



Guía Docente				
Datos Identificativos				2017/18
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			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Pedagogía e Didáctica			
Coordinación	Santamaría Recio, María Celina	Correo electrónico	celina.santamaria@udc.es	
Profesorado	Santamaría Recio, María Celina	Correo electrónico	celina.santamaria@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 / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados 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 / Resultados do título	
Potenciar e desenvolver a utilización dos xogos como elemento para aprender a pensar, a resolver situacións problemáticas e plantexar estratexias para posibles variacións dunha determinada situación.		B1 B2 B3 B4 B5 B9 B10 B11 B25	
Saber identificar unha situación de conflito social e encamiñar ao estudante para ser un cidadano crítico e autónomo.		A4 A5	
Para que os estudantes experimenten a utilidade das matemáticas na súa vida diaria e no mundo que os rodea. Deben saber resolver distintos tipos de situacións ou problemas, matemáticos ou non.		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 desenvolvemento do neno. 1.3 Coñecer as teorías que explican o funcionamento do xogo
2.- Xogo e desenvolvemento do neno	2.1 Xogo e desenvolvemento cognitivo 2.2 Xogo e desenvolvemento social 2.3 Xogo e desenvolvemento físico e motor 2.4 Xogo e desenvolvemento 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	<p>4.1 O xogo na escola infantil</p> <p>4.2 O xogo nas colonias Urbanas</p> <p>4.3 O xogo na celebración de festas populares</p> <p>4.4 O xogo nos hospitais</p> <p>4.5 o xogo na natureza</p> <p>4.6 o xogo nos parques e xardíns públicos</p>
5.- Xoguetes e obxectos para xogar	<p>5.1 Concepto de xoguete</p> <p>5.2 Criterios para a selección dos xoguetes</p> <p>5.3 A ficha do xoguete. Unha proposta de análise</p> <p>5.4 Xoguetes e transmisión de valores</p> <p>5.5 Lexislación sobre os xoguetes</p>
6.- Xogo e integración social	<p>6.1 Socialización e nenos en situación de resgo</p> <p>6.2 O papel do xogo no desenrolo socio-afectivo</p> <p>6.3 Funcións do xogo nas residencias infantís</p> <p>6.4 programas de integración social en torno ao xogo.</p>
Ademais dos temas propostos traballaremos xogos de estratexia coñecidos, facendo unha adaptación dos mesmos a nivel infantil.	

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A4 A5 A33 A34 A35 A36 B11	15	7.5	22.5
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	24	24
Presentación oral	A39 A44 B2 B3 B4 B5 B10 B25 C1 C3	0.5	2	2.5
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 dos distintos temas por parte do docente co fin de motivar o estudo e traballo sobre a información presentada.
Traballos tutelados	Elaboración de tres traballos relativos á materia explicada na clase. Dous en grupo, un utilizando as Tics sobre un tema a elixir entre varios que se proporán, e outro que consistirá no deseño e adaptación dun xogo de estratexia a un aula de Educación Infantil. Un traballo individual que consistirá na elaboración dun ficheiro de xogos infantís coa súa correspondente clasificación.



Presentación oral	Exposición na aula dos traballos realizados en grupo.
Proba obxectiva	Consideraránse alumnos "presenciais" os que asistán como mínimo ao 80% das clases. A estos alumnos "presenciais", proporánselles en forma de fichas diversas preguntas relativas á materia que se esté traballando ao longo do cuadrimestre. O alumnado deberá respondelas de xeito individual. No caso de alumnos "non presenciais" haberá un exame final da materia que terá unha porcentaxe diferente de valoración segundo que teñan presentado ou non os traballos tutelados.
Lecturas	Debéñse consultar diversos libros e manuais propostos na bibliografía para un mellor seguimento e participación nesta materia.
Prácticas de laboratorio	Consistirán na realización de todo o que se propoña relativo ao tema estudado. Valorarase a asistencia, a participación, o interese, o razoamento, a actitude positiva...

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	A atención personalizada descríbese en torno a estas metodoloxías como momentos de traballo presencial co profesor polo que se pide unha participación obrigatoria do alumno.
Traballos tutelados	A forma e o momento no que se desenvolverán indícarase en relación a cada actividade ao longo do cuadrimestre segundo o plan de traballo da materia.
Presentación oral	

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Proba obxectiva	A5 A33 A34 A35 A44 A55 B1 B4 B9 C1	Valoración de 0 a 10 das fichas propotas individualmente na aula sobre a materia que se esté traballando. Para poder avaliar este concepto é necesario entregar como mínimo o 70% das que se propoñan, restándose da media final 4 décimas (0,4) por cada unha non realizada. No caso de realizar menos do 70% das fichas a porcentaxe da nota correspondente ás mesmas farase a partir dun cuestionario individual sobre a materia impartida ao longo do cuadrimestre.	30
Prácticas de laboratorio	A34 A39 A41 A55 B1 B2 B3 B4 B5 B9 C3 C6	Consistirán na realización de todo o que se propoña relativo ao tema estudado. Valorarase a asistencia, a participación, o interese, o razoamento, a actitude 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	Traballo-I: Traballo en grupo con ferramentas TICs sobre algún tema elixido entre varios que se propondrán na aula. Traballo-II: Adaptación didáctica dun xogo de estratexia a un aula de Educación Infantil. Traballo III: Elaboración dun ficheiro de xogos infantís e a súa correspondente clasificación.	50
Presentación oral	A39 A44 B2 B3 B4 B5 B10 B25 C1 C3	Exposición dos traballos propostos.	10

Observacións avaliación



Os alumnos que non acaden o 80% na asistencia a clase ou o 50% na proba obxectiva e polo tanto teñan que presentarse o exame final poden optar por:

-
Presentar os tres traballos I, II e III.

Neste caso deben asistir co grupo correspondente o día da exposición dos traballos I e II e entregar o traballo III a título individual.

Si a nota do exame final é maior ou igual que 3 esta contará un 55% da calificación final. O restante 45% se repartirase adxudicando un 15% a cada un dos traballos presentados.

-
Ou ser avaliados unicamente pola nota final obtida no exame.

O alumnado con dispensa académica terá as mesmas condicións que o alumnado que non acade o 80% da asistencia a clase e sempre e cando realice unhas actividades deseñadas polo docente que debe entregar no

prazo que se lle comunique.

Na segunda oportunidade os alumnos serán avaliados unicamente pola nota do exame final.

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. .- DEULOFEIO, 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://acertijosymascosas.com> <http://www.freeworldgroup.com/games6/gameindex/lilly-hop.htm>
<http://acertijosymascosas.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://acertijosymascosas.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 recomenda ter cursado previamente



Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

Recoméndase a materia Xogos Motores porque pode resultar positivo continuar aprendendo xogos doutro tipo. Non é 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