



Guía Docente				
Datos Identificativos				2011/12
Asignatura (*)	Matemáticas e xogo	Código	652G01031	
Titulación	GRAO EN EDUCACIÓN INFANTIL			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Optativa	4.5
Idioma	CastelánGalego			
Prerrequisitos				
Departamento	Pedagogía e Didáctica			
Coordinación	Peñamaría Ramón, Carmen	Correo electrónico	carmen.penamaria@udc.es	
Profesorado	Peñamaría Ramón, Carmen	Correo electrónico	carmen.penamaria@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Os obxectivos perseguidos nesta materia son: Valorar o xogo como un ha das dimensións fundamentais da vida infantil. Asumir que o xogo é un importante recurso didáctico na escola infantil. Entende-lo xogo como elemento globalizador dos procesos de aprendizaxe. Coñecer xogos e xoguetes , para o seu uso escolar. Descubrir estratexias para aprender a pensar. Valorar ou ter estratexias como método de resolución de problemas. Valorar ou ter estratexias como xeito de traballo interdisciplinar. Asumir os xogos de estratexia como un importante recurso didáctico.			

Competencias da titulación	
Código	Competencias da titulación
A4	Recoñecer a identidade da etapa e as súas características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociais, afectivas.
A5	Saber promover a adquisición de hábitos en torno á autonomía, a liberdade, a curiosidade, a observación, a experimentación, a imitación, a aceptación de normas e de límites, o xogo simbólico e heurístico.
A33	Coñecer os fundamentos científicos, matemáticos e tecnolóxicos do currículo desta etapa así como as teorías sobre a adquisición e desenvolvemento das aprendizaxes correspondentes.
A34	Coñecer estratexias didácticas para desenvolver representacións numéricas e nocións espaciais, xeométricas e de desenvolvemento lóxico.
A35	Comprender as matemáticas como coñecemento sociocultural.
A36	Coñecer a metodoloxía científica e promover o pensamento científico e a experimentación.
A39	Elaborar propostas didácticas en relación coa interacción ciencia, técnica, sociedade e desenvolvemento sustentable.
A40	Promover o interese e o respecto polo medio natural, social e cultural a través de proxectos didácticos adecuados.
A41	Fomentar experiencias de iniciación ás tecnoloxías da información e a comunicación.
A43	Favorecer as capacidades da fala e da escritura.
A44	Coñecer e dominar técnicas de expresión oral e escrita.
A55	Saber utilizar o xogo como recurso didáctico, así como deseñar actividades de aprendizaxe baseadas en principios lúdicos.
B1	Aprender a aprender.
B2	Resolver problemas e tomar decisións de forma efectiva.
B3	Aplicar un pensamento crítico, autocrítico, lóxico e creativo.
B4	Traballar de forma autónoma con iniciativa e espírito emprendedor.
B5	Traballar de forma colaborativa.
B9	Autonomía na aprendizaxe.
B10	Capacidade de análise e síntese.
B11	Capacidade de busca e manexo de información.
B25	Utilización das TIC no ámbito de estudo e do contexto profesional.
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral coma escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.



C3	Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida, democrática e solidaria, capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e implantar solucións baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común.
C6	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C7	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C8	Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Resultados da aprendizaxe			
Competencias de materia (Resultados de aprendizaxe)		Competencias da titulación	
Saber identificar una situación de conflicto social y encaminar al estudiante hacia un ciudadano crítico y autónomo.		A4 A5	
Potenciar y desarrollar la utilización de los juegos como elemento para aprender a pensar, a resolver situaciones problemáticas y plantear estrategias para posibles variaciones de una determinada situación.			B1 B2 B3 B4 B5 B9 B10 B11 B25
Para que los estudiantes experimenten la utilidad de las matemáticas en su vida diaria y en el mundo que les rodea. Deben saber resolver distintos tipos de situaciones o problemas matemáticos o no.		A33 A34 A35 A36 A39 A40 A41 A43 A44 A55	B1 B2 B3 B4 B5 B9 B10 B11 B25 C1 C3 C4 C6 C7 C8

Contidos	
Temas	Subtemas
1.- Teorías sobre el juego	Juegos de estrategia.
2.- Juego y desarrollo del niño	Historia .
3.- Clasificación de los juegos	Estudio matemático del tablero.
4.- El contexto del juego	Planteamiento de distintas estrategias.
5.- Juguetes y objetos para jugar	Resolución de situaciones diversas.
6.- Juego e integración social	Aplicación didáctica.

Planificación			
Metodoloxías / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	16	8	24
Traballos tutelados	0	20	20
Presentación oral	1	4	5



Proba obxectiva	0	8	8
Lecturas	0	26.5	26.5
Prácticas de laboratorio	16	8	24
Atención personalizada	5	0	5

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Exposición de los distintos temas por parte de la profesora con el fin de motivar el estudio y trabajo sobre la información presentada.
Traballos tutelados	Trabajos realizados en grupo relativos a la materia explicada en clase. Uno sobre un tema a elegir entre varios que se propondrán y otro diseñando un juego de estrategia inédito y adaptándolo a un aula de Educación Infantil.
Presentación oral	Exposición en el aula de los trabajos grupales realizados por el alumnado
Proba obxectiva	Se propondrán en forma de fichas diversas preguntas relativas a la materia que se esté trabajando a lo largo del cuatrimestre. El alumnado deberá responderlas de forma individual y serán calificadas con nota de 0 a 10. En caso de no asistencia se hará un examen final de la materia.
Lecturas	Se deben consultar diversos libros y manuales propuestos en la bibliografía para un mejor seguimiento y participación en esta materia.
Prácticas de laboratorio	Consistirán en la realización de todo lo que se proponga relativo al tema estudiado. Se valorará la asistencia, la participación, el interés, el razonamiento, la actitud positiva...

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	La atención personalizada se describe en torno a estas metodologías como momentos de trabajo presencial con el profesor por lo que se pide una participación obligatoria del alumno.
Traballos tutelados	La forma y el momento en que se desarrollan se indicará en relación a cada actividad a lo largo del cuatrimestre según el plan de trabajo de la materia.
Presentación oral	

Avaliación		
Metodoloxías	Descrición	Cualificación
Proba obxectiva	Valoración de 0 a 10 de las fichas propuestas individualmente en el aula sobre la materia que se esté trabajando. Para poder evaluar este concepto es necesario haber entregado más de la mitad de las que se propongan. En caso contrario será obligatorio el examen final.	40
Prácticas de laboratorio	Consistirán en la realización de todo lo que se proponga relativo al tema estudiado. Se valorará la asistencia, la participación, el interés, el razonamiento, la actitud positiva...	20
Traballos tutelados	Trabajo-I: Trabajo en grupo sobre algún tema elegido entre varios que se propondrán en el aula. Trabajo-II: Diseño de un juego de estrategia totalmente inédito y su adaptación didáctica a un aula de Educación Infantil.	34
Presentación oral	Exposición de los trabajos propuestos.	6

Observación avaliación
Todos los estudiantes que no cumplan los porcentajes mínimos de "Prácticas de laboratorio" o de "Proba obxectiva" tendrán que hacer un EXAMEN FINAL de esta materia.

Fontes de información	
Bibliografía básica	
Bibliografía complementaria	

Recomendacións



Materias que se recomenda ter cursado previamente
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Materias que continúan o temario
Observacións
Se recomenda a materia Xogos motores porque pode resultar positivo continuar aprendendo juegos de outro tipo. No es imprescindible.

(*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías