

Compilation of Motor Games according to sports games

(S) *Recopilación de Juegos Motores según juegos deportivos*

Cueto-Martín, Belén¹ & Fernández-Revelles, Andrés B.²

Resumen

Introducción: Definimos Juego Motor como: Juego vinculado a un objetivo motor (o con movimiento) ya que para conseguir el/los objetivos el/los jugadores lo consiguen a través del movimiento. Las recopilaciones de Juegos Motores son parte necesaria de la que partir para analizar los Juegos Motores. **Objetivos:** Recopilar fichas de Juegos Motores tal y como aparecen originalmente y clasificarlas en función de las clasificaciones que aparezcan en la ficha, en este caso según juegos deportivos con contenido 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 1991-1996 en la que encontramos más de 200 Juegos Motores, se escogerá una determinada clasificación, el proceso se realizará por dos expertos en la materia. **Resultados y Discusión:** Se han encontrado 2 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 juegos deportivos y con contenido competitivo, habiendo encontrado 2 Juegos Motores.

Palabras clave: Juegos Motores; clasificación; según juegos deportivos; contenido 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 sports games with competitive content. **Methods:** The Motor Games tokens will be collected from the Motor Games tokens of the INEF promotion of Granada from 1991-1996 in which we find more than 200 Motor Games, a certain classification will be chosen, the process will be carried out by two subject matter experts. **Results & Discussion:** 2 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 sports games and with competitive content, having found 2 Motor Games.

Keywords: Motor games; classification; according to sports games; competitive content

²Departamento de Educación Física y Deportiva, Facultad de Ciencias del Deporte, Universidad de Granada – España – abfr@ugr.es ORCID <https://orcid.org/0000-0002-8089-650X>

¹Departamento de Educación Física y Deportiva, Facultad de Ciencias del Deporte, Universidad de Granada – España – belencueto@ugr.es ORCID <https://orcid.org/0000-0002-0576-1744>

Type: Proposal

Section: Motor games

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

(P) Compilação de Jogos Motorizados de acordo com jogos de esportes**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 jogos de esportes e com competitivo conteúdos. **Material e Métodos:** As fichas dos Jogos Motorizados serão coletadas das fichas dos Jogos Motorizados da promoção INEF de Granada de 1991-1996, nas quais encontramos mais de 200 Jogos Motorizados, uma certa classificação será escolhida, o processo será realizado por dois especialistas no assunto. **Resultados e Discussão:** Foram encontrados 2 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 jogos de esportes e com competitivo conteúdo, tendo encontrado 2 Jogos Motor.

Palavras chave: Jogos de motor; classificação; de acordo com jogos de esportes; competitivo conteúdo

INTRODUCCIÓN / INTRODUCTION

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

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

Así para el concepto de Juego escojo una definición que entre los investigadores está bastante aceptada que es la de Abt (1968) «*Cualquier competición (juego) entre adversarios (jugadores) trabajando bajo restricciones (reglas) para un objetivo (ganar, recompensa)*». Esta definición es bastante aceptada puesto que puede ser utilizada como punto de partida para las definiciones de Juegos, Videojuegos, etc....

Además, consideramos a los Juegos como sistemas y a las acciones que se dan en el cómo acciones o subsistemas que lo conforman. Por tanto estamos de acuerdo con Crawford (1983, p. 4) que considera que un Juegos es un sistema formal: «*un Juego es un sistema formal cerrado que representa subjetivamente un subconjunto de la realidad*», a partir de esta definición un Juego es considerado como sistema o artefacto sistémico. Esta definición viene precedida en la idea y puede ser vinculada al texto fundacional de la Teoría de Juegos y el Comportamiento Económico, Von Neumann y Morgenstern (1944, p. 49) «*Las reglas del juego, sin embargo, son comandos absolutos. Si alguna vez se infringen, entonces toda la transacción, por definición, deja de ser el juego descrito por esas reglas*». Esta definición nos ayuda a pensar en que las acciones que se realicen en el Juego han de estar continuamente realimentándose para que funcione el sistema hasta que se consigue el objetivo meta que da fin al Juego y podrá reiniciarse el Juego de nuevo.

Para definir Juego Motor hemos tenido presentes las tres condiciones que para este concepto propone Galera (1999):

- Posibilidad de ganar y riesgo de perder
- Existencia de reglas de juego
- Movimiento real

Así definimos Juego Motor como: **Juego vinculado a un objetivo motor (o con movimiento) ya que para conseguir el/los objetivos el/los jugadores lo consiguen a través del movimiento.**

Como vemos las definiciones sobre lo que es Juego Motor parten de finales del siglo XX y principios de este siglo XXI.

Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2020). Compilation of Motor Games according to sports games. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 130-156.

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).

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 juegos deportivos y con contenido 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 juegos deportivos y con contenido 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
19.1-8	Balonkorf	Juegos Deportivos	Competitivo
20.1-8	Béisbol-indio	Juegos Deportivos	Competitivo

DISCUSIÓN / DISCUSSION

Se han encontrado 2 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 juegos deportivos con contenido competitivo, habiendo encontrado 2 Juegos Motores.

AGRADECIMIENTOS / ACKNOWLEDGEMENTS

A todos los compañeros de las promociones del INEF de Granada de 1989-1994 que participaron en la realización de las sesiones como jugadores y/o colaboradores para que fuesen posibles estas fichas de juegos motores, y como no al profesor Javier Santamaria.

CONFLICTO DE INTERESES / CONFLICT OF INTERESTS

No existen conflictos de intereses

REFERENCIAS / REFERENCES

- Abt, C. C. (1968). The impact of technological change on world politics. *The futurist*, 2, 21-25.
- Costes, A. (1995). *Estudi observacional de les tasques semidefinides y de les modificacions de rols consegüents en un joc tradicional sociomotriu*. (Ph.D. Thesis), Universitat de Barcelona.
- Crawford, C. (1983). *The art of computer game design*. Berkeley, CA: Osborne/McGraw-Hill.
- Cueto-Martín, B. (1993). *Fichas de Juegos Motores curso 1992-93*. Unpublished. INEF. Granada.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019a). Compilation of Motor Games according to according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*, 3(2), 425-444.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019b). Compilation of Motor Games according to formal aspects (material) *Sports Science 3.0*, 3(2), 256-295.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019c). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*, 3(1), 189-223.

Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2020). Compilation of Motor Games according to sports games. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 130-156.

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

- 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.
- 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](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/>
- Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2020).** Compilation of Motor Games according to sports games. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 130-156.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- 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.
- Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2020).** Compilation of Motor Games according to sports games. *Sports Science 3.0*. 4 (1): 130-156.
- Sports Science 3.0 - ISSN: 2605-1109** <http://digibug.ugr.es/handle/10481/39193>

- 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. (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.º 19.1

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: J. Deportivos.

Cualidad Motriz: *Sea mejor que.*Objetivo: *Garra.*

Nombre: "Balonkorf".

Edad: A partir de 12 años.

Medio: Pista polideportiva al aire libre.

Material: Campo de balonmano, balón de fútbol y cestos.

Organización: Se hacen dos equipos de 8 jugadores, 4 de ellos chicos y los otros 4 son chicas.

El campo se divide en dos campos de 20 x 20 y el campo total mide 40 x 20.M.

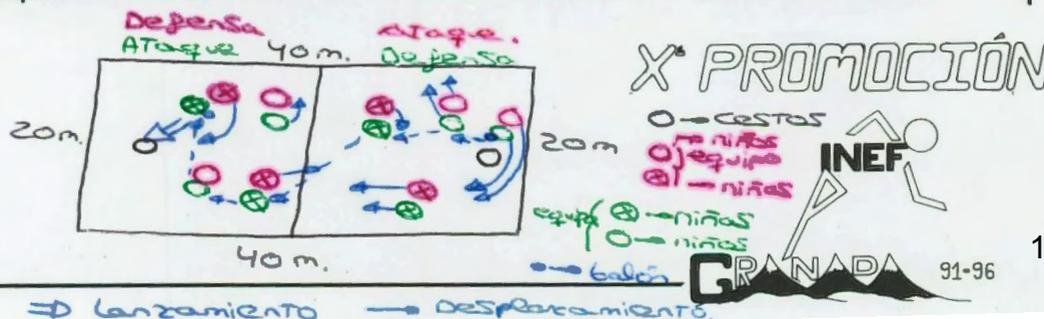
Desarrollo Práctico: A 1/3 de esos 20 M. se coloca la canasta y nos posibilita jugar por detrás de ella.

Los postes tienen una altura de 3.5 M., su anchura es de 25 cm. y su diámetro interior es de 39-41 cm.

Reglas y Observaciones: A una distancia de 2.5 M. se lanzan las faltas máximas que son los penaltys. Se utiliza el balón de fútbol para no dañar las canastas. Cada cuadro juega independientemente.

Variantes: Igual, pero que chico pueda marcar a chica y viceversa, para que no haya tantas limitaciones.

Exposición Gráfica



FICHA N.º 2

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: J. Deportivos.

Cualidad Motriz: IDEM.

Objetivo: IDEM.

Nombre: "Balonkorf".

Edad: A partir de 12 años.

Medio: IDEM.

Material: IDEM.

Organización: De cada equipo de 4, 2 son atacantes chicas y 2 son atacantes chicos y lo mismo en defensa.

Desarrollo Práctico: Su duración son de 2 tiempos de 30 min. cada uno y su descanso varía de 5-15 min.

Se marca a un jugador cuando su defensor se coloca a una distancia aproximada a la longitud de su brazo.

Reglas y Observaciones: Chico siempre marca a chico y chica siempre marca a chica. Existe un árbitro que es el que hace que se cumplan las reglas. También hay 2 liniers. Los jugadores en los puntos pares neti-

Variantes:

Exposición Gráfica

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º3.....

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: J. Deportivos.

Cualidad Motriz: IDEM.

Objetivo: IDEM.

Nombre: "Balonkorf".

Edad: A partir de 12 años.

Medio: IDEM.

Material: IDEM.

Organización:

Desarrollo Práctico: Existen 3 tipos de lanzamientos:

- NORMAL= Entrada a canasta.
- A distancia= De lejos.
- PENALTY= Situado delante de la canasta a 2.5 M.
Se utiliza para lanzar las faltas.

Reglas y Observaciones: dos por cualquier equipo, se cambian los atacantes por los defensores y después del primer tiempo, se cambian de campo. Se decide a suertes qué equipo vá a sacar y lo hará cerca de su línea

Variantes:

Exposición Gráfica

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º4.....

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: J. Deportivos.

Cualidad Motriz: IDEM.

Objetivo: IDEM.

Nombre: "Balonkorf".

Edad: A partir de 12 años.

Medio: IDEM.

Material: IDEM.

Organización:

Desarrollo Práctico:

Reglas y Observaciones: central por uno de los atacantes hacia su campo. Evitar el contacto físico y valorar el desmarque. Está penalizado golpear el balón con el puño. No se puede correr con la pelota, no se permite.

Variantes:

Exposición Gráfica

X PROMOCIÓN



FICHA N.º 5

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: J. Deportivos.

Cualidad Motriz: IDEM.

Objetivo: IDEM.

Nombre: "Balonkorf".

Edad: A partir de 12 años.

Medio: IDEM.

Material: IDEM.

Organización:

Desarrollo Práctico:

Reglas y Observaciones: te botar, para que exista mayor participación. No se permite lanzar el balón a un hueco para que ese mismo jugador lo coja. Se permite pivotar y sólo se permite un apoyo y antes del si-
Variantes:

Exposición Gráfica

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 6

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: J. Deportivos.

Cualidad Motriz: IDEM.

Objetivo: IDEM.

Nombre: "Balonkorf".

Edad: A partir de 12 años.

Medio: IDEM.

Material: IDEM.

Organización:

Desarrollo Práctico:

Reglas y Observaciones: guiente tiene que pasar o lanzar, si salta cuando hace el primer apoyo, tiene que lanzar o pasar. No se puede pegar u obstruir a un contrario.

No se puede defender a un jugador de distinto sexo.

Variantes:

Exposición Gráfica

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 7

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: J. Deportivos.

Cualidad Motriz: IDEM.

Objetivo: IDEM.

Nombre: "Balonkorf".

Edad: A partir de 12 años.

Medio: IDEM.

Material: IDEM.

Organización:

Desarrollo Práctico:

Reglas y Observaciones: Sólo se permite un defensor por jugador. No se permite el bloqueo. La canasta no se puede mover. Cuando se comete cualquier falta, se saca desde el mismo lugar donde ha sucedido y su contra-

Variantes:

Exposición Gráfica

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 8

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: J. Deportivos.

Cualidad Motriz: IDEM.

Objetivo: IDEM.

Nombre: "Belonkorf".

Edad: A partir de 12 años.

Medio: IDEM.

Material: IDEM.

Organización:

Desarrollo Práctico:

Reglas y Observaciones: ríto debe estar situado a 2.5 M. de distancia. No se puede tirar al cesto desde el cuadro de la defensa. El penelty se lanza desde el sitio donde sucedió la falta y con un solo apoyo.

Variantes: Cada cesto es un punto.

Exposición Gráfica

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 20.1

JUEGOS



Contenido: Competitivo.

Clasificación: J. Deportivos.

Cualidad Motriz: Ser capaz de.

Objetivo: GANAR.

Nombre: "Beisbol-indio".

Edad: A partir de 12 años.

Medio: 1/2 campo de fútbol.

Material: Conos, aros, banderines y un balón de fútbol.

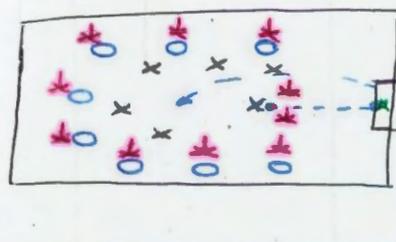
Organización: Se divide la clase en dos grupos, estando ambos con el mismo número de componentes. No hay distinción de sexo y favorece la colaboración junto a conductas de decisión.

Desarrollo Práctico:

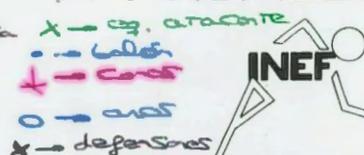
El terreno de juego varía en función del Nº de jugadores y nosotros adaptamos la distancia entre las bases. Es a modo de beisbol.

Reglas y Observaciones: Debajo de una portería hay dos conos y es donde está colocado el pateador, en medio hay una zona neutra, en frente del pateador se coloca el lanzador y la distancia entre bases es la misma.

Variantes: Mismo juego, pero que se haga con dos balones a la vez para que sea más complicado de hacer.

Exposición Gráfica

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 2

JUEGOS



Contenido:

Clasificación:

Cualidad Motriz:

Objetivo:

Nombre:

Edad:

Medio:

++++--- TODO ES IGUAL ---++++

Material:

Organización:

Desarrollo Práctico: Bateo nulo: cuando el balón vá por encima de la rodilla del pateador, esto lo indica el árbitro penalizándolo.

Reglas y Observaciones: Hay 8 bases. Ver qué equipo consigue mayor Nº de carreras. El juez principal se ayuda de 2 personas para ver el límite exterior del terreno de juego. Cuando el juez señale el lanzamiento es

Variantes:

Exposición Gráfica

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 3

JUEGOS



Contenido:

Clasificación:

Cualidad Motriz:

Objetivo:

Nombre:

Edad:

Medio:

+++---TODO IGUAL---+++

Material:

Organización:

Desarrollo Práctico:

Reglas y Observaciones: cuando el lanzador debe de lanzar el balón el pateador y éste debe mandarlo más allá de una zona determinada y todos van ocupando las bases.
 Cuando el árbitro toca el silbato el J. se detiene.

Variantes:

Exposición Gráfica

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 4

JUEGOS



Contenido:

Clasificación:

Cualidad Motriz:

Objetivo:

Nombre:

Edad:

Medio:

+++---TODO IGUAL---+++

Material:

Organización:

Desarrollo Práctico:

Reglas y Observaciones: El equipo defensor para el atacante cuando coge el balón y lo manda a una base. El equipo atacante no debe ganar terreno, sino situarse en la base anterior para que no sea eliminado en medio de

Variantes:

Exposición Gráfica

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º5.....

JUEGOS



Contenido:

Clasificación:

Cualidad Motriz:

Objetivo:

Nombre:

Edad:

Medio:

++++---TODO IGUAL---+++

Material:

Organización:

Desarrollo Práctico:

Reglas y Observaciones: la trayectoria entre base y base y si el defensor se coloca en la base a la que va el atacante se elimina al defensor, o bien matándolo. Todo el mundo debe pasar por todas las zonas.

Variantes:

Exposición Gráfica

X PROMOCIÓN



FICHA N.º 6

JUEGOS



Contenido:

Clasificación:

Cualidad Motriz:

Objetivo:

Nombre:

Edad:

Medio:

+++---TODO IGUAL---+++

Material:

Organización:

Desarrollo Práctico:

Reglas y Observaciones: Cuando el lanzador comete dos irregularidades es cambiado (para que haya distintos lanz. en un mismo encuentro). El equipo defensor no puede obstaculizar a los atacantes. Las bases deben de

Variantes:

Exposición Gráfica

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 7

JUEGOS



Contenido:

Clasificación:

Cualidad Motriz:

Objetivo:

Nombre:

Edad:

Medio:

++++---TODO IGUAL---++++

Material:

Organización:

Desarrollo Práctico:

Reglas y Observaciones: estar libres para que puedan llegar los atacantes. Si se elimina al atacante todos vuelven a la situación anterior. Cuando todos han pasado por la situación de patear vuelven a pasar los que han

Variantes:

Exposición Gráfica

Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 8

JUEGOS



Contenido:

Clasificación:

Cualidad Motriz:

Objetivo:

Nombre:

Edad:

Medio:

+++---TODO IGUAL---+++

Material:

Organización:

Desarrollo Práctico:

Reglas y Observaciones: conseguido las carreras. Los atacantes siempre deben correr hacia la base siguiente, nunca pueden quedarse en una misma base, porque sino será eliminado ese atacante.

Variantes:

Exposición Gráfica.....

Xª PROMOCIÓN

