		Guia d	ocente			
	Datos Iden	tificativos				2017/18
Asignatura (*)	Matemáticas y juego				Código	652G01031
Titulación	Grao en Educación Infantil					'
		Descr	iptores			
Ciclo	Periodo	Cu	rso		Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Ter	cero		Optativa	4.5
Idioma	CastellanoGallego					'
Modalidad docente	Presencial					
Prerrequisitos						
Departamento	Pedagoxía e Didáctica					
Coordinador/a	Santamaría Recio, María Celina Correo electrónico celina.santar			celina.santamar	aria@udc.es	
Profesorado	Santamaría Recio, María Celina Correc		Correo electro	ónico	co celina.santamaria@udc.es	
Web						
Descripción general	Os obxectivos perseguidos nesta	a materia son:				
	Valorar o xogo como un ha das o	dimensións fund	damentais da vida	a infant	il.	
	Asumir que o xogo é un importar	nte recurso didá	actico na escola ir	nfantil.		
	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 del título
Código	Competencias / Resultados del título
A4	Reconocer la identidad de la etapa y sus características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociales, afectivas.
A5	Saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la
	imitación la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.
A33	Conocer los fundamentos científicos, matemáticos y tecnológicos del currículo de esta etapa así como las teorías sobre la adquisición y
	desarrollo de los aprendizajes correspondientes.
A34	Conocer estrategias didácticas para desarrollar representaciones numéricas y nociones espaciales, geométricas y de desarrollo lógico.
A35	Comprender las matemáticas como conocimiento sociocultural.
A36	Conocer la metodología científica y promover el pensamiento científico y la experimentación.
A39	Elaborar propuestas didácticas en relación con la interacción ciencia, técnica, sociedad y desarrollo sostenible.
A40	Promover el interés y el respeto por el medio natural, social y cultural a través de proyectos didácticos adecuados.
A41	Fomentar experiencias de iniciación a las tecnologías de la información y la comunicación.
A43	Favorecer las capacidades de habla y de escritura.
A44	Conocer y dominar técnicas de expresión oral y escrita.
A55	Saber utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.
B1	Aprender a aprender.
B2	Resolver problemas y tomar decisiones de forma efectiva.
В3	Aplicar un pensamiento crítico, autocrítico, lógico y creativo.
B4	Trabajar de forma autónoma con iniciativa y espíritu emprendedor.
B5	Trabajar de forma colaborativa.
В9	Autonomía en el aprendizaje.
B10	Capacidad de análisis y síntesis.
B11	Capacidad de búsqueda y manejo de información.
B25	Utilización de las TIC en el ámbito de estudio y del contexto profesional.
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.



С3	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su
	profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la
	realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
C6	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C7	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C8	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la
	sociedad.

Resultados de aprendizaje				
Resultados de aprendizaje		Competencias /		
		Resultados del título		
Potenciar y desarrollar la utilización de los juegos como elemento para aprender a pensar, a resolver situaciones		B1		
problemáticas y plantear estrategias para posibles variaciones de una determinada situación.		B2		
		В3		
		B4		
		B5		
		В9		
		B10		
		B11		
		B25		
Saber identificar una situación de conflicto social y encaminar al estudiante hacia un ciudadano crítico y autónomo.				
	A5			
Para que los estudiantes experimenten la utilidad de las matemáticas en su vida diaria y en el mundo que les rodea. Deben	A33	B1	C1	
saber resolver distintos tipos de situaciones o problemas matemáticos o no.	A34	B2	С3	
	A35	В3	C4	
	A36	B4	C6	
	A39	B5	C7	
	A40	В9	C8	
	A41	B10		
	A43	B11		
	A44	B25		
	A55			

Contenidos				
Tema	Subtema			
1 Teorías sobre el Juego	1.1 Definir el juego			
	1.2 Reflexionar sobre la importancia del juego en el desarrollo del niño.			
	1.3 Conecer las teorías que explican el funcionamiento del juego			
2 Juego y desarrollo del niño	2.1 Juego y desarrollo cognitivo			
	2.2 juego y desarrollo social			
	2.3 Juego y desarrollo físico y motor			
	2.4 Juego y desarrollo afectivo			
3 Clasificación de los juegos	3.1 Clasificación de los juegos. Criterios			
	3.2 Los juegos tradicionales			
	3.3 Los esquemas del juego. La transformación de los juegos			

