

Compilation of Motor Games according to pedagogical objectives

(S) *Recopilación de Juegos Motores según objetivos pedagógicos*

Fernández-Revelles, Andrés B. ¹ & Cueto-Martín, Belén²

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 objetivos pedagógicos con contenido competitivo, emocional y emocional-competitivo. **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 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. **Conclusiones:** Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según objetivos pedagógicos y con contenido competitivo, emocional y emocional-competitivo, habiendo encontrado 17 Juegos Motores.

Palabras clave: Juegos Motores; clasificación; según objetivos pedagógicos; contenido competitivo; emocional y emocional-competitivo

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 pedagogical objectives with competitive, emotional and emotional-competitive 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:** 17 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 pedagogical objectives and with competitive, emotional and emotional-competitive contents, having found 17 Motor Games.

Keywords: Motor games; classification; according to cultural aspect; competitive and emotional-competitive 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>

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 objetivos pedagógicos**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 objetivos pedagógicos e com competitivo, emocional e emocional-competitivo 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 17 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 objetivos pedagógicos e com competitivo, emocional e emocional-competitivo conteúdos, tendo encontrado 17 Jogos Motor.

Palavras chave: Jogos de motor; classificação; de acordo com objetivos pedagógicos; competitivo; emocional e emocional-competitivo 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. (2020). Compilation of Motor Games according to pedagogical objectives. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 273-300.

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. (2020). Compilation of Motor Games according to pedagogical objectives. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 273-300.

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 objetivos pedagógicos y con contenido competitivo, emocional y emocional-competitivo.

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 objetivos pedagógicos y con contenido competitivo, emocional y emocional-competitivo 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
247	Los abrazadores	Según objetivos pedagógicos	Competitivo
248	Nariz con nariz	Según objetivos pedagógicos	Emocional
249	Chocaculos	Según objetivos pedagógicos	Emocional
250	Las palomitas	Según objetivos pedagógicos	Emocional

Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2020). Compilation of Motor Games according to pedagogical objectives. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 273-300.

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

251	La catapulta	Según objetivos pedagógicos	Emocional
252	Alarga labios	Según objetivos pedagógicos	Emocional
253	Deshacer el nudo	Según objetivos pedagógicos	Emocional
254	El hombre bala	Según objetivos pedagógicos	Emocional
255	Apisonadora	Según objetivos pedagógicos	Emocional
256	Pull-over	Según objetivos pedagógicos	Emocional
257	Indiacas locas	Según objetivos pedagógicos	Emocional
258	La alfombra	Según objetivos pedagógicos	Competitivo
259	Pasa la bola	Según objetivos pedagógicos	Emocional
260	El paracaídas	Según objetivos pedagógicos	Emocional
261	Mantea-bola	Según objetivos pedagógicos	Emocional
262	Zorros, gallinas y víboras	Según objetivos pedagógicos	Emocional-competitivo
263	Pelota loca	Según objetivos pedagógicos	Emocional-competitivo

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, 2020a, 2020b, 2020c; Fernández-Revelles y Cueto-Martín, 2019a, 2019b, 2019c, 2019d, 2019e, 2019f, 2019g, 2019h, 2019i, 2020a, 2020b, 2020c, 2020d, 2020e).

CONCLUSIONES / CONCLUSIONS

Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según objetivos pedagógicos y con contenido competitivo, emocional y emocional-competitivo, habiendo encontrado 17 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.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2020a). Compilation of Motor Games according to cultural aspect. *Sports Science 3.0*, 4(1), 13-43.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2020b). Compilation of Motor Games according to interests and motor development. *Sports Science 3.0*, 4(1), 70-129.

Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2020). Compilation of Motor Games according to pedagogical objectives. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 273-300.

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

- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2020c). Compilation of Motor Games according to sports games. *Sports Science 3.0*, 4(1), 130-156.
- Fernández-Revelles, A. B. (1991). *Fichas de Juegos Motores curso 1990-91*. Unpublished. INEF. Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2003). *Efectos del conocimiento de resultados de los índices temporales de eficacia sobre la competencia docente Tiempo*. (Ph.D. Thesis Tesis), Universidad de Granada, Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2008a). El tiempo en la clase de educación física: la competencia docente tiempo. *Deporte y actividad física para todos*, 4, 102-120. doi: <http://hdl.handle.net/10481/29529>
- Fernández-Revelles, A. B. (2008b). Tiempo de Educación Física, Competencia Docente. from www.ugr.es/local/abfr/TESIS_Andres_B_Fdez_Revelles/index_abierto2.html
- Fernández-Revelles, A. B. (2008c). *Tiempo en Educación Física, Competencia Docente*. Granada: Fernández Revelles, Andrés Bernardo.
- Fernández-Revelles, A. B. (2013a, 12/07/2013). Tiempo de Educación Física, Competencia Docente. Retrieved 12/07/2013, from <http://www.ugr.es/local/abfr/tiempo.html>
- Fernández-Revelles, A. B. (2013b). YouTube: Juegos Motores - Motor Games. Retrieved 1/09/2017, from <https://www.youtube.com/user/juegosmotores>
- Fernández-Revelles, A. B. (2014). Juegos Motores - Vídeos (Blog - Blogger). Retrieved 1/09/2019, from <http://juegosmotores2.blogspot.com.es/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2015a). Descripción de un Juego Motor. Granada: Fernández Revelles, Andrés B. Retrieved from <https://www.ugr.es/local/abfr/DJM/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2015b). Sports Science - Póster (Blog - Blogger). Retrieved 1/09/2019, from <http://juegosmotores2.blogspot.com.es/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017a). Diagrams in Motor Games to indicate their structure and classification. *Sports Science 3.0*, 1(1), 71-110. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51087>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017b). Diagrams in Motor Games to represent tracks, fields and facilities. *Sports Science 3.0*, 1(1), 286-306. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51095>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017c). Diagrams in Motor Games to symbolize reduced situations of game in attack. *Sports Science 3.0*, 1(1), 122-247. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51093>
- 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. & Cueto-Martín, B. (2020)**. Compilation of Motor Games according to pedagogical objectives. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 273-300.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- 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., & Cueto-Martín, B. (2020a). Compilation of Motor Games according to cultural aspect. *Sports Science 3.0*, 4(1), 44-69.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020b). Compilation of Motor Games according to cultural aspects (tradition). *Sports Science 3.0*, 4(1), 157-179.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020c). Compilation of Motor Games according to motor development. *Sports Science 3.0*, 4(1), 180-239.
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020d). Compilation of Motor Games according to pedagogical objectives. *Sports Science 3.0*, 4(1), 273-300.
- Fernández-Revelles, A.B. & Cueto-Martín, B. (2020).** Compilation of Motor Games according to pedagogical objectives. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 273-300.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020e). Compilation of Motor Games according to sports games. *Sports Science 3.0*, 4(1), 240-272.
- 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° 247

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S.Obj. Pedagógicos

Cualidad Motriz: Resistencia

Objetivo: Percep. Corporal.

Nombre: Los abrazadores

Edad: Desde 12 años.

Medio: Pista.

Material: Sin material.

Organización:

Todo el grupo corre por la pista y a la voz del profesor buscamos un compañero.

Desarrollo Práctico:

Cada miembro de la pareja coge todo el aire que pueda y luego se abraza al compañero y empieza a tararear todo el tiempo que pueda.

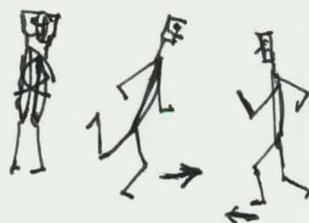
Reglas y Observaciones:

Hay que tratar de abrazar fuerte al compañero para que este expulse el aire.

