

Compilation of Motor Games according to according to expressive aspect (S) *Recopilación de Juegos Motores según aspecto expresivo*

Fernández-Revelles, Andrés B.¹ & Cueto-Martín, Belén.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 aspecto expresivo con contenido simbólico. **Material y métodos:** 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, el proceso se realizará por dos expertos en la materia. **Resultados y Discusión:** Se han encontrado 11 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 aspecto expresivo y con contenido simbólico, habiendo encontrado 11 Juegos Motores.

Palabras clave: Juegos Motores; clasificación; según aspecto expresivo; contenido simbólico

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 expressive aspect the classifications that appear on the card, in this case according to expressive aspect with symbolic contents. **Methods:** The Motor Games tokens will be collected from the Motor Games tokens of the INEF promotion of Granada from 1989-1994 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:** 11 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 expressive aspect and with symbolic contents, having found 11 Motor Games.

Keywords: Motor games; classification; according to expressive aspect; symbolic content

¹Departamento 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>

²Departamento 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>

Type: Proposal

Section: Motor games

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

(P) Compilação de Jogos Motorizados de acordo com aspecto expressivo**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 aspecto expressivo e com conteúdo simbólico. **Material e Métodos:** As fichas dos Jogos Motorizados serão coletadas das fichas dos Jogos Motorizados da promoção INEF de Granada de 1989-1994, 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 11 jogos de motor, cujo conteúdo, 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 aspecto expressivo e com conteúdo simbólico, tendo encontrado 11 Jogos Motor.

Palavras chave: Jogos de motor; classificação; de acordo com aspecto expressivo; conteúdo simbólico

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.

Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2019). Compilation of Motor Games according to according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*. 3 (2): 403-424.

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).

Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2019). Compilation of Motor Games according to according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*. 3 (2): 403-424.

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 aspecto expresivo y con contenido simbólico.

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 aspecto expresivo y con contenido simbólico 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
139	Oso panda	Según aspecto expresivo	Simbólico
140	El moco	Según aspecto expresivo	Simbólico
141	Calisto, Calisto	Según aspecto expresivo	Simbólico
142	Concurso de baile	Según aspecto expresivo	Simbólico
143	Toco un instrumento	Según aspecto expresivo	Simbólico

Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2019). Compilation of Motor Games according to according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*. 3 (2): 403-424.

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

144	Mi barba	Según aspecto expresivo	Simbólico
145	Días de la semana	Según aspecto expresivo	Simbólico
146	Viajar es un placer	Según aspecto expresivo	Simbólico
147	La catraca	Según aspecto expresivo	Simbólico
148	La historia jamás contada	Según aspecto expresivo	Simbólico
149	El yoca-jover	Según aspecto expresivo	Simbólico

DISCUSIÓN / DISCUSSION

Se han encontrado 11 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, 2019e, 2019f, 2019g, 2019h; Fernández-Revelles y Cueto-Martín, 2019a, 2019b, 2019c, 2019d, 2019e, 2019f, 2019g, 2019h, 2019i).

CONCLUSIONES / CONCLUSIONS

Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según aspecto expresivo y con contenido simbólico, habiendo encontrado 11 Juegos Motores.

AGRADECIMIENTOS / ACKNOWLEDGEMENTS

A todos los compañeros de las promociones del INEF de Granada de 1989-1994 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

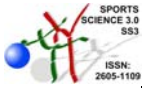
Abt, C. C. (1968). The impact of technological change on world politics. *The futurist*, 2, 21-25.

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.

Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2019). Compilation of Motor Games according to according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*. 3 (2): 403-424.

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 according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*, 3(2), 425-444.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019b). Compilation of Motor Games according to formal aspects (material) *Sports Science 3.0*, 3(2), 256-295.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019c). 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. (2019d). Compilation of Motor Games according to mechanical aspects. *Sports Science 3.0*, 3(2), 381-402.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019e). Selection of Motor Games according to competitive content *Sports Science 3.0*, 3(1), 21-41.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019f). Selection of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 115-138.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019g). Selection of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 65-87.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019h). Selection of Motor Games according to symbolic content *Sports Science 3.0*, 3(2), 241-255.
- 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](http://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. & Cueto-Martín, B. (2019)**. Compilation of Motor Games according to according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*. 3 (2): 403-424.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>



- 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>
- 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 expressive aspect. *Sports Science 3.0*, 3(2), 403-424.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019b). Compilation of Motor Games according to competitive content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 1-20.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019c). Compilation of Motor Games according to emotional-hability content *Sports Science 3.0*, 3(1), 139-156.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019d). Compilation of Motor Games according to emotional content *Sports Science 3.0*, 3(1), 88-114.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019e). Compilation of Motor Games according to formal aspects (material) *Sports Science 3.0*, 3(2), 296-354.
- Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2019).** Compilation of Motor Games according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*. 3 (2): 403-424.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019f). 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. (2019g). Compilation of Motor Games according to mechanical aspects. *Sports Science 3.0*, 3(2), 355-380.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019h). Compilation of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 42-64.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019i). Selection of Motor Games according to symbolic content *Sports Science 3.0*, 3(2), 224-240.
- 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.
- 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° 139

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: S. Asp. Expresivo

Cualidad Motriz: COMUNICACION MOTRIZ

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Oso panda.

Edad: 4 a 5 años.

Medio: Gimnasio

Material: No se precisa.

Organización:

Todo el grupo adopta la posición de cuadrupedia.

Desarrollo Práctico:

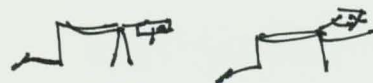
El educador irá relatando la historia del oso panda y los alumnos relacionarán las acciones que se narran con movimientos corporales.

Reglas y Observaciones:

El narrador debe contar la historia lentamente, para que se pueda representar.

Variantes: Contar una historia donde hay varios animales a imitar.

Exposición Gráfica.....



FICHA Nº 140

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: S. Asp. Expres.

Cualidad Motriz:

Objetivo:

Nombre: El moco.

Edad: 6 en adelante.

Medio: Gimnasio

Material: Sin material.

Organización:

Todo el grupo alrededor del alumno que dirigirá la canción y los gestos.

Desarrollo Práctico:

El animador entona la canción del moco y la gesticula siendo imitado por los demás.

Reglas y Observaciones:

Variar el ritmo de la cancin.

Variantes: Sacar el moco al compañero.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 141

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: S Asp. Expresivo.

Cualidad Motriz: COMUNICACION MOTRIZ

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Calisto-Calisto.

Edad: 7 años en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Sin material.

Organización:

Grupo de tres.

Desarrollo Práctico:

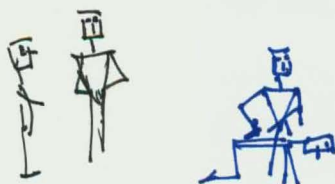
Cada grupo representará un par de oficios mímicos. Un grupo se acerca a otro y dirá: " Calisto-Calisto qu oficio tenis ". El otro grupo contesta: " Ahora mismo lo veris ". Lo representan y los otros tienen que acertarlo.

Reglas y Observaciones:

Cuando se acierte el oficio, ese grupo representará el suyo.

Variantes: Dos del grupo estarán con los ojos vendados y el otro cuando acierta el oficio se presenta a sus compañeros.

Exposición Gráfica



FICHA N° 142

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: S. Asp. Expresivo

Cualidad Motriz: COMUNICACION MOTRIZ

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Concurso de baile.

Edad: 8 años en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Música.

Organización:

Cinco voluntarios hacen de jueces y el resto se disponen por parejas.

Desarrollo Práctico:

Las parejas bailan al son de la música, que es de varios estilos. El jurado determina la preja ganadora.

Reglas y Observaciones:

El jurado tendrá en cuenta: Originalidad, conjunción de la pareja, identificación con la música...

Variantes: Bailar individualmente.

Exposición Gráfica.....



FICHA Nº 143

JUEGOS



Contenido: Simbólico

Clasificación: S. Asp. Expresivo

Cualidad Motriz: COMUNICACION MOTRIZ

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Toco un instrumento. Edad: 10 años en adelante

Medio: Gimnasio

Material: Sin material.

Organización:

Todo el grupo alrededor del educador que comenzará tocando un instrumento.

Desarrollo Práctico:

Este cantará: " Si yo toco sin mirar un instrumento tu tendrás que adivinar ", a la vez que gestícula el instrumento.

El resto repetirá la estrofa y el gesto mímico y uno deberá adivinarlo.

Reglas y Observaciones:

El que acierte el instrumento se colocará en el centro y tocará otro distinto.

Variantes: Tocar instrumentos reales (para niños más pequeños).

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 144

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: S. Asp. Expresivo

Cualidad Motriz: COMUNICATIVA MOTRIZ

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Mi barba.

Edad: Hasta 10 años.

Medio: Gimnasio

Material: Ninguno.

Organización:

Todos alrededor del alumno que dirige.

Desarrollo Práctico:

Un alumno canta la canción de: " Mi barba tiene 3 pelos, 3 pelos tiene mi barba, y si no tuviera 3 pelos, ya no sería mi barba ", y todos se siguen la letra y gestos.

Reglas y Observaciones:

Cada vez que se comienza a cantar la canción de nuevo se quita una palabra, sustituyendola por un silbido y haciendo más énfasis en la representación de esa palabra (barba, pelos, tres...).

Variantes: Sustituir las palabras por ruidos extraños.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 145

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: S. Asp. Expresivo

Cualidad Motriz: COMUNICACION MOTRIZ

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Dias de la semana.

Edad: 6 años en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Ninguno.

Organización:

Todo el grupo, un voluntario que dirige.

Desarrollo Práctico:

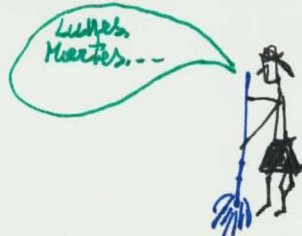
Cantando la canción de " Los días de la semana ", gesticular todas las acciones que en ella se digan, dirigidas por el alumno voluntario.

Reglas y Observaciones:

Los compañeros deben imitarlo y acompañarlo en el canto.

Variantes: Cada día de la semana lo dirá un alumno distinto.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 146

JUEGOS



Contenido: Simbólico

Clasificación: S Asp. Expresivos

Cualidad Motriz: COMUNICACION MOTRIZ

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Viajar es un placer. Edad: 5 años en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Sin material.

Organización:

Grupos de 8 en fila india, colocados frente al que dirigirá los gestos y la canción.

Desarrollo Práctico:

El animador canta la canción y el resto imita el gesto concreto que realiza el coche mediante expresión corporal. Por ejemplo: el túnel, el semáforo, las curvas, los baches...

Reglas y Observaciones:

Los gestos se deben producir uniformemente.

Variantes: Realizarlo sentados en el suelo.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 147

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: S. Asp. Expresivo

Cualidad Motriz: COMUNICACION MOTRIZ

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: La Catraca.

Edad: 8 años adelante.

Medio: Gimnasio

Material: Sin material.

Organización:

El educador prepara un guión, el resto del grupo está sentado, en un hipotético escenario.

Desarrollo Práctico:

El educador va narrando su historia y al mismo tiempo van apareciendo los objetos y personajes de la historia, saliendo gente a representarlos.

Reglas y Observaciones:

El guión debe de ser muy creativo. El narrador debe parar su historia para que vayan saliendo a representarla y no continuar si no sale nadie.

Variantes: Preparar distintas historias, estando en relación con La Catraca.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 148

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: S. Asp. Expresivo

Cualidad Motriz: COMUNICACION MOTRIZ

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: La hã jamás contada. Edad: 8 años en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: No se necesita.

Organización:

Se necesita un narrador, un actor y el resto de la clase.

Desarrollo Práctico:

El narrador va leyendo el guión, al tiempo que el actor va representando la historia. El resto del grupo imita al actor.

Reglas y Observaciones:

El narrador debe leer muy despacio, para que de tiempo a representarlo.

La historia debe ser rica en aspectos que puedan traducirse en gestos y mímica.

Variantes: Hacer ruidos y mímica.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 149

JUEGOS



Contenido: Simbólico

Clasificación: S. Asp. Expresivo

Cualidad Motriz: COMUNICACION MOTRIZ

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El yoca-jover.

Edad: 5 a 10 años.

Medio: Gimnasio.

Material: Música.

Organización:

Todo el grupo colocado frente al educador.

Desarrollo Práctico:

Una vez puesta la música hay que seguir el ritmo y bailar, haciendo los gestos que indica la cinta: dormir, andar, esquiar, macho, saludar....

Reglas y Observaciones:

La canción marcará el ritmo y debemos ajustarnos a l.

Variantes: La clase se divide en dos filas, colocadas una frente a otra. Ver que grupo lo hace

mejor.
Exposición Gráfica:



I.N.E.F.