

## Compilation of Motor Games according to mechanical aspects

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

Fernández-Revelles, Andrés B.<sup>1</sup> & Cueto-Martín, Belén<sup>2</sup>

#### 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 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 15 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 15 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 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:** 15 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 15 Motor Games.

**Keywords:** Motor games; classification; according to mechanical aspects; various contents

<sup>1</sup>Departamento de Educación Física y Deportiva, Facultad de Ciencias del Deporte, Universidad de Granada – España – [abfr@ugr.es](mailto:abfr@ugr.es) ORCID <https://orcid.org/0000-0002-8089-650X>

<sup>2</sup>Departamento de Educación Física y Deportiva, Facultad de Ciencias del Deporte, Universidad de Granada – España – [belencueto@ugr.es](mailto: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 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 15 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 15 Jogos Motor.

**Palavras chave:** Jogos de motor; classificação; de acordo com aspectos mecânicos; 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, Videjuegos, 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): 355-380.

**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): 355-380.

**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 emocional, habilidad, competitivo, simbólico y habilidad-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 aspectos mecánicos con diferentes contenidos como emocional, habilidad, competitivo, simbólico y habilidad-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
124	A la expectativa	Según aspectos mecánicos	Emocional
125	El pasillo mortal	Según aspectos mecánicos	Emocional
126	Flexitud	Según aspectos mecánicos	Habilidad
127	Cuerpos rodantes	Según aspectos mecánicos	Competitivo

**Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2019).** Compilation of Motor Games according to mechanical aspects. *Sports Science 3.0*. 3 (2): 355-380.

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

128	Elefantes borrachos	Según aspectos mecánicos	Habilidad
129	Pasar el puente	Según aspectos mecánicos	Competitivo
130	El salto de la pulga	Según aspectos mecánicos	Habilidad
131	El guardia de tráfico	Según aspectos mecánicos	Simbólico
132	El muelle	Según aspectos mecánicos	Emocional
133	La rueda desinflada	Según aspectos mecánicos	Habilidad
134	Los matemáticos	Según aspectos mecánicos	Emocional
135	El gato se estira	Según aspectos mecánicos	Competitivo
136	Los pontoneros	Según aspectos mecánicos	Habilidad
137	Ven o vete	Según aspectos mecánicos	Competitivo
138	La carrera de patos	Según aspectos mecánicos	Habilidad-simbólico

## DISCUSIÓN / DISCUSSION

Se han encontrado 17 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 emocional, habilidad, competitivo, simbólico y habilidad-simbólico, habiendo encontrado 15 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 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. & Cueto-Martín, B. (2019).** Compilation of Motor Games according to mechanical aspects. *Sports Science 3.0*. 3 (2): 355-380.

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

- 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. (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. (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° 124

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. Asp. Mecánico.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD PERCEPCION

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: A la expectativa.

Edad: 7 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: No se precisa.

## Organización:

Todos en grupo alrededor del educador.

## Desarrollo Práctico:

El director dice una característica comun a algunos, y a estos se les tiene que atrapar todos contra todos.

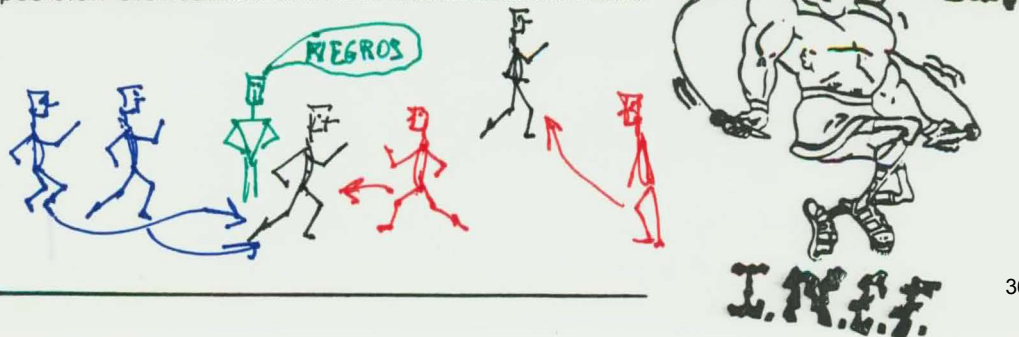
## Reglas y Observaciones:

Los que sean se podran salvar subiendose en lugar elevado.

