



Guía Docente

Guía Docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Matemáticas e xogo		Código	652G01031
Titulación	Grao en Educación Infantil			
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Optativa	4.5
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Pedagogía e Didáctica			
Coordinación	Torre Fernandez, Enrique de la	Correo electrónico	enrique.torref@udc.es	
Profesorado	Torre Fernandez, Enrique de la	Correo electrónico	enrique.torref@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 do título

Código	Competencias do título
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			
Resultados de aprendizaxe		Competencias do título	
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 o Xogo	1.1 Definir o xogo 1.2 Reflexionar sobre a importancia do xogo no desenrolo do neno. 1.3 Coñecer as teorías que explican o funcionamento do xogo-
2.- Xogo e desenrolo do neno	2.1 Xogo e desenrolo cognitivo 2.2 Xogo e desenrolo social 2.3 Xogo e desenrolo físico e motor 2.4 Xogo e desenrolo afectivo
3.- Clasificación dos xogos	3.1 Clasificación dos xogos. Criterios 3.2 Os xogos tradicionais 3.3 Os esquemas do xogo. A transformación dos xogos.



4.- O contexto do xogo	4.1 O xogo na escola infantil 4.2 O xogo nas colonias Urbanas 4.3 O xogo na celebración de festas populares 4.4 O xogo nos hospitais 4.5 o xogo na natureza 4.6 o xogo nos parques e xardíns públicos
5.- Xoguetes e obxectos para xogar	5.1 Concepto de xoguete 5.2 Criterios para a selección dos xoguetes 5.3 A ficha do xoguete. Unha proposta de análise 5.4 Xoguetes e transmisión de valores 5.5 Lexislación sobre os xoguetes . As caixas bermellas do MEC
6.- Xogo e integración social	6.1 Socialización e nenos en situación de resgo 6.2 O papel do xogo no desenvolvemento socio-afectivo 6.3 Funcións do xogo nas residencias infantís. propostas 6.4 programas de integración social en torno ao xogo.
Ademais dos temas propostos traballaremos xogos de estratexia coñecidos, facendo unha adaptación dos mesmos a nivel infantil.	

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A4 A5 A33 A34 A35 A36 B11	16	8	24
Traballos tutelados	A4 A5 A33 A34 A35 A39 A40 A41 A43 A44 A55 B1 B2 B3 B5 B9 B10 B11 B25 C3 C4 C6 C7 C8	0	20	20
Presentación oral	A39 A44 B2 B3 B4 B5 B10 B25 C1 C3	1	4	5
Proba obxectiva	A5 A33 A34 A35 A44 A55 B1 B4 B9 C1	0	8	8
Lecturas	A33 A34 A35 A36 B1 C8	0	26.5	26.5
Prácticas de laboratorio	A34 A39 A41 A55 B1 B2 B3 B4 B5 B9 C3 C6	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	Elaboración de tres trabajos relativos a la materia explicada en clase. Dos en grupo, uno utilizando las Tics sobre un tema a elegir entre varios que se propondrán y otro diseñando la adaptación de un juego de estrategia a un aula de Educación Infantil. Uno individual que consistirá en la elaboración de un fichero de juegos infantiles con su correspondiente clasificación.
Presentación oral	Exposición en el aula de los trabajos grupales realizados por el alumnado
Proba obxectiva	Se considerarán alumnos "presenciales" aquellos que asistán como mínimo al 70% de las clases. A estos alumnos "presenciales", se les tendrá en cuenta el porcentaje de asistencia a clase y se les 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. En caso de alumnos "no presenciales" habrá un examen final de la materia que tendrá un porcentaje diferente de valoración según que hayan presentado o no los trabajos tutelados.
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	Competencias	Descrición	Cualificación
Proba obxectiva	A5 A33 A34 A35 A44 A55 B1 B4 B9 C1	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 como mínimo el 70% de las que se propongan restándose de la media final 4 décimas (0,4) por cada una no realizada. En caso de realizar menos del 70% de las fichas el porcentaje de la nota correspondiente a las mismas se hará a partir de un cuestionario individual sobre la materia impartida a lo largo del cuatrimestre.	30
Prácticas de laboratorio	A34 A39 A41 A55 B1 B2 B3 B4 B5 B9 C3 C6	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...	10
Traballos tutelados	A4 A5 A33 A34 A35 A39 A40 A41 A43 A44 A55 B1 B2 B3 B5 B9 B10 B11 B25 C3 C4 C6 C7 C8	Trabajo-I: Trabajo con herramientas TICs en grupo sobre algún tema elegido entre varios que se propondrán en el aula. Trabajo-II: Adaptación didáctica de un juego de estrategia a un aula de Educación Infantil. Trabajo III: Elaboración de un fichero de juegos infantiles y su correspondiente clasificación.	50
Presentación oral	A39 A44 B2 B3 B4 B5 B10 B25 C1 C3	Exposición de los trabajos propuestos.	10

Observacións avaliación



Los alumnos que no alcancen el 80% en la asistencia a clase o el 50% en la prueba objetiva y por tanto tengan que presentarse al examen final pueden optar por:

-

Presentar los tres trabajos I, II y III.

Para ello deben asistir con el grupo correspondiente el día de la exposición de los trabajos I y II y entregar el trabajo III a título individual.

Si la nota del examen final es mayor o igual que 3 esta contará un 55% de la calificación final. El restante 45% se repartirá adjudicando un 15% a cada uno de los trabajos presentados.

-

O ser evaluados únicamente por la nota final obtenida en el examen

Fontes de información

Bibliografía básica

.- HUIZINGA, J. : Homo Ludens. Alianza Ed. Madrid. 1972 .- CHATEAU, J. : Psicología de los juegos infantiles. Kapelusz. Buenos Aires. 1973. .- ELKONIN, D.B.: Psicología del juego. Pablo del Rio. Madrid. 1980 .- BANDET e SARAZANAS: El niño y sus juguetes. Narcea. Madrid. 72 .- (... específica en cada tema.) .- UNICEF : Juegos de todo el mundo. Edilán. 1978 .- BELL e CORNELIUS: Juegos con tablero y fichas. Labor. 1990 .- PERELMAN, Ya.I.: Problemas y experimentos recreativos. Mir, 1983. .- RODRIGUEZ VIDAL, R.: Diversiones Matemáticas. Reverte, 1985. AGOSTINI, F.: .- Juegos de lógica y matemáticas. Pirámide, 1990. .- BELL, R y CORNELIUS, M.: Juegos con tablero y fichas. Labor, 1990. .- BOLT, B.: Actividades Matemáticas. Labor, 1988 .- BOLT, B.: Divertimentos matemáticos. Labor, 1988. .- BOLT, B.: Aún más actividades Matemáticas. Labor, 1989. .- CARLAVILLA, J.L. y FERNANDEZ, M.: Construcción y Aplicaciones Didácticas de los cuadrados Mágicos I. Proyecto Sur 2000. .- CARLAVILLA, J.L. Si hay una X ¡¡¡hay matemáticas!!! Proyecto Sur, 2005. .- DEULOFEU, J.: Una recreación matemática: historias, juegos y problemas. Planeta, 2001. .- DORAN, JODY L. y HERNÁNDEZ, E.: Las Matemáticas en la vida cotidiana. Addison-Wesley, 1999. .- FERRERO, L.: El juego y la matemática. la Muralla, 1991.
<http://www.freeworldgroup.com/games4/gameindex/3dlogicgame.html> <http://curiosidadesyjuegos.blogspot.com/>
<http://acertijosmascosas.com> <http://www.freeworldgroup.com/games6/gameindex/lilly-hop.htm>
<http://acertijosmascosas.com/juegos/bloxorz/> <http://www.gamegecko.com/puzzlequest.php>
<http://bezumie.com/ram/index.php> <http://www.biometricgames.com/re/>
<http://www.minijuegos.com/juegos/jugar.php?id=444> http://juegosdeescape.es/?page_id=178
<http://acertijosmascosas.com/juegos/puzzle-de-ingreso-en-el-ejercito/> <http://www.troyis.com/troyis.php>
<http://www.freeworldgroup.com/games6/gameindex/math-mountain.htm>

Bibliografía complementaria

Recomendacións

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións



Se recomenda la materia Xogos motores porque puede resultar positivo continuar aprendiendo juegos de otro 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