

Compilation of Motor Games according to mechanical aspects

(S) *Recopilación de Juegos Motores según aspectos mecánicos*

Cueto-Martín, Belén¹ & 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 mecánicos con contenido diverso. **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 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 aspectos mecánicos y con contenido diverso, habiendo encontrado 11 Juegos Motores.

Palabras clave: Juegos Motores; clasificación; según aspectos mecánicos; 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 mechanical aspects 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:** 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 mechanical aspects and with various contents, having found 11 Motor Games.

Keywords: Motor games; classification; according to mechanical aspects; 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>

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 aspectos mecânicos**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 aspectos mecânicos 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 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 aspectos mecânicos e com vários conteúdos, tendo encontrado 11 Jogos Motor.

Palavras chave: Jogos de motor; classificação; de acordo com aspectos mecânicos

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 mechanical aspects. *Sports Science 3.0*. 3 (2): 381-402.

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 mechanical aspects. *Sports Science 3.0*. 3 (2): 381-402.

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 mecánicos con diferentes contenidos como simbólico, competitivo, habilidad y 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 1991-1996 en la que encontramos más de 200 Juegos Motores.

Se escogerá una determinada clasificación, en este caso según aspectos mecánicos con diferentes contenidos como simbólico, competitivo, habilidad y 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
9.1	Cuento de Flexiluz	Según aspectos mecánicos	Simbólico
9.2	Los chorizos de Cartuja	Según aspectos mecánicos	Competitivo
9.3	La frontera	Según aspectos mecánicos	Competitivo
9.4	El hechicero	Según aspectos mecánicos	Simbólico

Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2019). Compilation of Motor Games according to mechanical aspects. *Sports Science 3.0*. 3 (2): 381-402.

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

9.5	Ven o vete	Según aspectos mecánicos	Competitivo
9.6	El gato se estira	Según aspectos mecánicos	Habilidad
9.7	Los patos	Según aspectos mecánicos	Competitivo
9.8	Los pontones	Según aspectos mecánicos	Habilidad
9.9	El guardia de tráfico	Según aspectos mecánicos	Emocional
9.10	Pasar por el túnel	Según aspectos mecánicos	Habilidad
9.11	El muelle	Según aspectos mecánicos	Habilidad

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 aspectos mecánicos con diferentes contenidos como simbólico, competitivo, habilidad y emocional, 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

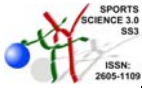
- Abt, C. C. (1968). The impact of technological change on world politics. *The futurist*, 2, 21-25.
- Costes, A. (1995). *Estudi observacional de les tasques semidefinides y de les modificacions de rols consegüents en un joc tradicional sociomotriu*. (Ph.D. Thesis), Universitat de Barcelona.
- Crawford, 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. & Cueto-Martín, B. (2019). Compilation of Motor Games according to mechanical aspects. *Sports Science 3.0*. 3 (2): 381-402.

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

- 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>
- 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 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. (2019).** Compilation of Motor Games according to mechanical aspects. *Sports Science 3.0*. 3 (2): 381-402.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- 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. (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.º 9.1

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según fundamentos motrices (mecánico).

Cualidad Motriz: Flexibilidad.

Objetivo: Representar.

Nombre: "Cuento de Flexiluz". Edad: A PARTIR DE 4 años.

Medio: Terrestre.

Material: Espacio necesario para su desarrollo.

Organización: Cada uno individualmente y es el profesor el que dirige a los alumnos.

Desarrollo Práctico: El profesor cuenta un cuento y se vá haciendo de forma simbólica los sucesos que van transcurriendo en el cuento.

Reglas y Observaciones: Todos deben imitar en todo momento los mismos gestos que realice el profesor.

Variantes: Que el cuento sea continuado por otra persona y otra y ..., para que participen todos.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



GRANADA

91-96

392

FICHA N.º 9.2

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según fundamentos motrices (mecánico).

Cualidad Motriz: Agilidad.

Objetivo: Ser mejor que...

Nombre: "Los chorizos de Cartu-Edad: A partir de 8 años.
ja".

Medio: Terrestre.

Material: Colchonetas, plinton, balones y espacio.
(gimnasio)

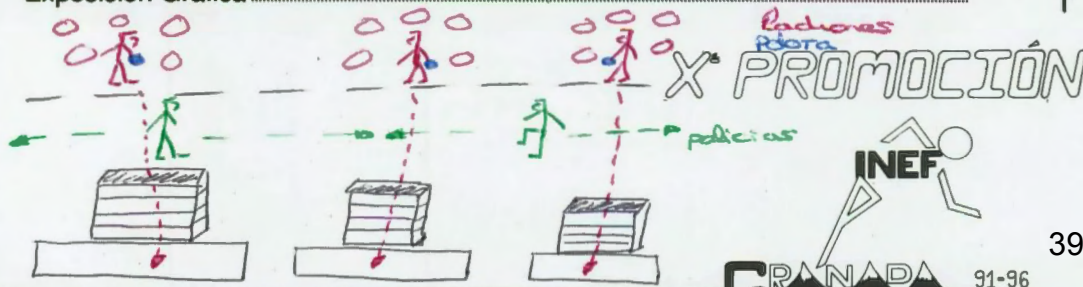
Organización: Toda la clase se divide en tres grupos y forman filas (chorizos) y dos voluntarios (policías)

Desarrollo Práctico: El chorizo debe saltar la tapia (plinto) con el objeto robado (balón), una vez saltada, ya está libre y pasa el objeto al siguiente chorizo, los policías deben procurar que éstos no salten la tapia con el objeto robado.

Reglas y Observaciones: Los policías que atrapan a los ladrones antes de que consigan su objetivo, son llevados a las espalderas (cárcel), para ello deben ser cogidos.

Variantes: Que se realice en un espacio mayor y haya más policías, para que sea más difícil el ejecutarlo.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 9.3

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según fundamentos motrices (mecánico)

Cualidad Motriz: Fuerza.

Objetivo: Gana.

Nombre: "La frontera".

Edad: A partir de 7 años.

Medio: Terrestre.

Material: Espacio marcado con dos líneas centrales.

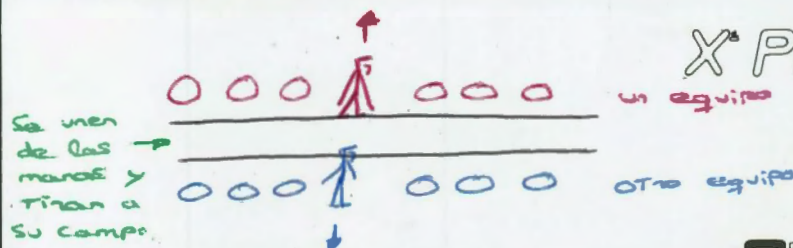
Organización: Se divide la clase en dos grupos.

Desarrollo Práctico: De los dos grupos, se enfrentan por parejas y cogidos de las manos hay que intentar sacar al compañero de su campo y meterlo en el tuyo.

Reglas y Observaciones: Los de un mismo grupo pueden ayudar a sus compañeros para tirar de los otros y así ganar.

Variantes: Mismo ejercicio, pero realizarlo con una sola mano.

Exposición Gráfica.....



Xª PROMOCIÓN



GRANADA

91-96

394

FICHA N.º 9.4

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según fundamentos motrices (mecánico).

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Representar.

Nombre: "El hechicero".

Edad: A partir de 5 años.

Medio: Terrestre.

Material: Espacio necesario para su desarrollo.

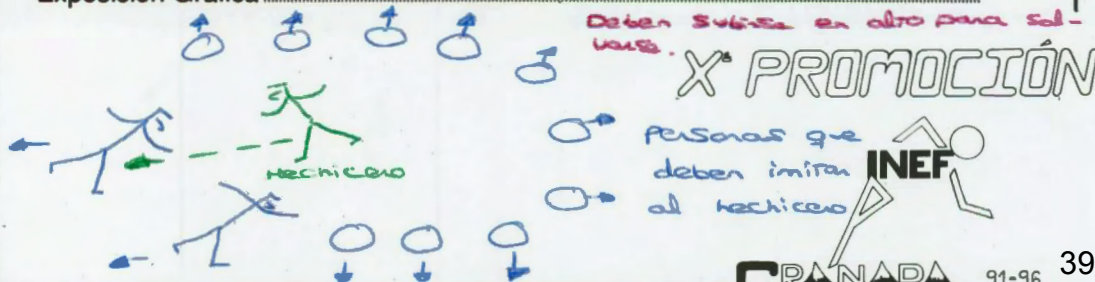
Organización: Se divide la clase en tres grupos, de unas 12 personas aproximadamente.

Desarrollo Práctico: Todos los de un mismo grupo forman un círculo y uno de ellos se coloca en el centro del círculo. El hechicero realiza movimientos que deben ser imitados por los demás y éste debe atrapar a uno para librarse de estar en el centro.

Reglas y Observaciones: Todos deben imitar en todo momento al hechicero y cuando él quiere corre detrás de uno para atraparlo y el grupo para liberarse de ser atrapado se debe subir a un sitio elevado.

Variantes: que hayan dos hechiceros para que a la hora de atrapar a los demás se sea más fácil.

Exposición Gráfica



FICHA N.º 9.5

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según fundamentos motrices (mecánicos)

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: *llegar antes que...*

Nombre: "Ven o vete".

Edad: *A partir de 5 años.*

Medio: Terrestre.

Material: Aros y espacio para su ejecución.

Organización: Se divide la clase en grupos de 5 personas cada uno. Se utilizan 6 aros.

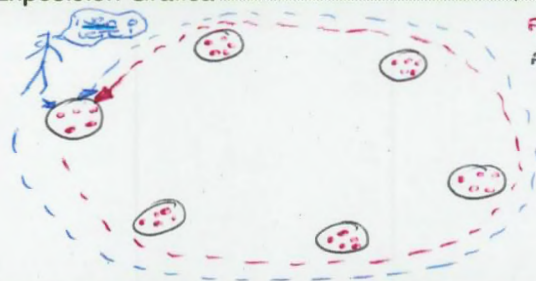
Desarrollo Práctico: Se le queda uno que va corriendo alrededor de los aros (círculo) y toca a uno de un grupo y le dá la consigna "ven o vete".

Todos deben tener metido un pie en el aro.

Reglas y Observaciones: + Si dice ven= todos los del grupo corren detrás de él y el último que meta su pierna en el aro se la queda; + Si dice vete= se hace lo mismo, pero corren en dirección contraria.

Variantes: Que se le queden dos, para que a la hora de correr choquen unos con otros.

Exposición Gráfica

*Personas con un pie dentro del aro.*

AROS

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 9.6

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según fundamentos motrices (mecánicos).

Cualidad Motriz: Flexibilidad.

Objetivo: ser capaz de ...

Nombre: "El gato se estira".

Edad: A partir de 4 años.

Medio: Terrestre.

Material: El gimnasio para su ejecución (un ancho).

Organización: Se divide la clase en grupos de 5 personas y todos dispuestos en un lateral de la sala.

Desarrollo Práctico: Consiste en desplazarse moviendo brazos y piernas alternativamente, se estira y se acercan las piernas a la cadera (pies a manos).

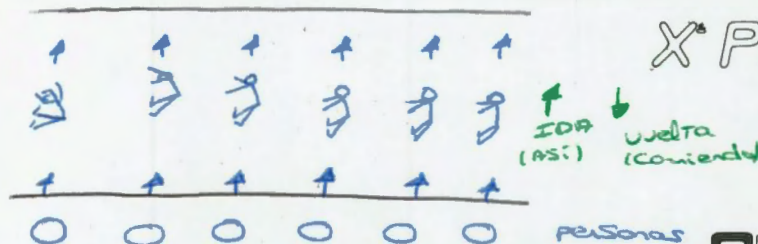
Se puede hacer alternando movimiento de piernas y brazos.

Reglas y Observaciones: Se realiza primero con piernas abiertas y estiradas y el movimiento de piernas y brazos es alternativo.

Se hace por relevos y no es competitivo.

Variantes: Lo mismo, pero con piernas juntas y estiradas (extendidas).

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 9.7

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: Según fundamentos motrices (mecánico).

Cualidad Motriz: Fuerza.

Objetivo: Gana.

Nombre: "los patos".

Edad: A partir de 5 años.

Medio: Terrestre.

Material: Gimnasio, se utiliza el ancho como recorrido.

Organización: Se divide la clase en grupos de 5 personas y todos dispuestos en un lateral de la sala.

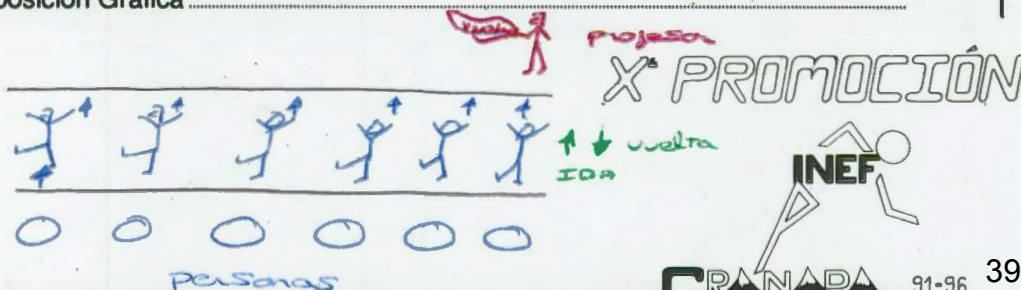
Desarrollo Práctico: Se van desplazando por hileras y deben seguir las indicaciones que hace el profesor, se desplazan volando o corriendo.

Ida: de este modo y vuelta también.

Reglas y Observaciones: Cuando el profesor dice correr todos se desplazan en cuclillas y cuando dice volar lo hacen a pata coja.

Variantes: Que lo realicen todos a la vez y que se empujen unos a otros, para que sea más competitivo.

Exposición Gráfica



FICHA N.º 9.8

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según fundamentos motrices (mecánico).

Cualidad Motriz: Agilidad.

Objetivo: Ser Capaz de...

Nombre: "Los pontones".

Edad: A partir de 9 años.

Medio: Terrestre.

Material: Espacio necesario para su desarrollo (gimnasio).

Organización: Se divide la clase en grupos de 5 personas y colocados en un lateral de la sala.


Desarrollo Práctico: Pasar un recorrido (ancho de la sala) haciendo un puente con los componentes del grupo, que colocados en cuadrupedia forman dicho puente y se debe pasar por encima de cada uno y sin que se caiga. Sólo el recorrido de ida.

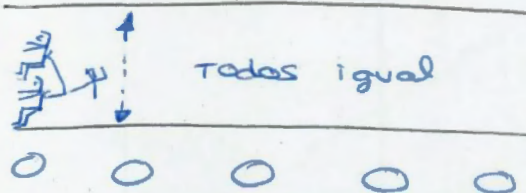
Reglas y Observaciones:

No se debe en ningún momento tocar el suelo (agua) con los pies, ya que se penaliza.

Variantes: Se realiza lo mismo, pero con dos ayudas laterales.

Exposición Gráfica

no tocan el suelo  profesora.



Xª PROMOCIÓN

Hacer ida
& vuelta



FICHA N.º 9.9

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: Según fundamentos motrices (mecánico).

Cualidad Motriz: Resistencia.

Objetivo: RESISTIR.

Nombre: "El guardia de tráfico" Edad: A PARTIR DE 5 AÑOS.

Medio: Terrestre.

Material: Un silbato y el espacio del gimnasio.

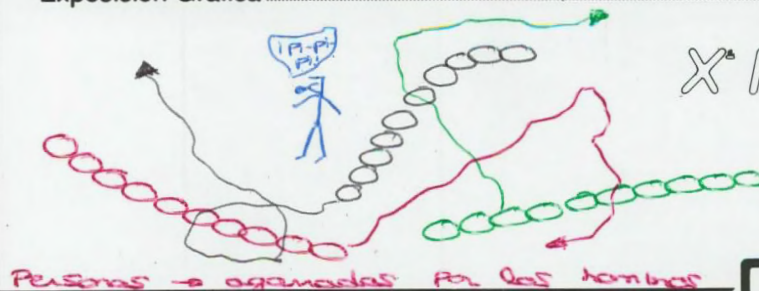
Organización: Se divide la clase en 4 grupos de unas 8-9 personas aproximadamente y colocados en fila por el espacio.

Desarrollo Práctico: Cada grupo es un vehículo. Van trotando uno detrás de otro y agarrados por los hombros. Uno de la clase es el guardia, al que hay que obedecer.

Reglas y Observaciones: Tener en cuenta los pitidos del guardia y las indicaciones de sus brazos para realizar correctamente los cambios de ritmo pertinentes y las paradas.

Variantes: Que se divida la clase en más grupos para que sea más complicado de hacer.

Exposición Gráfica.....



Personas agarradas por los hombros

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 9.10

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según fundamentos motrices (mecánico).

Cualidad Motriz: Flexibilidad.

Objetivo: Ser capaz de...

Nombre: "Pasarse por el túnel". Edad: A partir de 5 años

Medio: Terrestre.

Material: El gimnasio para su ejecución.

Organización: Se divide la clase en cuatro grupos de unos 8-9 y distribuidos a lo largo del gimnasio.

Desarrollo Práctico: El primero del grupo se coloca en cuadrupedia invertida, otro del grupo debe pasar por debajo de éste arrojándose y una vez que pasa se coloca en la misma posición y así continuamente.

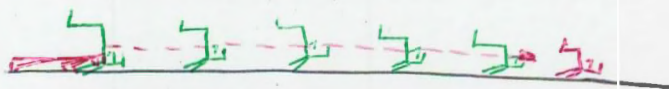
Reglas y Observaciones: Todos deben pasar por el túnel e intentar pasar el mayor número de veces en dicho recorrido.

Variantes: Hacerlo con un matiz competitivo y también variando el tipo de puente (ej- cuadrupedia,...).

Exposición Gráfica

pasan por debajo de las compañeras

X PROMOCIÓN



GRANADA

91-96

401

FICHA N.º 9.11

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: Según fundamentos motrices (mecánico).

Cualidad Motriz: Agilidad.

Objetivo: Ser capaz de...

Nombre: "El muelle".

Edad: A partir de 6 años.

Medio: Terrestre.

Material: El gimnasio para su ejecución.

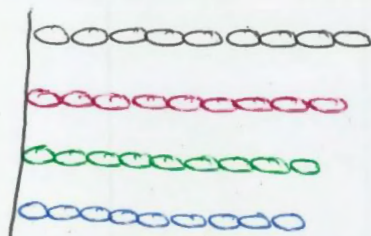
Organización: Se divide la clase en 4 grupos de 8-9 personas cada uno.

Desarrollo Práctico: Consiste en que todos los del grupo se levanten a la vez, variando las posiciones de partida, utilizando las piernas (fuerza) para poder hacer lo y cogidos unos a otros por los hombros.

Reglas y Observaciones: Que todos se levanten a la vez para que parezca verdaderamente un muelle.

Variantes: Apoyados sobre una rodilla, sentados sobre los pies, como los moros (manos en la cintura),....

Exposición Gráfica



Cogidos de las hombros, levántase todos a la vez de distintas formas.

X.ª PROMOCIÓN

