

Compilation of Motor Games according to according to expressive aspect (S) *Recopilación de Juegos Motores según aspecto expresivo*

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 aspecto expresivo con contenido simbólico. **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 9 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 aspecto expresivo y con contenido simbólico, habiendo encontrado 9 Juegos Motores.

Palabras clave: Juegos Motores; clasificación; según aspecto expresivo; contenido simbólico

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 expressive aspect the classifications that appear on the card, in this case according to expressive aspect with symbolic contents. **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:** 9 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 expressive aspect and with symbolic contents, having found 9 Motor Games.

Keywords: Motor games; classification; according to expressive aspect; symbolic 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 aspecto expressivo**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 aspecto expressivo e com conteúdo simbólico. **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 9 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 aspecto expressivo e com conteúdo simbólico, tendo encontrado 9 Jogos Motor.

Palavras chave: Jogos de motor; classificação; de acordo com aspecto expressivo; conteúdo simbólico

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. (2019). Compilation of Motor Games according to according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*. 3 (2): 425-444.

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).

Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019). Compilation of Motor Games according to according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*. 3 (2): 425-444.

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 aspecto expresivo y con contenido simbólico.

MATERIAL Y MÉTODOS / METHODS

Las fichas de Juegos Motores se recopilarán de las fichas de Juegos Motores de la promoción del INEF de Granada de 1991-1996 en la que encontramos más de 200 Juegos Motores.

Se escogerá una determinada clasificación, en este caso según aspecto expresivo y con contenido simbólico y se indicarán los nombres de los Juegos Motores, adjuntándose en anexos las fichas correspondientes a los Juegos Motores seleccionados tal y como aparecen.

El proceso se realizará por dos expertos en la materia.

RESULTADOS / RESULTS

El resultado obtenido se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1. Juegos Motores recopilados

#	Nombre	Clasificación	Tipo
10.1	El ratón vaquero	Según aspecto expresivo	Simbólico
10.2	La marcha musical	Según aspecto expresivo	Simbólico
10.3	Historia del gato Miau	Según aspecto expresivo	Simbólico
10.4	Si yo toco sin mirar	Según aspecto expresivo	Simbólico
10.5	Los días de la semana	Según aspecto expresivo	Simbólico

Cueto-Martín, B. & Fernández-Revelles, A.B. (2019). Compilation of Motor Games according to according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*. 3 (2): 425-444.

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

10.6	Juego del moco	Según aspecto expresivo	Simbólico
10.7	Calixto, Calixto	Según aspecto expresivo	Simbólico
10.8	El concurso de baile	Según aspecto expresivo	Simbólico
10.9	Cuento de la Catraca	Según aspecto expresivo	Simbólico

DISCUSIÓN / DISCUSSION

Se han encontrado 9 Juegos Motores, cuyo contenido, forma de expresión, gráficos, clasificaciones, etc. son mejorables, y por eso los seleccionamos aquí para que puedan ser mejorados y actualizados al momento y contexto en el que se necesiten o vayan a utilizar.

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

CONCLUSIONES / CONCLUSIONS

Se han recopilado los Juegos Motores encontrados en el fichero de Juegos Motores según aspecto expresivo y con contenido simbólico, habiendo encontrado 9 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. (2019). Compilation of Motor Games according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*. 3 (2): 425-444.

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

- 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. (2019d). Compilation of Motor Games according to mechanical aspects. *Sports Science 3.0*, 3(2), 381-402.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019e). Selection of Motor Games according to competitive content *Sports Science 3.0*, 3(1), 21-41.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019f). Selection of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 115-138.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019g). Selection of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 65-87.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019h). Selection of Motor Games according to symbolic content *Sports Science 3.0*, 3(2), 241-255.
- Fernández-Revelles, A. B. (1991). *Fichas de Juegos Motores curso 1990-91*. Unpublished. INEF. Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2003). *Efectos del conocimiento de resultados de los índices temporales de eficacia sobre la competencia docente Tiempo*. (Ph.D. Thesis Tesis), Universidad de Granada, Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (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. (2019)**. Compilation of Motor Games according to according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*. 3 (2): 425-444.
- 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 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. (2019).** Compilation of Motor Games according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*. 3 (2): 425-444.
- 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., 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 10.1

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según fundamentos motrices (expresión)

Cualidad Motriz: Expresión Corporal

Objetivo: Representar

Nombre: "El ratón vaquero".

