



Pirates of the Toño Santos

Piratas del Toño Santos

Herrada Robles, María¹; Benavides Martínez, Ángela²; Melguizo Ibáñez, Eduardo³; Benavides Martínez, Manuel⁴.

Resumen

Introducción: El presente documento desarrolla con detalle el juego motor Piratas del Toño Santos. Se enfrentarán 4 equipos entre sí, compitiendo en el juego de los 10 pases, robando colas, y realizando minijuegos. Con la consecución de puntos, obtendrán piezas del mapa que les ayudará a encontrar el tesoro final y ser los vencedores del juego. **Objetivos:** Desarrollar la velocidad a través del juego de colas. Trabajar la resistencia mediante el constante movimiento durante el juego de los 10 pases y distintos minijuegos. **Resultados y discusión:** Los pasos registrados han sido una media 1381. La duración del juego ha sido de 0:39:31. El tiempo de información ha sido de 0:10:16. El tiempo para organizar los grupos ha sido de 0:04:03. El tiempo de actividad física ha sido aproximadamente de 0:17:57. El tiempo en el que los participantes han cumplido con los diferentes objetivos motores previamente establecidos ha sido aproximadamente de 0:10:50. **Conclusiones:** Para concluir procedemos a estudiar si ha tenido lugar o no el cumplimiento de los objetivos motores durante el desarrollo de nuestro juego. Estos eran los siguientes: desarrollar la velocidad a través del juego de colas. Trabajar la resistencia mediante el constante movimiento durante el juego de los 10 pases y distintos minijuegos. Ambos objetivos se han cumplido exitosamente en una gran parte del tiempo, pero consideramos que para futuras ocasiones son necesarias modificaciones que incrementen ese tiempo de compromiso motor, y además se consiga implicar a todos los alumnos, sea cual sea su rol dentro del grupo.

Palabras clave: Juego motor; Tiempo de actividad física; Gestión del tiempo; Desplazamientos; Cooperación.

Abstract

Introduction: This document develops in detail the Pirates of Toño Santos motor game. Four teams will play against each other, competing in the game of 10 passes, stealing tails and playing mini-games. By scoring points, they will obtain pieces of the map that will help them find the final treasure and be the winners of the game. **Objectives:** To develop speed through the game of tails. To work on endurance through constant movement during the 10 passes game and different mini-games. **Results and discussion:** The recorded steps were an average of 1381. The duration of the game was 0:39:31. The time for information was 0:10:16. The time for organizing the groups was 0:04:03. The time for physical activity was approximately 0:17:57. The time in which the participants have fulfilled the different motor objectives previously established has been approximately 0:10:50. **Conclusions:** To conclude we proceed to study whether or not the fulfilment of the motor objectives has taken place during the development of our game. These were the following: to develop speed through the tails game. To work on endurance through constant movement during the game of the 10 passes and different mini-games. Both objectives have been successfully achieved in a large part of the time, but we consider that for future occasions modifications are necessary to increase the time of motor commitment, and to involve all the pupils, whatever their role within the group.

Keywords: Motor play; Physical activity time; Time management; Movement; Cooperation.

Tip: Proposal

Section: Physical education

Author's number for correspondence: 1 - Sent: 04/2022; Accepted: 05/2022

¹Didáctica de la expresión musical, plástica y corporal, Facultad de Educación, Universidad de Granada – España – María Herrada Robles, mherradarobles@correo.ugr.es.

²Didáctica de la expresión musical, plástica y corporal, Facultad de Educación, Universidad de Granada – España – Ángela Benavides Martínez, angelabm17@correo.ugr.es.

³Didáctica de la expresión musical, plástica y corporal, Facultad de Educación, Universidad de Granada – España – Eduardo Melguizo Ibáñez, edumeliba@correo.ugr.es.

⁴Didáctica de la expresión musical, plástica y corporal, Facultad de Educación, Universidad de Granada – España – Manuel Benavides Martínez, manubenavides@correo.ugr.es.



Piratas do Toño Santos

Resumo

Introdução: Este documento desenvolve em detalhe o jogo automóvel Piratas de Toño Santos. Quatro equipas jogarão uma contra a outra, competindo no jogo de 10 passes, roubando caudas e jogando mini-jogos. Ao marcarem pontos, obterão peças do mapa que os ajudarão a encontrar o tesouro final e a serem os vencedores do jogo. **Objetivos:** Desenvolver a velocidade através do jogo das caudas. Trabalhar a resistência através de movimentos constantes durante o jogo dos 10 passes e diferentes minijogos. **Resultados e discussão:** Os passos registados foram uma média de 1381. A duração do jogo foi de 0:39:31. O tempo para a informação foi de 0:10:16. O tempo para organizar os grupos foi de 0:04:03. O tempo para a actividade física foi de aproximadamente 0:17:57. O tempo em que os participantes cumpriram os diferentes objectivos motores previamente estabelecidos foi de aproximadamente 0:10:50. **Conclusões:** Para concluir, procedemos ao estudo do cumprimento ou não dos objectivos motores durante o desenvolvimento do nosso jogo. Estes foram os seguintes: desenvolver a velocidade através do jogo das caudas. Trabalhar a resistência através de movimentos constantes durante o jogo dos 10 passes e diferentes minijogos. Ambos os objectivos foram alcançados com sucesso numa grande parte do tempo, mas consideramos que para ocasiões futuras são necessárias modificações para aumentar o tempo de empenho motor, e também para envolver todos os alunos, qualquer que seja o seu papel dentro do grupo.

Palavras-chave: Jogo motorizado; Tempo de actividade física; Gestão do tempo; Movimento; Cooperação.

Reference:

Herrada Robles, M., Benavides Martínez, Á., Melguizo Ibáñez, E., & Benavides Martínez, M. (2022). Pirates of the Toño Santos. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*, 6(3), 227-244. doi: <http://doi.org/10.5281/zenodo.7429500>



I. Introduction / Introducción

Para establecer el punto de partida de este trabajo, es necesario definir los términos tanto de juego y juego motor, ya que la finalidad de este es el desarrollo de uno de los anteriores.

En el primer caso tomamos la siguiente definición «*Cualquier competición (juego) entre adversarios (jugadores) trabajando bajo restricciones (reglas) para un objetivo (ganar, recompensa)*» (Abt, 1968).

Por otro lado, se define 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. (Cueto, Fernández, 2019).

El juego motor planteado sigue una planificación determinada, con esta se pretende una correcta gestión del tiempo, y la consecución así de los objetivos motores de los distintos jugadores. Es importante tomar en consideración lo anterior, ya que de ello puede depender la mejoría de salud de los participantes. (Fernández et al., 2017).

I.1. Aims / Objetivos:

A continuación, se desarrollan las metas que se pretenden conseguir durante el desarrollo de este juego.

Objetivos motores

- **Desarrollar la velocidad** a través del juego de colas.
- **Trabajar la resistencia** mediante el constante movimiento durante el juego de los 10 pases y distintos minijuegos.

Objetivos de consecución en el Juego Motor

- Conseguir **robar el mayor número de colas** posibles.
- Conseguir dar **10 pases** seguidos.
- Conseguir **ganar el máximo número de minipuebas** posibles.

Objetivos meta en el Juego Motor

- **Conseguir formar el mapa**, uniendo las diferentes piezas conseguidas, **antes que el resto de los equipos** para encontrar el tesoro escondido.

Objetivos no motores

- Mejorar la **toma de decisión y visión de juego**.



- Desarrollar la **estrategia**.

Conceptuales (Saber)

- **Conocer** la mecánica del juego, así como la **técnica** de las diferentes acciones a llevar a cabo.
- **Conocer** las **normas, puntos y penalizaciones** existentes dentro del juego.

Procedimentales (Saber hacer)

- **Planificar** el orden de las tareas a llevar a cabo.
- **Ejecutar** los pases, desplazamientos y lanzamientos de forma correcta.
- **Desarrollar** orientación espacial, en **desplazamientos de espaldas** y con ayuda de un espejo.

Actitudinales (Saber ser y estar)

- Mejorar la **comunicación y cooperación de grupo** ya que deben actuar en común para crear su propia estrategia de juego.

Potenciar el **juego limpio** y el saber ganar o perder recompensando tanto al equipo ganador como a los demás por su participación e implicación.

Planificación del tiempo y pasos

- Pasos previstos: 1400
- Duración del juego: 45:00
- Tiempo de información: 10:00
- Tiempo de organización: 05:00
- Tiempo de Actividad Física o Motora: 25:00
- Tiempo de Actividad Física o Motora en la que se cumplen los Objetivos Motores: 20:00

II. Methods / Material y métodos

Resumen del juego

El objetivo del juego es **encontrar el tesoro escondido, antes que el resto de los compañeros**, recomponiendo las piezas del mapa que se conseguirán a lo largo del juego. Para conseguir las piezas del mapa. Para conseguir las piezas del mapa encontraremos 3 maneras diferentes:

1. **Juego de los 10 pases:** El equipo deberá conseguir 10 pases seguidos sin que otro equipo intercepte algún pase.



2. **Las colas:** Retando a otro compañero, deberán intentar robar 3 colas.
3. **Minijuegos:** Se conseguirá un minipunto por posta que corresponderá a una pieza del mapa.
Estos minijuegos son:

Conducción: Conseguir realizar el circuito, en el menor tiempo posible, antes que el resto de los compañeros.

Circuito Espejo: Conseguir realizar el circuito, en el menor tiempo posible, antes que el resto de los compañeros, de espaldas con un espejo.

Carrera de sacos: Conseguir realizar el circuito, en el menor tiempo posible, antes que el resto de compañeros.

Tiro a canasta: Encestar el máximo número de canastas en el transcurso del tiempo que dure el minijuego.

Tres en raya: Formar el 3 en raya antes que la pareja rival realizando 10 jumping jack antes de salir corriendo hacia el tablero.

Desarrollo del juego

Antes de comenzar el juego se dividirá a la clase en 4 grupos atendiendo a los diferentes palos de la baraja de Póker. Cuando comience el juego, cada equipo deberá desarrollar su propia estrategia para saber dónde jugar y qué componentes del equipo irán a los diferentes minijuegos. Al mismo tiempo que se desarrolla el juego principal de los 10 pases en la pista de Volleyball, se podrá retar para robar colas en el resto de espacio que queda libre. Los alumnos podrán entrar y salir del juego de los 10 pases conforme vean conveniente, atendiendo a su propia estrategia. Al pasar cierto tiempo, en función al número de piezas que hayan conseguido hasta el momento los grupos, se iniciará el tiempo de minijuegos quedando pausado el juego de los 10 pases y robar colas, y cada alumno deberá ir a una posta diferente, previamente acordado, para jugar a los minijuegos. De nuevo, se volverá a indicar que prosiguen tanto el juego principal de los 10 pases como el robo de pelotas. La dinámica seguirá el mismo orden hasta que uno de los equipos consiga recomponer el mapa al conseguir todas las piezas y encontrar así el tesoro escondido. Para finalizar, se hará entrega de las recompensas y trofeos a todos los equipos participantes.

Reglas

- No se podrá salir de las **líneas delimitadas** en el juego de los 10 pases.
- Se contarán en voz alta los 10 pases para evitar algún tipo de trampa.
- Los jugadores no podrán **abandonar** la pista de voleyball hasta **la señal**.



- Cada componente del equipo se dirigirá a **un minijuego**, cuidando el **material** y siendo **respetuoso**.
- **No se podrá robar o quitar piezas a otro equipo.**
- Durante el minijuego de: *Conducción, Circuito Espejo y Carrera de Saco*, no se permitirá salir antes de la señal o en una posición adelantada del resto.
- Durante el minijuego de: *3 de raya*, no se permitirá salir a colocar la pieza en el tablero sin haber realizado antes los 10 Jumping Jack, y el siguiente no podrá comenzar a hacer los Jumping Jack hasta que el compañero sobrepase la línea al volver.
- **No** se permitirán comportamientos violentos o agresivos que puedan alterar la correcta dinámica del juego.
- Aquel que **no** cumpla las normas perderá una pieza del mapa.

Puntuación

En este juego las puntuaciones se darán a través de piezas del mapa pirata, ya que el equipo ganador será aquel que consiga obtener todas las piezas y acabar el mapa para poder saber el lugar exacto en el que se encuentra el cofre.

Las piezas del mapa se irán dando, siguiendo el siguiente criterio:

- Cada **10 pases** realizados en el juego de los 10 pases sin que el balón caiga al suelo o no sea interceptado por los equipos rivales se sumará 1 pieza.
- Cada vez que un componente del equipo consiga robar **3 colas** a jugadores de otros equipos tras retarse. Esta acción supondrá la obtención de 1 pieza.
- El jugador que **gane** el **minijuego** obtendrá 1 pieza.

Para las variantes se seguirá el siguiente criterio:

- En el juego de los 10 pases, si todos los componentes que se encuentran jugando **reciben y pasan** el balón, y además realizan **20 pases**, obtendrán 1 pieza.
- Aquel jugador que consiga robar **4 colas** retando a sus oponentes en el juego de robar colas, obtendrá 1 pieza.
- Aquel equipo que sea ganador de **3 minijuegos** en la ronda conseguirá 1 pieza.

Recompensas y trofeos

Como recompensa para el final del juego, se le otorgará a cada jugador un diploma como muestra de su participación.

Además, el equipo que consiga hacerse con el cofre pirata será el poseedor de las medallas de oro que se encuentran en su interior, recibiendo cada uno de los jugadores de ese equipo una medalla de oro.

Sanciones y penalizaciones

Todas aquellas acciones catalogadas como antideportivas supondrán sanción para aquellos jugadores que las cometan. Las acciones que serán penalizadas son las siguientes:

- Comportamientos amenazantes o desafiantes hacia otros jugadores o profesores, supondrán la expulsión del juego por parte del jugador que los realice.
- Aquel jugador o equipo que realice alguna trampa, se les quitará 1 de las piezas del mapa.
- Los jugadores que peguen a otros serán expulsados del juego.

Contenidos motores desarrollados

Juegos de cooperación y oposición. Este contenido se trabaja con el desarrollo del juego de los 10 pases, juego predeportivo, permitiendo con ello desarrollar ciertas capacidades y habilidades.

Condición física y motriz. Desarrollo y potenciación de capacidades físicas, como son fuerza, resistencia y velocidad.

Otros contenidos desarrollados

Salud y calidad de vida. Este contenido se trabaja a través de los descansos propuestos en la actividad, y promoviendo unos hábitos de alimentación saludables, un ejemplo de ello es la no entrega de golosinas como premio al final del juego.

Aspectos claves

Los aspectos a tener en cuenta para propiciar un correcto funcionamiento del juego, y que van a permitir dinamizar éste, son los siguientes:

- Contar en voz alta los pases.
- Devolver la cola.
- Planificar una buena estrategia.
- Decir quién ha robado la cola al organizador del juego.



Material

- El Balones de goma espuma o de material blando: 4 balones para utilizarlos en el juego de los 10 pasos para evitar que los jugadores se puedan hacer daño.
- Conos chinos: Para poder delimitar cada uno de los juegos que componen este juego motor y además para formar los circuitos de los minijuegos.
- Aros: Servirán para delimitar el marcador de cada uno de los equipos que compondrán el juego y llevar un recuento. También los utilizaremos para formar los dos tableros del minijuego 3 en Raya.
- Conos: Los hemos utilizado para delimitar los circuitos de los minijuegos.
- 4 pelotas de fútbol: Han sido utilizadas para el minijuego conducción de balón.
- 4 pelotas de baloncesto: Han sido utilizadas para el minijuego tiro de triples.
- Petos de diferentes colores: Han sido utilizados para el minijuego 3 en Raya.
- 8 sacos: Se utilizan para el minijuego carrera de sacos.
- Conos altos y picas: Para delimitar el circuito del minijuego de conducción de balón.
- Lazos de 4 colores diferentes: Para que cada jugador dependiendo del equipo en el que se encuentre tenga su cola para distinguirse de los demás equipos.
- 4 espejos: Para el minijuego de conducción marcha atrás.
- Piezas del Mapa: En este juego tendrá el papel especial de descifrar el lugar en el que se encuentra nuestro cofre pirata.

Organización

Para este juego se dispondrá a los jugadores en los 4 grupos principales que conforman la clase, es decir: corazones, diamantes, picas y tréboles.

Cada grupo estará formado por 7/8 jugadores aproximadamente que deberán de ponerse de acuerdo entre ellos antes de comenzar el juego para montar la estrategia de equipo para obtener las piezas del mapa y conseguir descifrar el lugar en el que se encuentra el cofre del tesoro pirata.

Tras la información del juego, se les dejará 2 minutos para que puedan formar la estrategia y se colocarán algunos jugadores en el juego de los 10 pases, mientras que otros van robando colas. Irán turnándose para que todos pasen por todos los roles.

Posteriormente, al sonido del silbato, deberán separarse a cada uno de los minijuegos yendo a aquel que haya consensuado en los minutos previos que se les dejó al comienzo para que desarrollarán la estrategia de equipo.

Al finalizar, cuando uno de los equipos consiga el cofre del tesoro, se colocarán los 4 equipos en las gradas para confeccionar su grito de guerra y hacer la entrega final de diplomas.



Tiempo, repeticiones, pulsaciones

El **tiempo** adecuado para el desarrollo del juego es de **0:40:00**.

En este juego no se aprecian repeticiones como tal, pero sí diferentes fases. La dinámica de los **10 pases** tendrá lugar durante **4 tramos de 7'- 8'**, entre éstas tendrán lugar las **5 minipruebas** descrita en apartados previos, con una **duración de 3'- 4'**, y estas pruebas se repetirán **3 veces** durante la actividad.

La actividad está pensada para un ritmo **medio - alto**, oscilando así las pulsaciones entre **90 - 105 PPM**.



Gráficos

Gráfico 10 pases:

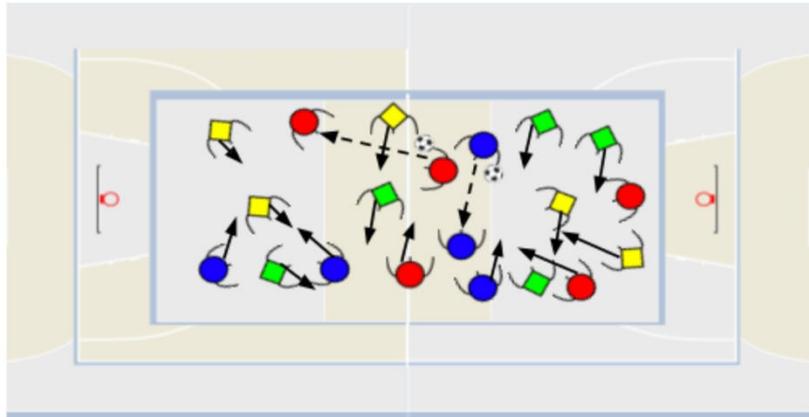


Gráfico Roba colas:

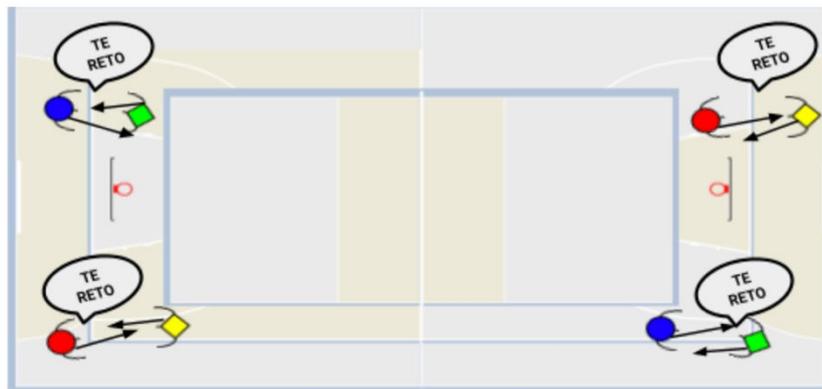


Gráfico Minijuegos:



Posibles variantes

Variante 1

Como primera variante, para dificultar las acciones de juego, en el juego de los 10 pases, se aumentará el número de pases a realizar entre los jugadores de un mismo equipo a 20 pases.

Además, los jugadores de un mismo equipo tendrán que recibir al menos 1 vez el balón dentro de esos 20 pases (sin tener en cuenta a aquellos que se encuentran robando colas).



Para dificultar también la acción de juego en el juego de robar las colas, se sumará el número de colas a 4 para poder obtener una pieza del mapa.

Variante 2

Esta variante se dará sobretodo en los minijuegos, donde deberán ir rotando partida tras partida y sólomente obtendrán pieza del mapa como equipo si consiguen al menos ser, el equipo en conjunto, ganador de al menos 3 de las pruebas que componen los minijuegos.

Calificación y clasificación del juego

Edad

Este juego puede ser realizado desde edades muy tempranas, es decir, engloba prácticamente todas las edades. Sin embargo, para realizarlo en edades menores hay que tener en cuenta el apartado de los pases y reducir el número de pases a realizar y adaptar algunos minijuegos para adaptarlos a sus requerimientos físicos.

También se puede adaptar de modo que sea más complejo para edades mayores o personas que posean mayor condición física.

Dependiendo de la edad habrá que extremar precauciones entorno al nivel de los jugadores o las necesidades que presente el grupo, ya que este juego requiere de mucho contacto físico entre los jugadores.

Contenidos sensibles y adicciones

Este juego no contiene contenidos sensibles para edades tempranas ni adicciones o actividades que introduzcan al alumnado en estos ámbitos.

Nivel lúdico

Este juego entra dentro de la categoría de “muy divertido” ya que es un juego que requiere un gran gasto energético debido a que se está constantemente en movimiento y además todos los jugadores tienen la posibilidad de poder ganar en los diferentes minijuegos planteados.

También, al poder retar a los jugadores en el juego de “las colas” pueden mantener contacto con todos los jugadores que estén implicados en el juego y generar una gran socialización en el grupo, además de fomentar la toma de decisiones en el alumnado.

Intensidad

Este juego presenta una “**intensidad alta**” ya que los jugadores se encontrarán en continuo movimiento ya que pasarán de un juego a otro constantemente, es decir, realizarán el juego de los 10 pases, el juego de las colitas y los diferentes minijuegos.



Incluir que los diferentes juegos incluidos en Piratas del Toño Santos requieren continuos movimientos que generarán que sea un juego de gran intensidad.

Duración

La duración del juego será de unos **45 minutos** aproximadamente, en función de cómo vayan encontrando los jugadores las diferentes piezas que componen el mapa y la búsqueda del tesoro posterior.

Cuidado, atención y prevención

Cuidado:

Hay que tener cuidado en el juego en el juego de las colas y en el de los 10 pases ya que los jugadores pueden empujarse o pegarse a la hora de competir entre grupos y de forma individual. Por lo tanto, para evitar esto se penalizará a los jugadores que realicen acciones violentas o que fomenten la agresividad.

Atención:

En el juego habrá que prestar cierta atención a los siguientes aspectos:

1. Contar los “10 pases” del equipo para poder conseguir una pieza del mapa pirata.
2. Hay que estar en constante alerta en el juego de las colas para evitar que nos roben los demás jugadores nuestra cola en el espacio delimitado.
3. También debemos estar alerta ante el sonido de la bocina que nos indicará el cambio del juego de los “10 pases” a los minijuegos. En el momento que suene la señal deberemos ir directamente a un minijuego.

Prevención:

Para este juego hay que prevenir a los jugadores que en el juego de los 10 pases si no contamos con un balón que presente materiales blandos se tenga especial cuidado con no dar en la cara a los demás jugadores.

También hay que tener en cuenta que en los minijuegos debemos tener cuidado como por ejemplo en el de conducción de espaldas o en aquellos que compitamos contra otros compañeros mediante carreras para evitar lesiones. Todas aquellas acciones catalogadas como antideportivas supondrán sanción para aquellos jugadores que las cometan.

Metodología

El juego motor se realizó el 28 de Abril de 2021. El número de alumnos participantes fueron 32.

Método de evaluación

En este apartado describiremos las diferentes herramientas utilizadas para evaluar el cumplimiento o no de los objetivos motores:



- Conseguir **robar el mayor número de colas** posibles. Este primer objetivo lo evaluamos contabilizando el número de colas robadas durante el desarrollo del juego, además de con una observación directa de las acciones de los participantes. En total se robaron 25 colas, suponiendo esto 8 puntos divididos entre los tres equipos para la consecución de piezas del mapa.
- Conseguir dar **10 pases** seguidos. Este objetivo lo evaluamos con el conteo en voz alta de los pases que estaban teniendo lugar dentro de la zona central del campo.
- Conseguir **ganar el máximo número de minipuebas** posibles. El tercer objetivo se podía evaluar haciendo un análisis de cómo habían conseguido cada equipo los diferentes puntos. En minipuebas, el equipo que más puntos consiguió fue un total de 4 minipuebas.
- **Conseguir formar el mapa**, uniendo las diferentes piezas conseguidas, **antes que el resto de los equipos** para encontrar el tesoro escondido. Este objetivo sólo fue conseguido por el equipo vencedor, y se evaluaba con una observación directa, viendo si localizaban éste o no.

Mejorar la **toma de decisión y visión de juego**. Este objetivo era de difícil evaluación, pero para ello se propuso un cuestionario final en

III. Results / Resultados

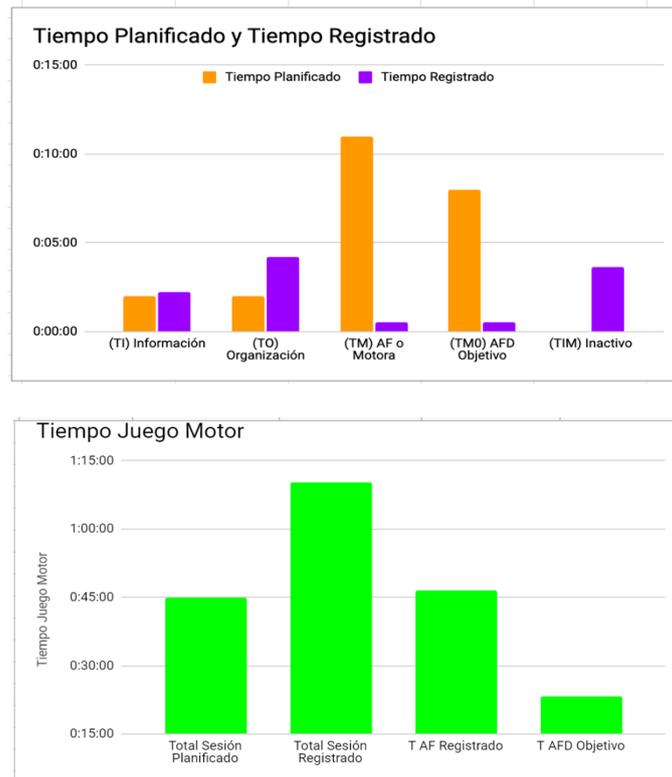
A continuación, se muestran los resultados obtenidos en la encuesta y los gráficos al análisis del tiempo del juego:

Registro del tiempo y pasos

Pasos registrados: Ha sido una media 1381.

- Picas: 1147 pasos.
- Corazones: 1429 pasos.
- Diamantes: 1223 pasos.
- Tréboles: 1725 pasos.

Aquí se muestran las gráficas obtenidas con relación al análisis del tiempo empleado en el juego:



IV. Discussion / Discusión

Pasos y tiempos registrados

Pasos registrados: Ha sido una media 1381, debido a la alta intensidad que requiere este Juego Motor y la alta cantidad de movimientos que se realizan al desplazarse de un juego a otro constantemente.

Duración del juego: La duración del juego ha sido de 0:39:31 incluyendo en este apartado la entrega de diplomas.

Tiempo de información: El tiempo de información ha sido de 0:10:16 debido que este juego contiene gran cantidad de minijuegos que hay que explicar de forma individual y el juego principal del que consta el juego, por lo que el tiempo de información es algo más largo de lo habitual.

Tiempo de organización: El tiempo para organizar los grupos ha sido de 0:04:03 ya que los cuatro grupos de la baraja hacen muy fácil la organización del grupo, además de las distinciones hechas en los equipos con las colas.



Tiempo de Actividad Física o Motora: El tiempo de actividad física ha sido aproximadamente de 0:17:57 ya que el tiempo que han montado el puzzle no entra englobado en el tiempo de actividad física ya que los jugadores se mantienen parados.

Tiempo de Actividad Física o Motora en la que se cumplen los Objetivos Motores: El tiempo en el que los participantes han cumplido con los diferentes objetivos motores previamente establecidos ha sido aproximadamente de 0:10:50.

Mecanismos y elementos del juego

El juego motor Piratas del Toño Santos destaca por la participación simultánea de todos los jugadores (en diferentes tareas, pero al mismo tiempo), y por otro lado por el papel protagonista que tiene el equipo y la estrategia que éste lleva a cabo.

Dentro los mecanismos y elementos que se emplean en el juego podemos destacar los siguientes:

- **Comunes:** Fijar recompensas.
- **Generales:** Embarque, feedback del progreso, tema, estrategia, flujo.
- **Específicos:** socializador, triunfador y espíritu libre.

Justificación de los mecanismos y elementos del juego propuestos

En este apartado describiremos detalladamente mecanismos que tienen lugar dentro de nuestro juego motor. Comenzamos por los **comunes**:

- **Fijar recompensas.** Este mecanismo aparece cuando se le dan recompensas en función de las acciones que realizan, en este caso cuando los participantes consiguen diez pases, cuando son los ganadores de un minijuego, o cuando roban 3 colas al compañero, obteniendo una pieza del mapa que al final del juego puede ayudarlos a encontrar el tesoro escondido.

Mecanismos generales:

- **Embarque,** es la forma en la que sumergimos a nuestros participantes dentro del juego, para ello se realiza un poster clarificador con los diferentes juegos y objetivos motores, y además se hace una introducción que los embarca dentro de una narrativa concreta, la de piratas.



- **Feedback del progreso**, a lo largo del desarrollo del juego se van dando pequeñas directrices que les permiten conocer el avance dentro del mismo, tienen un conocimiento de resultado a través de 4 aros situados en la zona central del campo, donde van depositando conos que destacan las puntuaciones en cada momento de la partida. El objetivo de esto es que sea rápido y efectivo.
- **Tema**, durante todo el juego, los participantes están dentro de una aventura pirata. Ésta la inician recitando un juramento de honestidad y la finalizan encontrando el tesoro escondido. Esto ayuda a los jugadores a darle sentido a ciertas actividades.
- **Estrategia**, este mecanismo tiene lugar durante todo el juego, ya que los equipos deben organizarse de la forma más eficaz o ingeniosa a su parecer en las distintas pruebas y juegos, con el fin de conseguir el mayor número de puntos posibles y por ende ser los más rápidos en conseguir todas las piezas del preciado mapa.
- **Flujo**, el nivel de los retos se encuentra ajustado al nivel de las habilidades de los jugadores. Esto es imprescindible dentro de cualquier juego, ya que permite que el juego fluya siendo dinámico y divertido.

Para finalizar, **mecanismos específicos:**

- **Socializador**, este mecanismo lo encontramos con frecuencia en nuestro juego, establece grupo, hay estrategias de colaboración y los participantes se sienten bien dentro de estos.
- **Triunfador**, en nuestro juego motor se plantean desafíos y retos que los hacen probar sus conocimientos y habilidades. Además, hay medallas como símbolo tangible del dominio y el logro frente a los demás. Por otro lado, mediante el circuito espejo de espaldas hacemos que los jugadores puedan aprender nuevas habilidades desarrollando y mejorando sus capacidades.
- **Espíritu libre**, aunque no es el más dominante, también está presente dentro de la actividad. Como hemos desarrollado previamente la organización es libre dentro de los diferentes equipos, y por consiguiente encontramos ciertos participantes que no colaboran en esta organización, no significando esto la no implicación de los mismos, pero si de una manera libre y en algunos casos desordenada.



- **Jugador**, para finalizar destacamos esta mecánica en el desarrollo de la dinámica, ya que hay puntos, premios y un equipo que lidera la clasificación, permitiendo esto la victoria frente al resto de grupos.

V. Conclusions / Conclusiones

Para concluir procedemos a estudiar si ha tenido lugar o no el cumplimiento de los objetivos motores durante el desarrollo de nuestro juego. Estos eran los siguientes: **desarrollar la velocidad** a través del juego de colas. **Trabajar la resistencia** mediante el constante movimiento durante el juego de los 10 pases y distintos minijuegos.

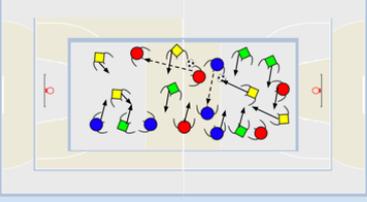
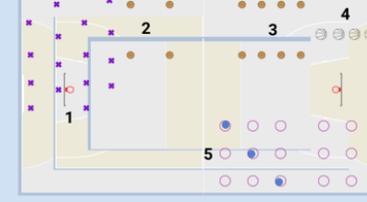
Ambos objetivos se han cumplido exitosamente en una gran parte del tiempo, pero consideramos que para futuras ocasiones son necesarias modificaciones que incrementen ese tiempo de compromiso motor, y además se consiga implicar a todos los alumnos, sea cual sea su rol dentro del grupo.

VIII. References / Referencias

- 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.
- Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019). Selection of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*. 3 (1): 65-87.
- Fernández-Revelles, A. B., Viciano-Garófano, V., Espejo-Garcés, T., & González-Valero, G. (2017). Methodology for planning and time management in Motor Games. *Sports Science 3.0*, 1(1), 44- 70.

Anexos:

Póster del juego

Descripción	Objetivos Motores	Objetivos de Consecución	Aspectos claves	Energía, Intensidad, Duración
 El objetivo es encontrar el tesoro oculto , recomponiendo las piezas del mapa . Para conseguir las piezas del mapa: - Juego de los 10 pases: Seguidos. - Las colas: Robar 3 colas con reto. - Minijuegos: Un minipunto por posta. 1. Conducción. 2. Circuito Espejo de espaldas. 3. Carrera de sacos. 4. Tiro a canasta. 5. Tres en raya.	 Desarrollar la velocidad , a través del robo de colas. Trabajar la resistencia , mediante los desplazamientos en el juego de los 10 pases y los circuitos.	 - Sumar más puntos en el juego de los 10 pases . - Robar más colas . - Ganar más minipartidas en los retos.	 - Contar en voz alta los pases. - Devolver la cola. - Planificar una buena estrategia . - Decir quién ha robado la cola al organizador del juego.	 El gasto energético alto . Por la larga duración , y el requerimiento físico .  Alta intensidad, dadas las demandas de velocidad y desplazamiento continuo .  Tiempo Total: 0:45:00 TI: 0:05:00; TO: 0:04:00 TAM: 0:30:00 TDO: 0:20:00
Objetivo/s Meta/s	Otros Objetivo/s	Clasificación		
 Conseguir formar las piezas del mapa antes que el resto de equipos para encontrar el tesoro .	 - Mejorar la toma de decisión y la visión de juego. - Desarrollar la estrategia .	 12 A partir de 12 años, ya que es un juego con muchas reglas a cumplir en los diferentes minijuegos.		
Gráfico 10 pases	Gráfico Roba colas	Gráfico Minijuegos	Gráfico Distribución	
			 <ol style="list-style-type: none"> 1. CONDUCCIÓN 2. ESPEJO 3. SACOS 4. TIRO 5. 3 EN RAYA 	
Organización	Reglas y sanciones	Material	Puntuaciones	Fases del juego
 Se dividirá al grupo en 4 equipos . El juego "10 pases" estará delimitada por la línea amarilla de Volleyball . Los demás juegos estarán delimitados por las líneas de la pista de fútbol sala .	 - No se podrá salir de las líneas delimitadas . - Los jugadores no podrán abandonar la pista de volleyball hasta la señal . - Cada componente del equipo se dirigirá a un minijuego , cuidando el material y siendo respetuoso . - No se podrá empujar o golpear a los compañeros. - Aquel que no cumpla las normas perderá una pieza del mapa .	 Pelotas goma espuma Picas , sacos, aros. Conos chinos, conos. Balones de fútbol y baloncesto.	 ¿Cómo se consiguen las piezas del mapa? Si el equipo realiza 10 pases correctamente se conseguirá 1 pieza . - Aquel jugador que consiga robar 3 colas de otros jugadores conseguirá 1 pieza . - El ganador de cada juego de la gymkana conseguirá 1 pieza .	 Incluir balones de diferentes valores , puntos dobles , punto de oro .
Competitivo y divertido				
 Enfrentamientos individuales y colectivos .  Factor sorpresa y tareas variadas .				
Instalaciones				
 Pista pabellón Toño Santos , adaptable a cualquier lugar.				