Objetivo: *llegar antes que*.

Nombre: "El encuentro".

Edad: *A PARTIR DE 6 años*.

Medio: Terrestre.

Material: Un espacio de unos 30x20 metros.

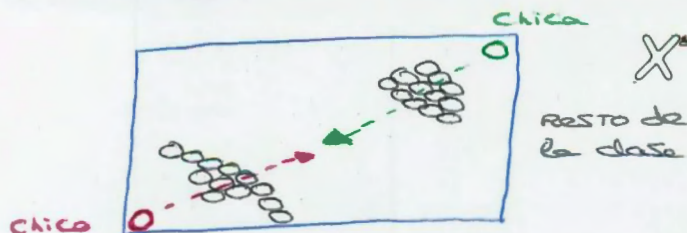
Organización: Una pareja y el resto de la clase.
La pareja ha de ser de sexo distinto.

Desarrollo Práctico: Se elige una pareja y se colocan en los extremos opuestos de ese espacio demarcado y deben intentarse unir cogiéndose de las manos y los demás deben impedirselo con su cuerpo.

Reglas y Observaciones: El resto de la clase sólo utilizará el cuerpo para impedir la unión y no podrán utilizar sus manos. Ver qué pareja tarda menos tiempo en conseguir el objetivo del juego. Por tiempo.

Variantes: Disminuir el nº de componentes de la clase.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 6.12

JUEGOS



Contenido: Habilidad+competitivo. Clasificación: Según aspectos formales (no particip.)
 Cualidad Motriz: *velocidad.* Objetivo: *No ser pillado.*

Nombre: "Araña negra-jinete ne-Edad: *A partir de 6 años.*
 gro.

Medio: Terrestre.

Material: Un espacio de 30x20 m. marcando un pasillo de 3 m. a lo largo de ese espacio.

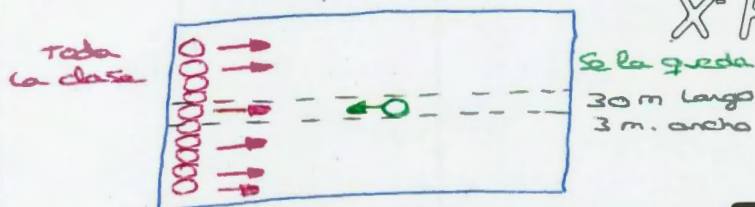
Organización: Todos a un lado de la clase y uno que se la queda en dicho pasillo.

Desarrollo Práctico: Todos deben pasar por el pasillo y si es levantado es cuando también se la queda.

Reglas y Observaciones: Cada vez se la vá quedando más gente hasta pillar a todos. tiempo durante 10 seg. Para que uno se la quede debe ser levantado en peso.

Variantes: Que se la quede más gente, hacer el pasillo más ancho y que participe menos gente en el juego.

Exposición Gráfica.....



Xª PROMOCIÓN