Edad: A partir de 6 años.

Medio: Terrestre.

Material: Música y espacio para su desarrollo.

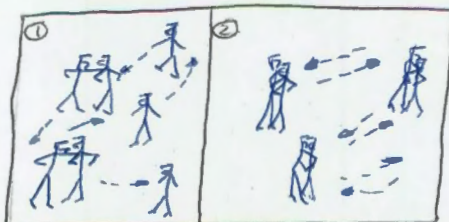
Organización: Todos distribuidos libremente por el espacio.

Desarrollo Práctico: Se oirá la música y cuando ésta se oiga nos desplazaremos todos dándonos la mano alternativamente (country), pero en el momento que se oiga una estrofa cantada bailamos con la última persona que nos cruzamos y así sucesivamente.

Reglas y Observaciones: Todos deben participar en este juego sin ninguna excepción.

Variantes: Variar el ritmo de la música, para que se baile con más o menos ritmo.

Exposición Gráfica



Música

Estrofa cantada

Xª PROMOCIÓN

INEF
Instituto de
Educación
de Granada



GRANADA

91-96

435

FICHA N.º 10.2

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según fundamentos motrices (expresión)

Cualidad Motriz: *Expresión corporal.*Objetivo: *Representa.*

Nombre: "La marcha musical".

Edad: *A partir de 6 años.*

Medio: Terrestre.

Material: Música y espacio necesario para su desarrollo.

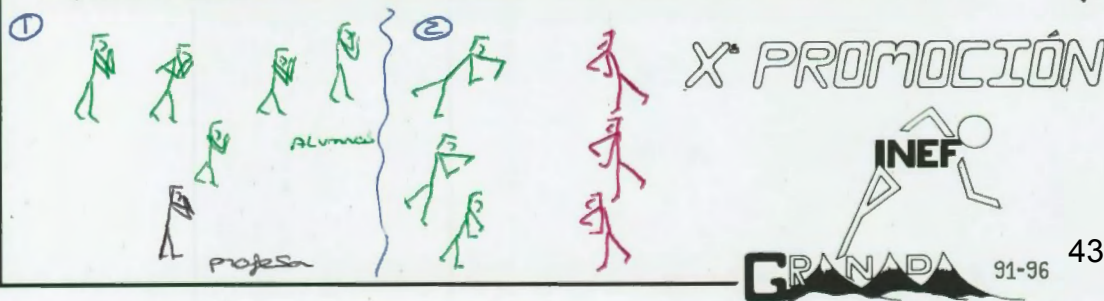
Organización: De frente al profesor y ocupando todo el espacio libre.

Desarrollo Práctico: Imitar los gestos del profesor al compás de la música, según nos vaya indicando ésta. Seguir las consignas que vá dando la música.

Reglas y Observaciones: Primero se hace dos veces el mismo ejercicio con un ritmo de 4 tiempos, luego varía y se hace sólo una vez y con un ritmo de 2 tiempos solamente.

Variantes: Lo mismo, pero se disponen una mitad de la clase frente a la otra y sin ayuda del profesor.

Exposición Gráfica



FICHA N.º 10.3

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según fundamentos motrices (expresión)

Cualidad Motriz: Expresión corporal. Objetivo: Representar.

Nombre: "Historia del gato misu" Edad: A partir de 4 años.

Medio: Terrestre.

Material: Preparación de una historia y espacio.

Organización: Todos distribuidos ampliamente por el espacio libre.

Desarrollo Práctico: Prepararemos historias, las cuales, se van contando en voz alta y todos los compañeros deben imitar las acciones dichas en la historia.

Importancia a la interacción historia-gestos, ir evolucionando de más simples a más complejos.

Reglas y Observaciones: Cada uno es libre de imitar lo que le vaya sugiriendo la historia.

PRESCOLAR /

Variantes: Que no sólo la invente el profesor, sino que la vayan contando los propios alumnos.

Exposición Gráfica.....



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 10.4

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según fundamentos motrices (expresión)

Cualidad Motriz: Expresión Corporal.

Objetivo: Representar.

Nombre: "Si yo toco sin mirar". Edad: A partir de 4 años.

Medio: Terrestre.

Material: Una canción que sirve de consigna y espacio.

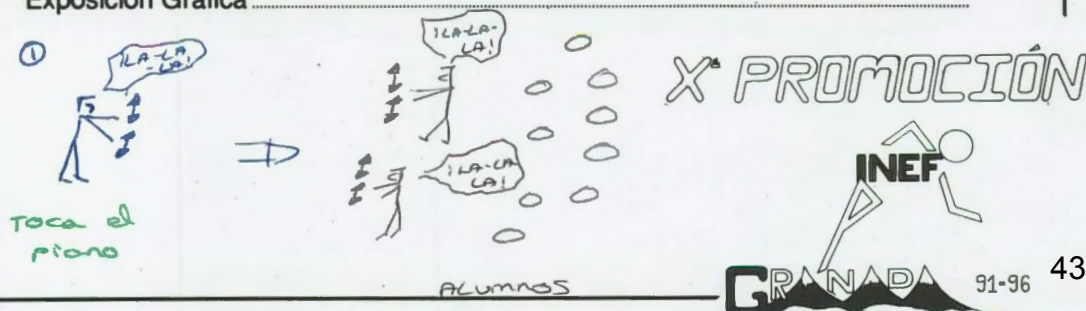
Organización: Todos distribuidos por el espacio y es uno el que realiza la acción.

Desarrollo Práctico: Todos de pie y cantando hacemos los mismos gestos que el profesor. Tenemos que adivinar de qué instrumento se trate, el que lo adivine pasa al centro y así sucesivamente.

Reglas y Observaciones: Canción: Si yo toco sin mirar un instrumento un instrumento, si yo toco sin mirar un instrumento que tú adivinaras.

Variantes: Este ejercicio se puede realizar tanto con adultos como con niños.

Exposición Gráfica



FICHA N.º 10.5

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según fundamentos motrices (expresión)

Cualidad Motriz: Expresión Corporal

Objetivo: Representar

Nombre: "Los días de la semana" Edad: A partir de 4 años.

Medio: Terrestre.

Material: Canción que sirve de consigna y espacio.

Organización: Se presentan 7 voluntarios que son los que van a representar distintas acciones en los días de la semana.

Desarrollo Práctico: Cada uno de los voluntarios sale cantando dicha canción a la vez que vá realizando una acción escogida por él.

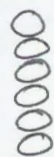
PRESCOLAR.

Reglas y Observaciones: Canción: Lunes antes de almorzar una niña fue a jugar, pero no pudo jugar porque tenía que planchar, así planchaba así, así, así, planchaba ... así planchaba que yo la ví.

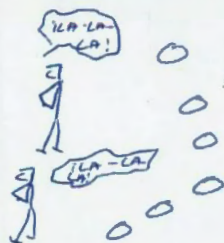
Variantes: Este juego puede servir tanto a adultos como a niños para que aprendan los días de la semana.

Exposición Gráfica

Alumnos



¡ASCOR
naba ASC,
ASC...!



Alumnas

X PROMOCIÓN



GRANADA

91-96

439

FICHA N.º 10.6

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según fundamentos motrices (expresión)

Cualidad Motriz: Expresión corporal.

Objetivo: Representar.

Nombre: "Juego del moco".

Edad: A partir de 4 años.

Medio: Terrestre.

Material: Canción que sirve de consigna y espacio.

Organización: Todos se distribuyen ampliamente por el espacio y uno es el que vé representando las acciones.

Desarrollo Práctico: La canción contiene una serie de acciones que son las que debemos imitar, pero siguiendo las instrucciones (mismos gestos) del que está representándolas.

Reglas y Observaciones: Canción: Yo tengo un moco, lo saco poco a poco lo redondeo, lo miro con deseo y me lo como y como me sabe a poco, me saco otro moco y volvemos a empezar,.....

Variantes: Que todos lo hagan solos en el centro, dándole cada uno su modo de expresión.

Exposición Gráfica



Xª PROMOCIÓN



FICHA N.º 10.7

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según fundamentos motrices (expresión)

Cualidad Motriz: Expresión corporal.

Objetivo: Adivinar.

Nombre: "Calixto, Calixto".

Edad: A partir de 5 años.

Medio: Terrestre.

Material: Canción que sirve de consigna y espacio.

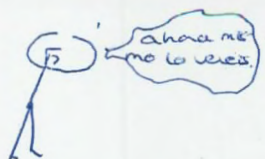
Organización: Se divide la clase en 5 grupos de unas 6 personas aproximadamente.

Desarrollo Práctico: Cada una de las personas, piense un oficio que luego tiene que representar delante de todos sus compañeros del grupo y que éstos deben adivinar.

Reglas y Observaciones: Canción: Calixto, Calixto ¿qué oficio tenéis? y él contesta: ahora mismo lo vereis y lo realiza.

Variantes: Tener mucha inventiva para que así sea más difícil de averiguar de qué profesión se trata.

Exposición Gráfica



Alumnos
preguntan...

X.ª PROMOCIÓN

¿Calixto, Calixto
qué oficio tenéis?



FICHA N.º 10.8

JUEGOS



Contenido: Simbólico - Competitivo. Clasificación: Según fundamentos motrices (expresión)

Cualidad Motriz: Expresión corporal Objetivo: Ganar.

Nombre: "El concurso de baile!" Edad: A partir 6 años.

Medio: Terrestre.

Material: Distintos tipos de música y espacio.

Organización: Por parejas mixtas, pero ya que no estamos en la misma proporción se unen unas parejas mixtas y las otras parejas las formarán dos chicos.

Desarrollo Práctico: Consiste en bailar adecuadamente 4 tipos de baile diferentes (rock and roll, Antonio Machín, Michael Jackson y un vals).

Reglas y Observaciones: Tras cada pieza el jurado (dos chicos para las parejas de chicos y una pareja mixta para las parejas mixtas) elige la pareja mixta y la otra parejas no mixtas que lo haya hecho (bailado)

Variantes: Incluir disfraces en el juego, mejor. para que sea más gracioso a la hora de bailar.

Exposición Gráfica



X.ª PROMOCIÓN

SILLAS

INEF

Jueces

CHICAS

CHICAS

GRANADA

91-96

FICHA N.º 10.9

JUEGOS



Contenido: Simbólico.

Clasificación: Según fundamentos motrices (expresión)

Cualidad Motriz: *Expresión Corporal*Objetivo: *Representar.*Nombre: "Cuento de la Catraca". Edad: *A partir de 4 años.*

Medio: Terrestre.

Material: Un guión preparado con antelación por el profesor y espacio.

Organización: Todos somos espectadores y nos situamos alrededor del denominado escenario.

Desarrollo Práctico: El profesor prepara un guión con música, mímica,..... En función de lo que vé leyendo salen actores espontáneos que van a desarrollar la historia.

Se hace distinción entre sexos.

Reglas y Observaciones: El profesor vé leyendo el guión y no continua hasta que no haya personajes suficientes para poder realizar la historia lo mejor posible.

Todos deben participar sin excepción alguna.

Variantes: Hacerlo con vestuario, para que tenga más originalidad y mejor representación la historia en sí.

Exposición Gráfica.....