4 El contexto del juego	4.1 El juego en la escuela infantil
	4.2 El juego en las colonias Urbanas
	4.3 El juego en la celebración de fiestas populares
	4.4 El juego en los hospitales
	4.5 El juego en la naturaleza
	4.6 El juego en los parques y jardines públicos
5 Juguetes y objetos para jugar	5.1 Concepto de juguete
	5.2 Criterios para la selección de los juguetes
	5.3 La ficha del juguete. Una proposta de análisis
	5.4 Juguetes y transmisión de valores
	5.5 Legislación sobre los xoguetes
6 Juego e integración social	6.1 Socialización de niños en situación de riesgo
	6.2 El papel del juego en el desarrollo socio-afectivo
	6.3 Funciones del juego en las residencias infantiles.
	6.4 Programas de integración social en torno al xogo.
Además de los temas propuestos trabajaremos juegos de	
estrategia conocidos,haciendo una adaptación de los mismos	
a nivel infantil.	

	Planificacio	ón		
Metodologías / pruebas	Competencias /	Horas lectivas	Horas trabajo	Horas totales
	Resultados	(presenciales y	autónomo	
		virtuales)		
Sesión magistral	A4 A5 A33 A34 A35	15	7.5	22.5
	A36 B11			
Trabajos tutelados	A4 A5 A33 A34 A35	0	24	24
	A39 A40 A41 A43			
	A44 A55 B1 B2 B3 B5			
	B9 B10 B11 B25 C3			
	C4 C6 C7 C8			
Presentación oral	A39 A44 B2 B3 B4 B5	0.5	2	2.5
	B10 B25 C1 C3			
Prueba objetiva	A5 A33 A34 A35 A44	0	8	8
	A55 B1 B4 B9 C1			
Lecturas	A33 A34 A35 A36 B1	0	26.5	26.5
	C8			
Prácticas de laboratorio	A34 A39 A41 A55 B1	16	8	24
	B2 B3 B4 B5 B9 C3			
	C6			
Atención personalizada		5	0	5
(*)Los datos que aparecen en la tabla de plar	nificación són de carácter orie	ntativo, considerando	la heterogeneidad de	los alumnos

Metodologías				
Metodologías	Descripción			
Sesión magistral	Exposición de los distintos temas por parte de la profesora con el fin de motivar el estudio y trabajo sobre la información			
	presentada.			
Trabajos 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
Prueba objetiva	Se considerarán alumnos "presenciales " aquellos que asistán como mínimo al 80% de las clases.
	A estos alumnos "presenciales", se les tendra 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	Consistirán en la realización de todo lo que se proponga relativo al tema estudiado. Se valorará la asistencia, la participación,
laboratorio	el interés, el razonamiento, la actitud positiva

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

		Evaluación	
Metodologías	Competencias /	Descripción	Calificación
	Resultados		
Prueba objetiva	A5 A33 A34 A35 A44	Valoración de 0 a 10 de las fichas propuestas individualmente en el aula sobre la	30
	A55 B1 B4 B9 C1	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.	
Prácticas de	A34 A39 A41 A55 B1	Consistirán en la realización de todo lo que se proponga relativo al tema estudiado.	10
aboratorio	B2 B3 B4 B5 B9 C3	Se valorará la asistencia, la participación, el interés , el razonamiento, la actitud	
	C6	positiva	
Trabajos tutelados	A4 A5 A33 A34 A35	Trabajo-l: Trabajo con herramientas TICs en grupo sobre algún tema elegido entre	50
	A39 A40 A41 A43	varios que se propondrán en el aula.	
	A44 A55 B1 B2 B3 B5	Trabajo-II:Adaptación didáctica de un juego de estrategia a un aula de Educación	
	B9 B10 B11 B25 C3	Infantil.	
	C4 C6 C7 C8		
		Trabajo III: Elaboración de un fichero de juegos infantiles y su correspondiente	
		clasificación.	
Presentación oral	A39 A44 B2 B3 B4 B5	Exposición de los trabajos propuestos.	10
	B10 B25 C1 C3		

Observaciones evaluación

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 e	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.

El alumnado con dispensa académica tendrá las mismas condiciones que el alumnado que no alcance el 80% de la asistencia a clase y siempre y cando realice unas actividades diseñadas por el docente que debe de entregar en el

plazo que se le comunique.

En la segunda oportunidad los alumnos serán evaluados únicamente por la nota del examen final.

	Fuentes de información
Básica	
Complementária	
	Recomendaciones
	Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
	Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
	Asimodomos que continúan el tempojo
	Asignaturas que continúan el temario
	Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías