



1. DATOS GENERALES

Asignatura: PERCEPCIÓN, MOVIMIENTO Y JUEGOS MOTORES

Tipología: OBLIGATORIA

Grado: 314 - GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE

Centro: 8 - FACULTAD CC. DEL DEPORTE DE TOLEDO

Curso: 2

Lengua principal de impartición: Español

Uso docente de otras lenguas:

Página web:

Código: 39312

Créditos ECTS: 6

Curso académico: 2018-19

Grupo(s): 40

Duración: Primer cuatrimestre

Segunda lengua:

English Friendly: N

Bilingüe: N

Profesor: MARIA SOFIA HERREROS FAJARDO - Grupo(s): 40

Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
Sabatini/1.71	ACTIVIDAD FÍSICA Y CIENCIAS DEL DEPORTE	5512	maria.herrereros@uclm.es	

2. REQUISITOS PREVIOS

No se han establecido.

3. JUSTIFICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS, RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS Y CON LA PROFESIÓN

3.1. Aportación de la asignatura al plan de estudios:

El grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte está estructurado para que los alumnos una vez que finalicen los estudios tengan competencias para la enseñanza de la actividad física y deportiva en ámbitos formales (educación), entrenamiento deportivo y en la organización y promoción de actividades saludables.

La materia Percepción, Movimiento y Juegos Motores contribuye especialmente a preparar a los alumnos para que sean capaces de enseñar los contenidos perceptivo motrices relacionados con la comprensión del cuerpo, del espacio y del tiempo así como las habilidades básicas y la coordinación a través de juegos a lo largo de todo el ciclo vital. A su vez, los alumnos serán capaces de identificar en los juegos motores el objetivo y el efecto físico que produce en la persona como medio para desarrollar sus capacidades. Conocimientos que los alumnos aplicarán en el ámbito educativo, en la iniciación deportiva y en la organización y promoción de actividades saludables.

3.2. Relación con otras materias:

La asignatura Percepción, Movimiento y Juegos Motores tiene un tratamiento instrumental de aplicación a todos los ámbitos donde se utilicen los juegos como medio para desarrollar capacidades perceptivas y físicas a lo largo de todo el ciclo vital. De ahí que se relacione con las siguientes asignaturas:

- Del primer curso: Procesos de Enseñanza-Aprendizaje en la Actividad Física y el Deporte, Fundamentos de los Deportes Individuales I, Fundamentos de los Deportes Colectivos I, Psicología de la Actividad Física y del Deporte.
- Del segundo curso: Salud y Actividad Física, Fundamentos de los Deportes Individuales II, Fundamentos de los Deportes Colectivos II, Desarrollo Motor y Aprendizaje y Control Motor.
- Del tercer curso: Metodología de la Enseñanza de la Actividad Física y el Deporte; Actividad Física Adaptada, Fundamentos de Deportes con Raqueta, Actividad Física en el Medio Natural, Deporte, Turismo y Recreación.
- Del cuarto curso: en aquellas materias donde los aspectos perceptivo-motrices y el juego se utilice como recurso educativo.

3.3. Relación con la profesión:

Cursando la materia el alumno tendrá competencias para poder enseñar la actividad físico deportiva en el ámbito educativo, en la iniciación deportiva, en contextos recreativos y de desarrollo de la salud.

4. COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUYE A ALCANZAR

Competencias propias de la asignatura

Código	Descripción
A02	Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
A03	Comprender la literatura científica del ámbito de la actividad física y del deporte en lengua inglesa y en otras lenguas
A04	Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
A05	Desarrollar habilidades de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo, independientemente del sexo, credo, raza y discapacidad.
A06	Desarrollar habilidades de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo, independientemente del sexo, credo, raza y discapacidad.
A08	Comprender y utilizar manuales comunes, así como artículos y, en general, bibliografía puntera en materias vinculadas a la actividad física y el deporte, con el fin de elaborar informes o resolver problemas específicos que se les planteen.
A09	Desarrollar habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
B07	Conocer y comprender los fundamentos, estructuras y funciones de las habilidades y patrones de la motricidad humana.
B08	Conocer y comprender la estructura y función de las diferentes manifestaciones de la motricidad humana.
M321	Conocer y comprender los diferentes paradigmas de investigación que fundamentan el estudio de los juegos motores comprendiendo, comparando y vivenciando la evolución del juego motor a lo largo de todo el ciclo vital, identificando, distinguiendo y experimentando las posibilidades que ofrece el juego motor como medio educativo.
M322	Conocer, comprender y analizar los datos científicos sobre el desarrollo de la percepción del propio cuerpo y la percepción del entorno teniendo en cuenta las habilidades básicas y la coordinación en el desarrollo de la competencia motriz, experimentando las

posibilidades que ofrece el juego como medio educativo a través de todo el ciclo vital.

Desarrollar la capacidad de relación al seleccionar y utilizar distintas fuentes documentales en distintos formatos tanto impresos como digitales para aplicar la información en la resolución de problemas específicos propios de la actividad físico deportiva, tomando decisiones al respecto.

5. OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

Resultados de aprendizaje propios de la asignatura

Descripción

Analizar críticamente los programas psicomotores y perceptivo-motores que existen en la actualidad proponiendo alternativas al respecto en función de las necesidades concretas

Aplicar los conocimientos sobre medición y evaluación de los contenidos perceptivo motrices, las habilidades básicas y la coordinación en situaciones concretas

Comprender, comparar y vivenciar la evolución del juego en relación con la edad

Comprender los distintos paradigmas y las diferentes teorías que alumbran el estudio del juego motor a través de todo el ciclo vital

Comprender y aplicar los datos científicos sobre el desarrollo de la percepción del propio cuerpo y la percepción del espacio y el tiempo junto con las habilidades básicas y la coordinación, en relación con el desarrollo de la competencia motriz y deportiva, utilizando juegos motores para la consecución de los distintos objetivos propuestos.

Conocer y analizar el juego desde el punto de vista general y aplicado, teniendo en cuenta el ámbito de la enseñanza de la actividad físico-deportiva

Identificar, distinguir y experimentar las posibilidades que ofrece el juego como medio educativo

Recopilar los juegos desarrollados en la práctica para su uso posterior, clasificándolos en función del fin que se persiga en cada caso concreto.

Ser capaz de seleccionar y utilizar los recursos adecuados para la búsqueda de información relevante en este ámbito

6. TEMARIO

Tema 1: El juego. Conceptos Generales

Tema 2: Teorías sobre el juego.

Tema 3: Evolución de los juegos infantiles a lo largo del desarrollo y su aplicación práctica.

Tema 4: El juego como medio educativo. Clasificación de los juegos y diseño de sesiones.

Tema 5: La percepción del movimiento.

Tema 6: La percepción del cuerpo (tono, actitud, postura, lateralidad, conciencia corporal, equilibrio).

Tema 7: La percepción del entorno (espacio, tiempo).

Tema 8: Las habilidades y destrezas motrices básicas y la coordinación.

COMENTARIOS ADICIONALES SOBRE EL TEMARIO

El temario se estructura en 2 grandes bloques:

- Bloque 1: Experiencias de movimiento - Los Juegos Motores (Temas 1,2,3,4)

- Bloque 2: Los contenidos perceptivo-motrices, las habilidades y destrezas básicas y la coordinación (Temas 5,6,7,8)

En el temario, se estudiarán a su vez diferentes instrumentos de evaluación, así como actividades y tareas para llevarlos a la práctica.

7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA

Actividad formativa	Metodología	Competencias relacionadas (para títulos anteriores a RD 822/2021)	ECTS	Horas	Ev	Ob	Rec	Descripción
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL]	Combinación de métodos	A02 A03 A04 A05 A06 A08 A09 B07 B08 M321 M322 M323	1.2	30	S	N	N	Exposición de los temas, debates en clase (previa lectura autónoma por parte del estudiante), y resolución de ejercicios y problemas. Guiado por la profesora para comprender los conceptos nucleares del temario y su aplicación práctica.
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL]	Prácticas	A02 A03 A04 A05 A06 A08 A09 B07 B08 M321 M322 M323	1.2	30	S	S	S	Diseño, exposición y puesta en práctica de 3 SESIONES de juegos. Ajustándose al contenido requerido. Ejecución del resto de prácticas, dirigidas por otros compañeros, en calidad de alumno/a. Recopilación de los juegos llevados a cabo en cada sesión, para elaborar posteriormente el fichero de juegos según los criterios establecidos de forma y contenido.
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA]	Aprendizaje cooperativo/colaborativo	A02 A03 A04 A05 A06 A08 A09 B07 B08 M321 M322 M323	1.2	30	S	S	S	Presentar de forma individual el FICHERO de juegos. Criterios de evaluación: a) Presentarlo según indicaciones fijadas al inicio de curso (papel o digital) b) Presentarlo correctamente. Se ajusta en contenido y forma. c) Presentarlo en el plazo previsto.
								A partir de la revisión de fuentes

Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Aprendizaje basado en problemas (ABP)	A02 A03 A04 A05 A06 A08 A09 B07 B08 M321 M322 M323	0.4	10	S	S	S	documentales y de la memoria de prácticas, resolver CASOS PRÁCTICOS de forma individual y presentarlo al resto de los compañeros.
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA]	Combinación de métodos	A02 A03 A04 A05 A06 A08 A09 B07 B08 M321 M322 M323	2	50	S	N	N	Preparación de la parte teórica de la asignatura (estudio de temas, resolución de casos) y de la parte práctica (diseño de sesiones, elaboración del fichero)
Total:			6	150				
Créditos totales de trabajo presencial: 2.4			Horas totales de trabajo presencial: 60					
Créditos totales de trabajo autónomo: 3.6			Horas totales de trabajo autónomo: 90					

Ev: Actividad formativa evaluable

Ob: Actividad formativa de superación obligatoria

Rec: Actividad formativa recuperable

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES			
Sistema de evaluación	Valoraciones		Descripción
	Estudiante presencial	Estud. semipres.	
Prueba final	50.00%	0.00%	Superar un EXAMEN (50%) del temario expuesto sabiendo resolver a su vez problemas de aplicación práctica a la vida cotidiana, usando el juego como los contenidos perceptivo motrices. (Para hacer media con el resto de los apartados será necesario mínimo un 5 sobre 10)
Práctico	10.00%	0.00%	Diseño, exposición y elaboración de 3 SESIONES juegos (10%), ajustándose al contenido requerido. Las sesiones se realizan en grupo, todos los estudiantes deben dirigir 1 juego de forma autónoma. (Para hacer media con el resto de los apartados será necesario mínimo un 5 sobre 10)
Elaboración de trabajos teóricos	25.00%	0.00%	A partir de la revisión de fuentes documentales y de la memoria de prácticas, resolver CASOS PRÁCTICOS (25%) de forma individual y presentarlo al resto de los compañeros. (Para hacer media con el resto de los apartados será necesario mínimo un 5 sobre 10)
Elaboración de memorias de prácticas	15.00%	0.00%	El FICHEROS DE JUEGOS (15%) se realizará de forma individual. Se evaluarán los siguientes criterios: relación completa de juegos, diseño creativo de los juegos inventados, presentación correcta, variantes, adecuación de los objetivos y entrega en el plazo previsto. (Para hacer media con el resto de los apartados será necesario mínimo un 5 sobre 10)
Total:	100.00%	0.00%	

Crterios de evaluacin de la convocatoria ordinaria:

Es necesario obtener una nota superior o igual a 5 en cada uno de los apartados para poder hacer la nota media de la asignatura.

Particularidades de la convocatoria extraordinaria:

Es necesario tener todos los apartados citados en el sistema de evaluación (prueba final + casos prácticos + fichero + sesiones prácticas) con una nota igual o superior a 5 para poder aprobar y hacer la nota media de la asignatura. Si algún apartado no ha sido superado se deberá recuperar con la prueba establecida. La nota de cada uno de los apartados citados con anterioridad se guardan única y exclusivamente durante un curso académico siempre y cuando los criterios de evaluación y el peso de cada apartado NO varíe de un año a otro.

Particularidades de la convocatoria especial de finalización:

Los alumnos que en un curso académico no superen la asignatura siempre y cuando hayan aprobado las prácticas, (casos prácticos y presentado el fichero), deberán superar únicamente una prueba final teórico-práctica. Si no, deberán presentar también el fichero de prácticas y la resolución de los casos prácticos.

9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSIÓN TEMPORAL	
No asignables a temas	
Horas	Suma horas
Comentarios generales sobre la planificación: El uso de la plataforma moodle es obligatorio para la entrega de trabajos, fichero, etc. No se admitirán trabajos por otra vía ni fuera de plazo. El estudiante obtendrá la guía docente, la planificación diaria de la asignatura donde estarán diseñados los objetivos de trabajo teórico-práctico, el temario necesario y las indicaciones para un buen desarrollo de la materia. La planificación temporal podrá verse modificada ante causas imprevistas.	
Tema 1 (de 8): El juego. Conceptos Generales	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Combinación de métodos]	3.75
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Prácticas]	3.75
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	3.75
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	2.5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Combinación de métodos]	5
Periodo temporal: Septiembre	
Grupo 40:	
Inicio del tema: 10-09-2018	Fin del tema: 24-09-2018
Tema 2 (de 8): Teorías sobre el juego.	

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Combinación de métodos]	3.75
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Prácticas]	3.75
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	3.75
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	2.5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Combinación de métodos]	5
Periodo temporal: Septiembre - Octubre	
Grupo 40:	
Inicio del tema: 25-09-2018	Fin del tema: 03-10-2018
Tema 3 (de 8): Evolución de los juegos infantiles a lo largo del desarrollo y su aplicación práctica.	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Combinación de métodos]	3.75
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Prácticas]	3.75
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	3.75
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	2.5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Combinación de métodos]	5
Periodo temporal: Octubre	
Grupo 40:	
Inicio del tema: 08-10-2018	Fin del tema: 22-10-2018
Tema 4 (de 8): El juego como medio educativo. Clasificación de los juegos y diseño de sesiones.	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Combinación de métodos]	3.75
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Prácticas]	3.75
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	3.75
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	2.5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Combinación de métodos]	5
Periodo temporal: Octubre - Noviembre	
Grupo 40:	
Inicio del tema: 23-10-2018	Fin del tema: 05-11-2018
Tema 5 (de 8): La percepción del movimiento.	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Combinación de métodos]	3.75
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Prácticas]	3.75
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	3.75
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	2.5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Combinación de métodos]	5
Periodo temporal: Noviembre	
Grupo 40:	
Inicio del tema: 05-11-2018	Fin del tema: 12-11-2018
Tema 6 (de 8): La percepción del cuerpo (tono, actitud, postura, lateralidad, conciencia corporal, equilibrio).	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Combinación de métodos]	3.75
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Prácticas]	3.75
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	3.75
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	2.5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Combinación de métodos]	5
Periodo temporal: Noviembre	
Grupo 40:	
Inicio del tema: 13-11-2018	Fin del tema: 19-11-2018
Tema 7 (de 8): La percepción del entorno (espacio, tiempo).	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Combinación de métodos]	3.75
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Prácticas]	3.75
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	3.75
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	2.5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Combinación de métodos]	5
Periodo temporal: Noviembre - Diciembre	
Grupo 40:	
Inicio del tema: 20-11-2018	Fin del tema: 05-12-2018
Tema 8 (de 8): Las habilidades y destrezas motrices básicas y la coordinación.	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Combinación de métodos]	3.75
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Prácticas]	3.75
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	3.75
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	2.5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Combinación de métodos]	5
Periodo temporal: Diciembre	
Grupo 40:	
Inicio del tema: 10-12-2018	Fin del tema: 19-12-2018
Actividad global	
Actividades formativas	Suma horas

Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Prácticas]	30
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Combinación de métodos]	30
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	30
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	20
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Combinación de métodos]	40
Total horas: 150	

10. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS						
Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población	ISBN	Año	Descripción
Bueno, M.L., Del Valle, S., De la Vega, R., González, JM. y Juárez, D.	Modelo Perceptivo Motriz a lo largo de todo el ciclo vital	Onporsport	Madrid	9788494025495	2014	
Navarro, V.	El afán de jugar. Teoría y Práctica de los Juegos Motores	Inde	Barcelona	8497290186	2002	
Bueno, M.L., Del Valle, S. y De la Vega, R.	Los Contenidos Perceptivo Motrices, las Habilidades Básicas y la Coordinación a lo largo de todo el Ciclo Vital.	Onporsport	Madrid	978493934200	2011	