Gana el que mas tiempo este tatareando

Variantes Lo mismo pero en vez de tararear cantar una cancion.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 248

JUEGOS



Contenido Emocional.

Clasificación: S. A. Pedagógicos

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Percep. Corporal.

Nombre: Nariz con nariz.

Edad: Desde 12 años.

Medio: Pista.

Material: No se precisa.

Organización:

Por parejas, nos colocamos uno en frente de otro a una distancia de dos pies.

Desarrollo Práctico:

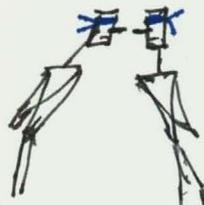
Cada miembro de la pareja se tapa los ojos e intentan acercarse para tocar nariz con nariz.

Reglas y Observaciones:

No vale abrir los ojos.

Variantes: Lo mismo pero tocando barbilla con barbilla.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 249

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S.A. Pedagogicos

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Percep. Corporal.

Nombre: Chocaculos

Edad: Desde 12 años.

Medio: Pista.

Material: Sin material.

Organización:

Por parejas, a dos pies de distancia y de espaldas.

Desarrollo Práctico:

Se coloca un dedo en el culo del compañero y se pone un pie encima del otro, se golpean culo con culo para intentar hacer perder el equilibrio del compañero.

Reglas y Observaciones:

Gaña el que se mantiene en equilibrio sobre el pie y hace perder el equilibrio al compañero.

Variantes: o mismo pero golpeamos con la espalda.

Exposición Gráfica.....



250

FICHA N°

JUEGOS



Emocional.
Contenido:

S.A. Pedagogicos
Clasificación:

Fuerza.
Cualidad Motriz:

Percep. Corporal.
Objetivo:

Las palomitas.
Nombre:

Desde 12 años.
Edad:

Pista.
Medio:

No se precisa.
Material:

Organización:

Toda la clase esta pegando saltos por la pista.

Desarrollo Práctico:

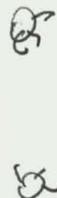
A la voz del profesor todos se acercan hacia el centro para formar una piña humana.

Reglas y Observaciones:

Hay que intentar estar lo mas juntos posibles.
No se puede dejar de saltar en ningun momento.

Variantes: lo mismo pero saltando a una pierna.

Exposición Gráfica.....



I.N.E.F.

FICHA N° 251

JUEGOS



Contenido: Emocional. Clasificación: S.A. Pedagogicos
 Cualidad Motriz: Fuerza-Habilidad. Objetivo: Percep. Corporal.
 Nombre: La catapulta. Edad: Desde 12 años.
 Medio: pista
 Material: Tiza.

Organización:

Por tríos, uno sentado en el suelo y los otros dos agarran al compañero por los brazos. Se toma una línea de referencia para la colocación del trío.

Desarrollo Práctico:

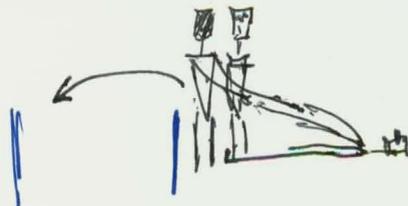
El compañero que está en el suelo tiene que balancearse para con la ayuda de los compañeros desplegarse bruscamente para tratar de llegar lo más lejos posible.

Reglas y Observaciones:

Los compañeros ayudan tirando con sus brazos hacia arriba para ayudarlo a subir hacia arriba. Se marca con una señal de tiza el lugar donde se llega para tratar de mejorar el salto.

Variante: mismo pero el salto es solo válido si se mantiene el equilibrio cuando se cae.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 252

JUEGOS



Contenido Emocional.

Clasificación: S.A. Pedagógicos

Cualidad Motriz: Fuerza.

Objetivo: Percep. Corporal.

Nombre: Alarga labios.

Edad: 12 años en adelante

Medio: Pista polideportiva.

Material: No se precisa.

Organización:

Por parejas, sentados uno junto al otro con los pies cruzados con el brazo más cercano rodeando la cabeza del compañero y metiéndole un dedo en la boca, en la comisura de los labios.

Desarrollo Práctico:

A la señal del educador tiran a la vez del labio del compañero provocando que gire la cabeza.

Reglas y Observaciones:

Cortarse las uñas.

Pierde el que antes vuelve la cabeza.

Variantes: Metiendo la mano entera.

Con un garfio.

Exposición Gráfica: Sobre un árbol (pierde el que se cae)

FICHA N° 253

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S.A. Pedagógicos

Cualidad Motriz: Fuerza.

Objetivo: Cooperación.

Nombre: Deshacer el nudo.

Edad: 12 años en adelante

Medio: Pista polideportiva.

Material: No se precisa.

Organización:

Grupos de 10, 12 o similar (pares). Agarrados de las manos a los compañeros, alternativamente dejando uno en medio.

Desarrollo Práctico:

A la señal del educador se tratan de separar dos círculos bien diferenciados.

Reglas y Observaciones:

No soltarse de las manos.

Variantes: Agarrarse las manos cada dos, cada 3, cada cuatro...

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 254

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S.A. Pedagógicos

Cualidad Motriz: Fuerza.

Objetivo: Cooperación.

Nombre: El hombre bala.

Edad: 12 años en adelante

Medio: Pista polideportiva.

Material: No se precisa.

Organización:

Parejas agarradas de ambas manos en fila india, dejando un pasillo interior ocupado por los brazos de todos los jugadores. Un voluntario frente a este grupo.

Desarrollo Práctico:

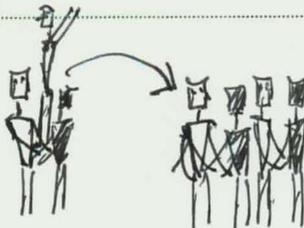
El voluntario debe dejarse caer sobre los brazos del resto de los jugadores y estos amortiguar la caída.

Reglas y Observaciones:

No abrir ni brazos ni piernas en la caída, y no dejar caer al compañero lanzado.

Variantes: Lanzarse por parejas.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 255

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. A. Pedagógicos

Cualidad Motriz: Relajación.

Objetivo: Capac. de relajar

Nombre: Apisonadora.

Edad: 12 años en adelante

Medio: Pista polideportiva.

Material: Un balón gordo.

Organización:

Formando un círculo todos tumbados boca arriba y dos voluntarios con el balón.

Desarrollo Práctico:

Los voluntarios rodarán el balón sobre el resto de jugadores, procurando tocar a todos.

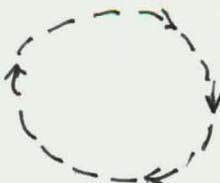
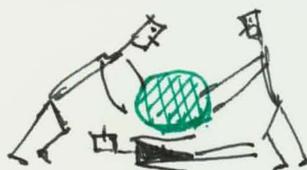
Reglas y Observaciones:

Procurar la relajación del cuerpo ante el contacto con el móvil.

No botar el balón sobre la cabeza de los jugadores que están tumbados.

Variantes: Boca abajo.
Con dos balones.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 256

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. A. Pedagógicos

Cualidad Motriz: Coordinación.

Objetivo: Cooperación.

Nombre: Pull-over.

Edad: 12 años en adelante

Medio: Pista polideportiva.

Material: No se precisa.

Organización:

Parejas sentados uno tras el otro agarrados por los brazos según el gráfico, orientados en el mismo sentido

Desarrollo Práctico:

A la señal el compañero de atrás debe levantarse con la ayuda de los brazos del jugador de delante

Reglas y Observaciones:

Las manos no tocan el suelo

Variantes: Con los pies en los gluteos del compañero:

Intentar subir o desplazarse hacia una

Exposición Gráfica: dirección. (uno frente a otro



FICHA N° 257

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S.A. Pedagogicos

Cualidad Motriz: Oculo-manual

Objetivo: Cooperacion

Nombre: Indiacas Locas

Edad: Mas de 12 años

Medio: Pista polideportiva.