Los que sean atrapados se llevan al centro.

## Variantes:

Decir el nombre de los que deben ser pasados.  
Exposición Gráfica.....



FICHA N° ..... 125 .....

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. Asp. Mecánico.

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El pasillo mortal.

Edad: 10 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Colchonetas.

## Organización:

Clase dividida en dos grupos, estos se dividen a su vez en dos. Se forma un pasillo con colchonetas

## Desarrollo Práctico:

Un grupo dentro del pasillo y el otro se vuelve a dividir colocandose a ambos lados del pasillo. El equipo de fuera intentar echar al de dentro en el menor tiempo posible.

## Reglas y Observaciones:

El equipo de fuera no puede meterse dentro de las colchonetas.

Variantes: Solo se puede tirar de los contrarios de las piernas.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 126

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Mecánicos

Cualidad Motriz: COMUNICACION MOTRIZ

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Flexitud.

Edad: 6 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: No se precisa.

## Organización:

Participa toda la clase.

## Desarrollo Práctico:

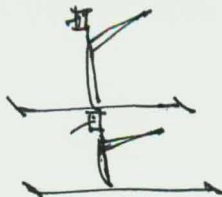
El educador va contando una historia y los alumnos realizan todo lo que el les va comentando.

## Reglas y Observaciones:

Involucrar el mayor numero de ejercicios de flexibilidad.

Variantes: Quien no sea capaz de realizarlo se va eliminando.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 127

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. Asp. Mecánico.

Cualidad Motriz: COORDINACION

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Cuerpos rodantes.

Edad: 6 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Colchonetas.

## Organización:

Clase dividida en tres grupos. Colocar las tres colchonetas en fila.

## Desarrollo Práctico:

Los alumnos se colocan en fila. Deben de ir rodando sobre las colchonetas cogidos los pies con las manos, ruedan lateralmente.

## Reglas y Observaciones:

No soltarse los pies.

Mantener siempre la misma posición.

Variantes: Las volteretas hacia delante o hacia atrás.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º ..... 128 .....

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Mecánicos

Cualidad Motriz: COORDINACION

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Elefantes borrachos. Edad: 8 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Colchonetas.

## Organización:

Clase dividida en tres grupos. Colocar las colchonetas en fila.

## Desarrollo Práctico:

Los componentes del grupo están cogidos por las manos por debajo de las piernas y colocados en filas. En esta posición dar volteretas a lo largo de las colchonetas.

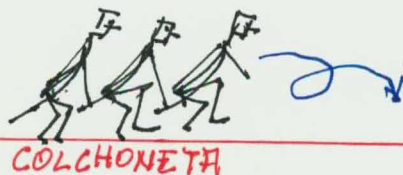
## Reglas y Observaciones:

No soltarse de las manos.

El que da la voltereta abre las piernas para que el siguiente pueda realizar la voltereta correctamente.

Variantes: Cogidas por las dos manos.

Exposición Gráfica.....





FICHA N° 129

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. Asp. Mecánicos

Cualidad Motriz: FLEXIBILIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Pasar el puente.

Edad: 8 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: No se precisa.

## Organización:

grupos de 8, colocados a lo largo de la sala en tendido supino, uno al lado del otro. El primero de cada grupo comienza el juego.

## Desarrollo Práctico:

Hacer el puente para que el primero pueda pasar arrastrandolos por debajo.  
Así todos los componentes del grupo.  
Comienza el juego a la voz del educador.

## Reglas y Observaciones:

El segundo debe salir cuando el primero le pase el relevo. Gana el equipo que primero acabe con todos sus componentes.

Variantes: Pasar saltando por encima.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 130

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Mecánicos

Cualidad Motriz: COORDINACION

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El salto de la pulga. Edad: 10 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Colchonetas.

## Organización:

Clase dividida en tres grupos, dentro de estos por parejas. Colocar tres colchonetas en fila.

## Desarrollo Práctico:

Un compañero se sienta en la colchoneta con brazos extendidos y arriba, el otro esta detras de pie agarrandole de las manos, salta por encima de la cabeza del compañero y da la vuelta. A continuacion el compañero hace lo mismo.

## Reglas y Observaciones:

No se pueden soltar de manos.

Variantes: Competicion entre todas las parejas, ver quien llega antes al otro extremo.

Exposición Gráfica.....



COLCHONETAS



FICHA N° ..... 131 .....

## JUEGOS



Contenido: Simbolico.

Clasificación: S. Asp. Mecánicos

Cualidad Motriz: COMUNICACION MOTRIZ

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El guardia de trafico. Edad: 6 en adelante

Medio: Gimnasio.

Material: Silbato.

## Organización:

Grupos de 8, uno se queda libre y hace de guardia.  
Cada grupo se dispone en fila india.

## Desarrollo Práctico:

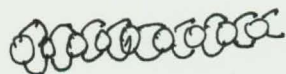
El guardia dirige al grupo dando ordenes mediante el silbato y gestos, haciendo que vayan de un lado a otro, mas lento o mas rapido...

## Reglas y Observaciones:

El guardia intentara atender a los grupos, impidiendo que choquen entre ellos.

Variantes: Dos guardias y las filas van con los ojos cerrados.

Exposición Gráfica.....



I.N.E.F.

FICHA N° 132

## JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. Asp. Mecánicos

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El muelle.

Edad: 8 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: No se precisa.

## Organización:

Clase dividida en cuatro grupos. En fila india sentados en el suelo y con las manos encima de los hombros del compañero que se tiene delante.

## Desarrollo Práctico:

Desde esta posición intentar levantarse sin soltarse.

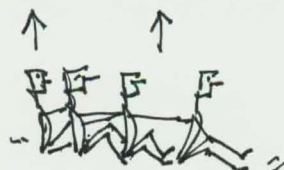
Progresión para conseguirlo: Con una sola rodilla en el suelo, con ambas en el suelo, sentados sobre los talones, sentados en el suelo con piernas cruzadas y sentados con piernas abiertas.

## Reglas y Observaciones:

Todos los ejercicios se hacen al unisono y sin quitar las manos de los hombros del compañero.

Variantes: Igual pero impulsandose con una sola pierna.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 133

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Mecánicos

Cualidad Motriz: FLEXIBILIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: La rueda desinflada. Edad: 10 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Colchonetas.

## Organización:

Clase dividida en 4 grupos, dentro de estos formar parejas.

## Desarrollo Práctico:

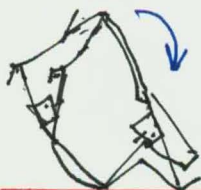
Uno se tumba y coje el tobillo del compañero, el otro hace lo mismo pero invertido. En esta posición intentar rodar por la colchoneta.

## Reglas y Observaciones:

No se debe soltar uno del compañero.

Variantes: Por tríos.

Exposición Gráfica.....



COLCHONETAS GRESAS



FICHA N° ..... 134 .....

## JUEGOS



Contenido: Emocionales.

Clasificación: S. Asp. Mecanicos

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Los matematicos.

Edad: 9 en adelante.

Medio: gimnasio.

Material: No se precisa.

## Organización:

Grupos de 8 sentados en fila india en el suelo. Se numera cada componente del grupo.

## Desarrollo Práctico:

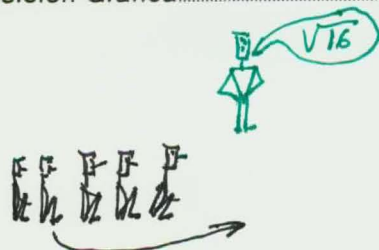
El educador dice una formula matematica, el grupo debe de adivinar el resultado y el numero correspondiente de cada grupo saldra corriendo hacia una linea final y volvera.

