

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

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

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 aspectos formales (número de participantes) y con diversos contenidos. **Material y métodos:** Las fichas de Juegos Motores se recopilarán de las fichas de Juegos Motores de la promoción del INEF de Granada de 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 21 Juegos Motores, cuyo contenido, forma de expresión, gráficos, clasificaciones, etc. son mejorables, y por eso los seleccionamos aquí para que puedan ser mejorados y actualizados al momento y contexto en el que se necesiten. **Conclusiones:** Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según aspectos formales (número de participantes) y con diversos contenidos, habiendo encontrado 21 Juegos Motores.

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

Abstract

Introduction: We define Motor Game as: Game linked to a motor objective (or with movement) since in order to achieve the objectives the players achieve it through movement. Compilations of Motor Games are a necessary part of which to start to analyze the Motor Games. **Aims:** Collect Motor Games tokens as they originally appear and classify them according to the classifications that appear on the card, in this case according to formal aspects (number of participants) and with various contents. **Methods:** The Motor Games tokens will be collected from the Motor Games tokens of the INEF promotion of Granada from 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:** 21 Motor Games have been found, whose content, form of expression, graphics, classifications, etc. are improvable, and that is why we select them here so that they can be improved and updated to the moment and context in which they are needed. **Conclusions:** The Motor Games found in the Motor Games file have been compiled according to formal aspects (number of participants) and with various contents, having found 21 Motor Games.

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

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>

Tipe: Proposal

Section: Motor games

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

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

Resumen

Introdução: Definimos Jogo Motor como: Jogo vinculado a um objetivo motor (ou com movimento), pois, para atingir os objetivos, os jogadores o alcançam através do movimento. Compilações de jogos a motor são uma parte necessária para começar a analisar os jogos a motor. **Objetivos:** Colete os tokens de jogos a motor como eles aparecem originalmente e classifique-os de acordo com as classificações que aparecem no cartão, neste caso, de acordo com o aspectos formais (número de participantes) e com vários conteúdos. **Material e Métodos:** As fichas dos Jogos Motorizados serão coletadas das fichas dos Jogos Motorizados da promoção INEF de Granada de 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 21 jogos de motor, vários conteúdos, forma de expressão, gráficos, classificações etc. são improváveis, e é por isso que os selecionamos aqui para que possam ser aprimorados e atualizados para o momento e contexto em que são necessários. **Conclusões:** Os Jogos Motor encontrados no arquivo de Jogos Motor foram compilados de acordo com o aspectos formais (número de participantes) e com vários conteúdos, tendo encontrado 21 Jogos Motor.

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

INTRODUCCIÓN / INTRODUCTION

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

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

Así para el concepto de Juego escojo una definición que entre los investigadores está bastante aceptada que es la de Abt (1968) «*Cualquier competición (juego) entre adversarios (jugadores) trabajando bajo restricciones (reglas) para un objetivo (ganar, recompensa)*». Esta definición es bastante aceptada puesto que puede ser utilizada como punto de partida para las definiciones de Juegos, 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 formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*. 3 (1): 157-188.

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 formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*. 3 (1): 157-188.

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

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

Tenemos:

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

Objetivos / Aims:

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

MATERIAL Y MÉTODOS / METHODS

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

Se escogerá una determinada clasificación, en este caso según los aspectos formales (número de participantes) y con diferentes contenidos como habilidad, simbólico, emocional, emocional-competitivo, simbólico-competitivo y simbólico-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
55	Pasar por la ventana	Según aspectos formales (nº de participantes)	Habilidad

56	Vigía alerta	Según aspectos formales (nº de participantes)	Habilidad
57	Tentetieso	Según aspectos formales (nº de participantes)	Habilidad
58	El jardín encantado	Según aspectos formales (nº de participantes)	Simbólico
59	El borrico en la cuadra	Según aspectos formales (nº de participantes)	Emocional-competitivo
60	Tres en uno	Según aspectos formales (nº de participantes)	Emocional-competitivo
61	Los siameses	Según aspectos formales (nº de participantes)	Emocional-competitivo
62	Encarcelado	Según aspectos formales (nº de participantes)	Habilidad
63	La balanza	Según aspectos formales (nº de participantes)	Emocional
64	La cesta de la compra	Según aspectos formales (nº de participantes)	Emocional-competitivo
65	Guerra de saurios	Según aspectos formales (nº de participantes)	Simbólico-competitivo
66	La ola	Según aspectos formales (nº de participantes)	Emocional
67	Tres en raya	Según aspectos formales (nº de participantes)	Simbólico
68	La rueda del pajarito	Según aspectos formales (nº de participantes)	Simbólico-emocional
69	No ser y ser visto	Según aspectos formales (nº de participantes)	Emocional
70	Ver todos los ojos	Según aspectos formales (nº de participantes)	Emocional
71	Caballos y jinetes	Según aspectos formales (nº de participantes)	Emocional-competitivo
72	El encuentro	Según aspectos formales (nº de participantes)	Emocional
73	El gusano loco	Según aspectos formales (nº de participantes)	Emocional
74	El laberinto	Según aspectos formales (nº de participantes)	Emocional
75	La araña teje	Según aspectos formales (nº de participantes)	Emocional

DISCUSIÓN / DISCUSSION

Se han encontrado 21 Juegos Motores, cuyo contenido, forma de expresión, gráficos, clasificaciones, etc. son mejorables, y por eso los seleccionamos aquí para que puedan ser mejorados y actualizados al momento y contexto en el que se necesiten o vayan a utilizar.

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

CONCLUSIONES / CONCLUSIONS

Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según aspectos formales (número de participantes) y con diferentes contenidos como habilidad, simbólico, emocional, emocional-competitivo, simbólico-competitivo y simbólico-emocional, habiendo encontrado 21 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 formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*, 3(1), 189-223.

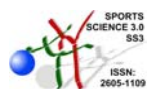
Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2019). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*. 3 (1): 157-188.

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

- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019b). Selection of Motor Games according to competitive content *Sports Science 3.0*, 3(1), 21-41.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019c). Selection of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 115-138.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019d). Selection of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 65-87.
- Fernández-Revelles, A. B. (1991). *Fichas de Juegos Motores curso 1990-91*. Unpublished. INEF. Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2003). *Efectos del conocimiento de resultados de los índices temporales de eficacia sobre la competencia docente Tiempo*. (Ph.D. Thesis Tesis), Universidad de Granada, Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2008a). El tiempo en la clase de educación física: la competencia docente tiempo. *Deporte y actividad física para todos*, 4, 102-120. doi: <http://hdl.handle.net/10481/29529>
- Fernández-Revelles, A. B. (2008b). Tiempo de Educación Física, Competencia Docente. from [www.ugr.es/local/abfr/TESIS Andres B Fdez Revelles/index abierto2.html](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. & Cueto-Martín, B. (2019)**. Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*. 3 (1): 157-188.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- Fernández-Revelles, A. B. (2017f). Diagrams to represent sports material of Physical Education and Motor Games. *Sports Science 3.0*, 1(1), 307-324. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51096>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017g). Time in Motor Games (Tiempo en Juegos Motores). *RRID:SCR_015819*. <http://www.ugr.es/local/abfr/tiempojm>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Arena-Pizarra Sports Science 3.0. Retrieved 09/2019, from <https://sites.google.com/go.ugr.es/arena-pizarra/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2019a). *Proyecto Docente: Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019b). *Proyecto Investigador: Diseño y evaluación de Juegos Motores para su difusión y promoción como medio para la mejora del tiempo de actividad física «DARJUEGO»*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B. (2019c). *Tema a desarrollar: Mecanismos y Dinámicas de los Juegos Motores*. Unpublished.
- Fernández-Revelles, A. B., Catañeda-Vázquez, C., Ramírez-Granizo, I. A., & Castro-Sánchez, M. (2017). Reglas de los juegos motores y juego justo. *Sports Science 3.0*, 1(1), 24-33. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49796>
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019a). Compilation of Motor Games according to competitive content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 1-20.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019b). Compilation of Motor Games according to emotional-hability content *Sports Science 3.0*, 3(1), 139-156.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019c). Compilation of Motor Games according to emotional content *Sports Science 3.0*, 3(1), 88-114.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019d). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants) *Sports Science 3.0*, 3(1), 157-188.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019e). Compilation of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 42-64.
- Fernández-Revelles, A. B., Chacón-Cuberos, R., Puertas-Molero, P., & Pérez-Cortés, A. J. (2017). Diagramas en Juegos Motores con simbología y terminología específica. *Sports Science 3.0*, 1(1), 34-43. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49797>
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado-Noguera, M. A. (2009a). Increase physical activity time of children in physical education classes. *Gaceta sanitaria*, 23, 107-107.
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado-Noguera, M. A. (2009b). Physical activity among children of different culture and gender. *Gaceta sanitaria*, 23, 107-108.
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado Noguera, M. A. (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.
- Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2019).** Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*. 3 (1): 157-188.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- 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° 55

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales.
N° DE PARTICIPANTES

Cualidad Motriz: FLEXIBILIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Pasar por la ventana. Edad: 6 en adelante

Medio: Gimnasio.

Material: Sin material

Organización:

Parejas.

Desarrollo Práctico:

Ambos cogidos de la mano, intentan introducirse por el agujero que ha quedado entre los brazos.

Reglas y Observaciones:

Es valida cualquier forma de pasar entre los brazos.

Variantes: Igual, comenzando dandose la espalda.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 56

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz:

Objetivo:

Nombre: Vigia alerta.

Edad: Mas de 10.

Medio: La sala.

Material: Sin material.

Organización:

En parejas, uno hace de torre, y el otro de vigia.

Desarrollo Práctico:

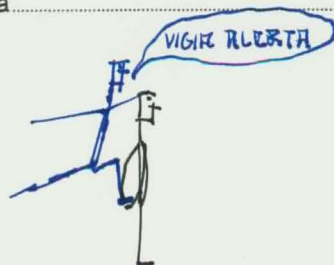
Las torres permanecen quietas, con las manos cruzadas atrás. Los vigias van trotando por la sala y a la señal se suben sobre la torre, y gritan: "Vigia Alerta".

Reglas y Observaciones:

Intentar mantener el equilibrio.

Variantes: Cada vez, el vigia intenta tener menos apoyos.

Exposición Gráfica.....



I.N.E.F.

FICHA N° 57

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales.
N° DE PARTICIPANTES

Cualidad Motriz: EQUILIBRIO - FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Tentetieso.

Edad: Mas de 12.

Medio: La sala.

Material: Sin material.

Organización:

Por tríos, dos tumbados boca arriba, y un tercero subido encima.

Desarrollo Práctico:

El que esta arriba intenta mantener el equilibrio.

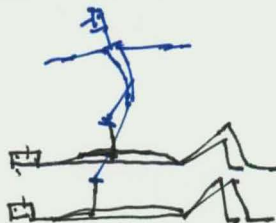
Reglas y Observaciones:

Los pies del que está arriba se apoyan sobre las manos de los que están debajo.

Hay que tener cuidado porque la caída puede ser peligrosa.

Variantes: Igual pero apoyandose en las rodillas.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 58

JUEGOS



Contenido: Simbolico.

Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El jardín encantado. Edad: Mas de 6.

Medio: La sala.

Material: Sin material.

Organización:

Grupos de 10. Uno hace de jardinero, y los demás de plantas.

Desarrollo Práctico:

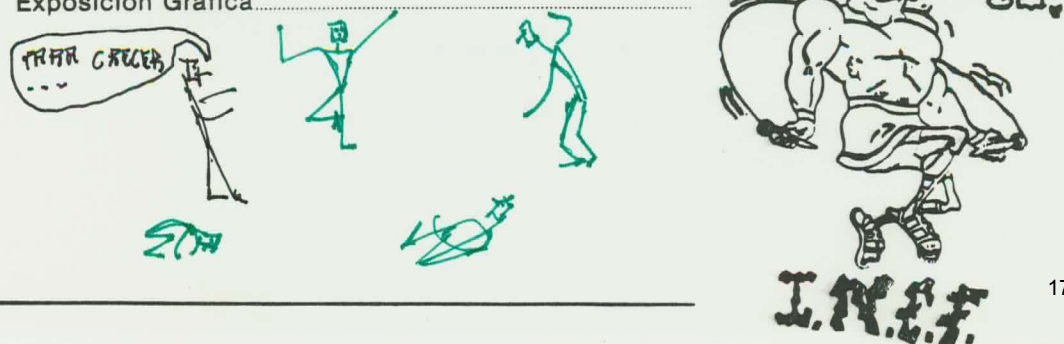
Las plantas nacen, crecen y mueren continuamente. El jardinero tiene que evitar que mueran diciéndoles: "Para crecer tienes que tomar el sol", y así las plantas siguen creciendo.

Reglas y Observaciones:

Las plantas deben ser tocadas por el jardinero antes de que mueran completamente.

Variantes: En vez de plantas son animales a los que hay que dar de comer.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 59

JUEGOS



Contenido: Emocional-competitivo Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nº DE PARTICIPANTES

Nombre: El borricon en la cuadrada: Mas de 6.

Medio: La sala.

Material: Tiza.

Organización:

Por parejas. En un espacio delimitado con la tiza.
Uno en cuadrupedia, otro de pie.

Desarrollo Práctico:

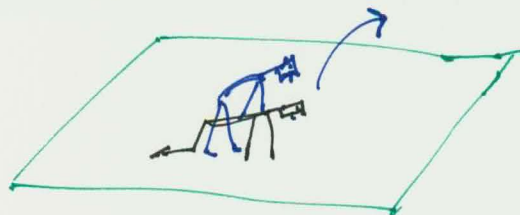
Uno intenta sacar del espacio delimitado al que está en cuadrupedia, que hace oposición.

Reglas y Observaciones:

Si se hace encima de una colchoneta, no vale agarrarse a ella.

Variantes: Estar de pie en vez de en cuadrupedia.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 60

JUEGOS



Contenido: Emocional-competitivo Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: FUERZA-VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Tres en uno.

Edad: De 4 a 12.

Medio: La sala.

Material: Sin material.

Organización:

Por parejas cogidos de la mano, pasando los brazos por debajo de la pierna interior.

Desarrollo Práctico:

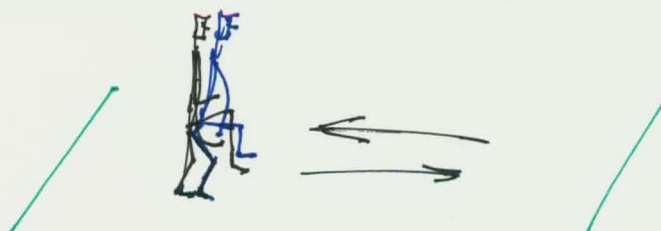
Es una carrera a saltos, en los que la pierna interior queda elevada.

Reglas y Observaciones:

La pierna elevada no debe tocar el suelo.

Variantes: En vez de cogerse una mano, cogerse las dos manos.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 61

JUEGOS



Contenido: Emocional-competitivo Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz:

Objetivo:

Nombre: Los siameses.

Edad: De 4 a 12.

Medio: La sala.

Material: Sin material.

Organización:

Por parejas, unidos espalda con espalda.

Desarrollo Práctico:

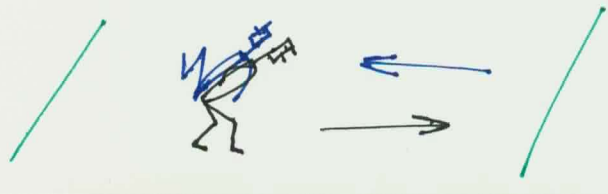
Carrera competitiva en la que uno carga al otro sobre su espalda. Al llegar a una señal, Uno voltea al otro, que será el nuevo transportado.

Reglas y Observaciones:

La carrera debe ser limpia y no debe haber trampas.

Variantes: Hacer la carrera por tríos, de tal forma que dos cogen a uno.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 62

JUEGOS



Contenido: Habilidad.

Clasificación: S. Asp. Formales.
N.º DE PARTICIPANTES

Cualidad Motriz: FUERZA-VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Encarcelado.

Edad: DE 4 a 12.

Medio: La sala.

Material: Ninguno.

Organización:

Por tríos, uno en medio y los otros a los lados con las mano unidas formando una jaula.

Desarrollo Práctico:

El de enmedio intenta escapar agachandose y los otros intentan evitarlo.

Reglas y Observaciones:

No se puede saltar.

Variantes: Variar la altura a que se puede escapar.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 63

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. Asp. Formales.
N.º DE PARTICIPANTES

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: La balanza.

Edad: DE 4 a 12.

Medio: La sala.

Material: Ninguno.

Organización:

Por tríos, uno en medio, y los otros a los lados cogiendolo por las manos.

Desarrollo Práctico:

El de enmedio hace de balanza, y los otros, cuando uno sube, el otro baja.

Reglas y Observaciones:

El de enmedio no se debe dejar caer cuando uno de los lados desciende.

Variantes: Los de los lados suben o bajan simultaneamente.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 64

JUEGOS



Contenido: Emocional-competitivo Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: La cesta de la compra. Edad: DE 4 a 12.

Medio: La sala.

Material: Ninguno.

Organización:

Por tríos, a un lado de la clase. Dos cogen y elevan a otro por los brazos.

Desarrollo Práctico:

Es una carrera competitiva de transporte.

Reglas y Observaciones:

El transportado no debe tocar el suelo.
Intentar hacerlo a máxima velocidad.

Variantes: Hacerlo como una carrera de relevos.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 65

JUEGOS



Contenido: Simbolico-competitivo Clasificación: S. Asp. Formales es.
 N° DE PARTICIPANTES

Cualidad Motriz: FUERZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Guerr4a de saurios. Edad: De 4 a 12 años.

Medio: La sala.

Material: Sin material.

Organización:

Por parejas, luchar siendo uno de los dos componentes transportado.

Desarrollo Práctico:

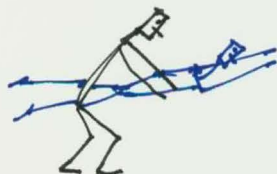
Se lucha para derribar a la otra pareja, luchan los que estan arriba y son transportados. Los de abajo intentan no ser derribados.

Reglas y Observaciones:

Tiene que ser una lucha limpia

Variantes: Utilizar otro tipo de transporte para luchar

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 66

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. Asp. Formales.
N° DE PARTICIPANTES

Cualidad Motriz: FUEZA

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: La ola.

Edad: 6 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Sin material.

Organización:

Grupos de cinco, cuatro agachados y uno encima de estos totalmente extendido.

Desarrollo Práctico:

Los que estan abajo descienden y ascienden progresivamente para elevar al que esta arriba.

Reglas y Observaciones:

La elevacion tiene que ser limpia y producto de la subida de los que estan abajo.

Variantes: Hacerlo con dos arriba.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 67

JUEGOS



Contenido: Simbolico.

Clasificación: S. Asp. Formales.
N° DE PARTICIPANTES

Cualidad Motriz: COMUNICACION-MOTRIZ

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Tres en raya.

Edad: 4 a 12 años.

Medio: Gimnasio.

Material: Tiza.

Organización:

Grupos de seis.

Desarrollo Práctico:

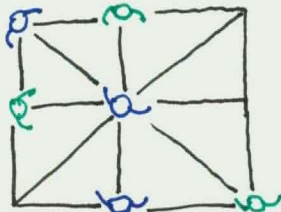
Consiste en el juego de tres en raya solo que las fichas son los jugadores.

Reglas y Observaciones:

Son las mismas que el juego de tres en raya.

Variantes: Inventar algunos movimientos nuevos.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 68

JUEGOS



Contenido: Simbolico-emocional. Clasificación: S. Asp. Formales.
 N° DE PARTICIPANTES

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: La rueda del pajarito. Edad: 4 a 12 años.

Medio: Gimnasio.

Material: Sin material.

Organización:

Grupos de 15. En circulos, uno de la pareja de pie y el otro debajo de las piernas. Uno esta en el centro.

Desarrollo Práctico:

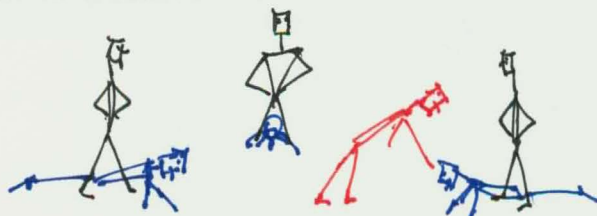
El que esta debajo intenta sacar la cabeza al maximo y tocar al que esta en el centro. Si el que esta en el centro le da a uno de los que sacan la cabeza se intercambian los papeles.

Reglas y Observaciones:

Hay que sacar la cabeza completamente.

Variantes: Que en el centro haya mas de uno.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 69

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. Asp. Formales.
N.º DE PARTICIPANTES

Cualidad Motriz: COMUNICACIÓN MOTRIZ

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: No ver y ser visto.

Edad: 4 a 12 años.

Medio: Gimnasio.

Material: Sin material.

Organización:

Grupos de quince. Un círculo de catorce personas y la que hace el número quince en el centro.

Desarrollo Práctico:

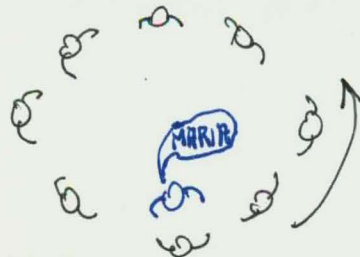
A la que está en el centro se le tapan los ojos. El juego se puede desarrollar de dos formas, una en que los que forman el círculo den vueltas en un sentido, y la otra forma es que las vueltas las de el que está en el centro. Cuando se pare o se paren el del centro debe reconocer al de delante.

Reglas y Observaciones:

Para reconocerlo debe utilizar todos los sentidos menos la vista.

Variantes Que haya dos personas en el centro.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 70

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Ver todos los ojos.

Edad: 4 a 12 años.

Medio: Gimnasio.

Material: Sin material.

Organización:

Se divide la clase en dos grupos, y cada grupo juega por su cuenta en la mitad de la sala.

Desarrollo Práctico:

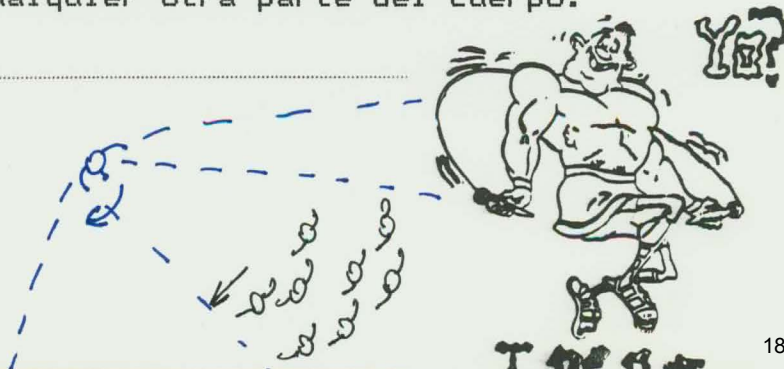
Se trata de un juego de persecución, en el uno de cada grupo se desplaza por el espacio y todos los demás deben estar constantemente mirando sus ojos

Reglas y Observaciones:

El del centro no se debe mover deprisa.

Variantes: Mirar cualquier otra parte del cuerpo.

Exposición Gráfica.....



FICHA N.º 71

JUEGOS



Contenido: Emocional-competitivo Clasificación: S. Asp. Formales.

Cualidad Motriz: VELOCIDAD-FUERZA Objetivo: RECREATIVO

Nombre: Caballos y jinetes. Edad: 6 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: Sin material.

Organización:

Todo el grupo. Se ponen a un extremo de la sala los caballos y al otro los jinetes.

Desarrollo Práctico:

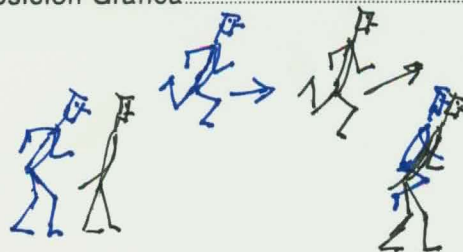
A la señal cada jinete ha de coger y montar al caballo y llevarlo a la cuadra. Se han establecido parejas previamente.

Reglas y Observaciones:

Ganara el primer jinete que lleve su caballo a la cuadra y el ultimo caballo que sea encerrado.

Variantes: Un jinete con varios caballos.

Exposición Gráfica.....



CUADRA



FICHA N° 72

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. Asp. Formales.
N° DE PARTICIPANTES

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El encuentro.

Edad: 8 en adelante.

Medio: El gimnasio

Material: No se precisa

Organización:

Participa todo el grupo, se hace una pareja y cada miembro de esa pareja se coloca al extremo de la sala y el resto del grupo en el centro.

Desarrollo Práctico:

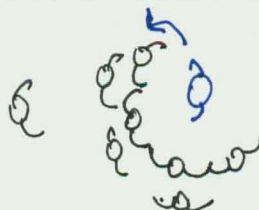
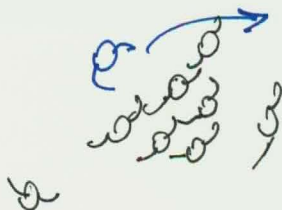
Consiste en evitar que la pareja se encuentre o se una.

Reglas y Observaciones:

No se pueden utilizar las manos para evitar el encuentro de la pareja.

Variantes: Con mas de una pareja

Exposición Gráfica.....



I.N.E.F.

FICHA N° 73

JUEGOS



Contenido: Emocional

Clasificación: S. Asp. Formales
Nº DE PARTICIPANTES

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El gusano loco.

Edad: 8 en adelante.

Medio: Gimnasio

Material: No se precisa.

Organización:

Participa todo el grupo, en el cual hay tres parejas.

Desarrollo Práctico:

Las parejas van cogidas de la mano, e intentan capturar a los demás.

Reglas y Observaciones:

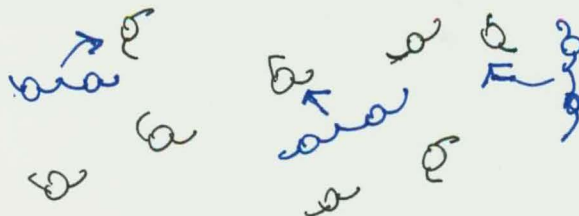
El capturado pasa a formar parte del grupo perseguidor.

El agarre por la cintura.

El juego termina cuando todos son capturados.

Variantes: Con otro tipo de agarre.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 74

JUEGOS



Contenido: Emocional

Clasificación: S. Asp. Formales
N° DE PARTICIPANTES

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: El laberinto.

Edad: 8 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: No se precisa.

Organización:

Participa todo el grupo, todo el grupo se coloca formando líneas de 8 personas paralelas entre si de tal modo que si se ponen en cruz no se molesten Un perseguido y un perseguidor.

Desarrollo Práctico:

El perseguidor tiene que capturar al perseguido que debe siempre seguir la dirección de los pasillos formados por los compañeros. A la vos del director de juego los pasillos cambian de dirección para dificultar el juego.

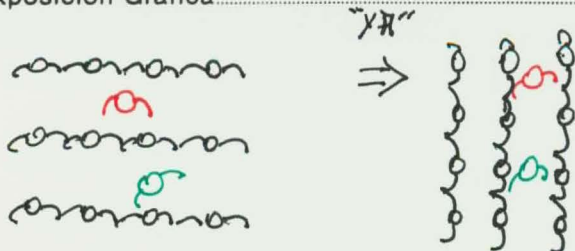
Reglas y Observaciones:

No se puede ir cruzando las paredes de los pasillos.

El juego termina cuando el perseguido es capturado

Variantes: Con mas de un perseguidor.

Exposición Gráfica



FICHA N° 75

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. Asp. Formales.
N° DE PARTICIPANTES

Cualidad Motriz: VELOCIDAD

Objetivo: RECREATIVO

Nombre: La araña teje

Edad: 8 en adelante.

Medio: Gimnasio.

Material: No se precisa.

Organización:

Un jugador se sitúa entre dos líneas, situadas en el centro de la sala, el resto del grupo se sitúa en un extremo de la sala.

Desarrollo Práctico:

El resto del grupo debe atravesar las dos líneas y pasar al otro extremo de la sala mientras que el jugador del centro intenta capturar al todo el que pase por el pasillo central.

Reglas y Observaciones:

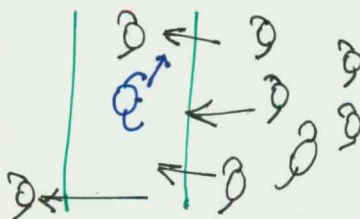
El que no pase de un lado a otro en 15" se queda en el centro.

El que es capturado se queda en el centro.

El juego termina cuando todos están en el centro.

Variantes: En la piscina.

Exposición Gráfica.....



I.N.E.F.