Material: Indiacas

Organización:

Clase dividida en dos grupos, cada grupo metido en medio campo de voleibol

Desarrollo Práctico:

Empieza el juego tratando de mantener una sola indiacas en el aire sin que toque el suelo, y cada 30" se introduce una mas, asi hasta mantener el maximo numero de ellas en el aire

Reglas y Observaciones:

Es fundamental la cooperacion entre todos
Se cronometrara el tiempo que esten las indiacas en el aire

Variantes: Con balones o con cubos de espuma.

Exposición Gráfica



FICHA N° 258

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: S. A. Pedagogicos

Cualidad Motriz: Velocidad.

Objetivo: Cooperacion

Nombre: La alfombra.

Edad: Desde 12 años.

Medio: Pista polideportiva.

Material: Un balon grande.

Organización:

La clase se divide en dos grupos que se colocan formando una alfombra con los componenetes tumbados boca arriba. Dos compañeros en cada grupo se encargaran de llevar el balon.

Desarrollo Práctico:

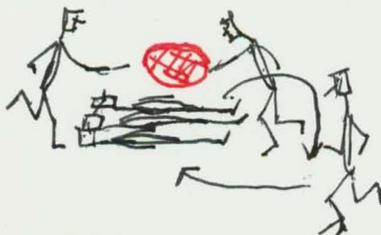
El balon debe ser deslizado por el cuerpo de los compañeros, que una vez haya pasado el balon por encima de ellos deberan rapidamente incorporarse para ponerse al final de la alfombra para que el balon pueda seguir rodando.

Reglas y Observaciones:

Hay que intentar que el balon llegue lo antes posible al otro lado de la pista.
Gana el grupo que sin deshacer la alfombra transporta antes el balon al otro lado de la pista.

Variantes:

Con mas de un balon.

Exposición Gráfica:

FICHA N° 259

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. A. Pedagógicos

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Cooperación

Nombre: Pasa la bola.

Edad: Desde 12 años.

Medio: Pista polideportiva.

Material: Un balón grande.

Organización:

Todo el grupo dispuesto en un círculo. Todos los miembros estarán tendidos boca arriba con los brazos y piernas preparadas para recibir el balón.

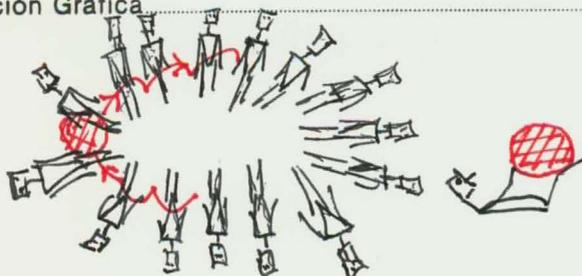
Desarrollo Práctico:

El profesor introduce el balón en el círculo y el balón deberá recorrer todo el círculo al pasárselo al compañero que tiene a su lado.

Reglas y Observaciones:

hay que utilizar las piernas y los brazos para adaptar el balón y para pasarlo.

Variantes Igual pero con más de un balón.

Exposición Gráfica

FICHA Nº 260

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S. A. Pedagógicos

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Cooperación

Nombre: El paracaídas.

Edad: Desde 12 años.

Medio: Pista polideportiva.

Material: Lona de un paracaídas.

Organización:

Todo el grupo agrra al paracaídas por su circunferencia.

Desarrollo Práctico:

Todo los integrantes del grupo deben intentar que el paracaídas se llene de aire y se eleve. Para ello deberan subir y bajar ritmicamente el paracaídas para que se pueda elevar.