## Reglas y Observaciones:

Se debe llegar a la linea final para volver a su puesto.

Variantes: Siempre debe salir un numero mas del resultado.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 135

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. Asp. Mecánicos

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El gato se estira.

Edad: 5 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: No se precisa.

## Organización:

Grupos de 5 colocados al final de la sala en fila india.

## Desarrollo Práctico:

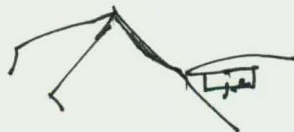
En esa posición, tras la señal del educador, sale el primero de cada fila; se desplaza a la línea de enfrente y vuelve para darle la señal o relevo al siguiente. El desplazamiento se hace juntando y separando piernas y tronco simultáneamente.

## Reglas y Observaciones:

No se puede abandonar la posición exigida. Gana el equipo cuyo último relevo llegue antes.

Variantes: Igual, pero alternativamente con piernas cerradas.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 136

## JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Mecánicos

Cualidad Motriz: EQUILIBRIO

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Los pontoneros.

Edad: 10 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: No se precisa.

## Organización:

Grupos de 5. El primero se coloca en cuadrupedia.

## Desarrollo Práctico:

El segundo pasa por encima del que esta en cuadrupedia cuando acaba se coloca en la misma posición y pasa al siguiente que hace lo mismo. Así sucesivamente.

## Reglas y Observaciones:

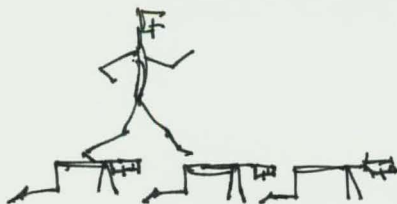
Mantener el equilibrio sobre los compañeros.

No se puede tocar el suelo.

Colocar el cuerpo correctamente.

Variantes: Los de abajo se mueven un poco para dificultar.

Exposición Gráfica.....





FICHA N° 137

## JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. Asp. Mecánicos

Cualidad Motriz: VELOCIDAD-REACCION

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Ven o vete.

Edad: 7 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Aros.

## Organización:

Grupos de 5, cada grupo con un aro y un pie dentro de el. Un alumno libre. Formar entre todos los grupos un circulo.

## Desarrollo Práctico:

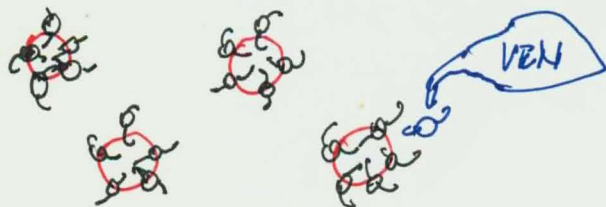
El alumno suelto corre por fuera de los circulos, cuando pasa por el lado de alguno dice " ven o vete", si dice " ven " ese grupo corre en la misma direccion que el, y el que llegue ultimo al aro queda fuera. Si dice " vete " el grupo correra en direccion contraria.

## Reglas y Observaciones:

El ultimo se queda de alumno libre.

Variantes: Dos alumnos libres.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 138

## JUEGOS



Contenido: Habilidad-Simbólico. Clasificación: S. Asp. Mecánicos

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: La carrera de patos. Edad: 7 en adelante.

Medio: Gimnasio

Material: No se precisa.

Organización:

Grupos de 5 en fila india a un lado del gimnasio.

Desarrollo Práctico:

Los primeros de cada grupo se desplazaran segun indique el educador, si dice " corriendo " se tendra que ir de cuclillas con los brazos en cruz, si dice " volando " se ira dando saltitos sobre una pierna, hasta llegar al otro lado y volver.

Reglas y Observaciones:

Saldran cuando el educador lo indique. El observador puede ir constantemente cambiando las ordenes.

Variantes: Hacerlo de espaldas.

Exposición Gráfica.....