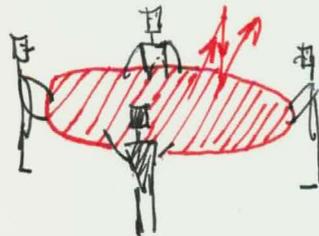
Reglas y Observaciones:

Hay que intentar que todos los miembros del grupo suban y bajen los brazos a la vez.

Intentar tambien realizar de forma simultanea desplazamientos de alejamiento y acercamiento al paracaídas.

Variantes: Lo mismo pero sentados, de rodillas...

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 261

JUEGOS



Contenido: Emocional.

Clasificación: S.A. Pedagogicos

Cualidad Motriz: Habilidad.

Objetivo: Cooperacion

Nombre: Mantea-bola.

Edad: Desde 12 años.

Medio: Pista polideportiva.

Material: Lona de paracaidas y un balon grande.

Organización:

Todo el grupo agarra el paracaidas por su circunferencia previamente reducida. Se coloca el balon sobre el paracaidas.

Desarrollo Práctico:

El grupo con movimientos al unisono debe mantear el balon.

Reglas y Observaciones:

Intentar que el balon no se vaya fuera del paracaidas.

Variantes: Igual pero en vez de mantear el balon lo que se hace es que rueda por todo el paracaidas.

Exposición Gráfica.....



FICHA N° 262

JUEGOS



Contenido: Emocional-Competitivo Clasificación: S.A. Pedagógicos

Cualidad Motriz: Velocidad. Objetivo: Cooperación

Nombre: Zorros gallinas y víboras Edad: Desde 12 años.

Medio: Pista polideportiva.

Material: Aros y cintas de colores.

Organización:

Tres equipos de cinco. Un equipo son los zorros, otro son las gallinas y el otro las víboras. Para diferenciarse cada equipo tiene atada a la cabeza una cinta de color diferente. Seis aros en el suelo.

Desarrollo Práctico:

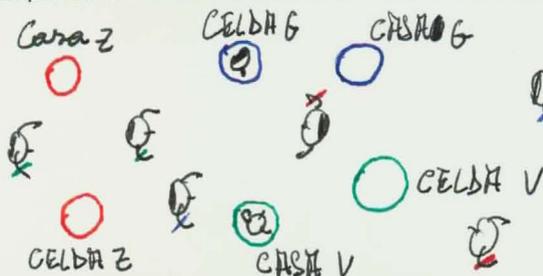
A cada equipo le corresponden dos aros, uno que es la casa donde no pueden ser atrapados y el otro aro es la cárcel donde deben permanecer cuando son atrapados a menos que un compañero les libere. Los zorros tienen que atrapar a las gallinas, las gallinas a las víboras y estas a los zorros.

Reglas y Observaciones:

Nadie puede ser atrapado mientras que este en su casa. Si son atrapados solo pueden librarse si un compañero les toca mientras que están en la cárcel. Gana el equipo que antes atrape a todos los componentes del equipo contrario.

Variantes: Lo mismo pero a una sola pierna, a cuadrupedia, de rodillas...

Exposición Gráfica:



FICHA N° 263

JUEGOS



Contenido: Emocional-Competitivo Clasificación: S.A. Pedagogicos
 Calidad Motriz: Velocidad. Objetivo: Cooperacion
 Nombre: Pelota loca. Edad: Desde 12 años.
 Medio: Pista polideportiva.
 Material: Un balon.

Organización:

Todo el grupo. Uno del grupo con el balon.

Desarrollo Práctico:

El que tiene el balon debera lanzarlo contra los compañeros para eliminarlos, los cuales si son eliminados tendran que sentarse en el suelo. Para librarse deberan coger el balon desde el suelo o que un compañero eliminado que haya cogido el balon se lo pase rodando.

Reglas y Observaciones:

Si el balon golpea a un compañero despues de que haya botado en el suelo no se considera eliminacion.

Variantes:

Lo mismo pero con mas de un balon.

Exposición Gráfica.....

