



Guía docente				
Datos Identificativos				2018/19
Asignatura (*)	Matemáticas y juego	Código	652G01031	
Titulación	Grao en Educación Infantil			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Tercero	Optativa	4.5
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Pedagogía e Didáctica			
Coordinador/a	Santamaría Recio, María Celina	Correo electrónico	celina.santamaria@udc.es	
Profesorado	Santamaría Recio, María Celina	Correo electrónico	celina.santamaria@udc.es	
Web				
Descripción general	<p>Los objetivos perseguidos en esta materia son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Valorar el juego como una de las dimensiones fundamentales de la vida infantil.</li> <li>Asumir que el juego es un importante recurso didáctico en la escuela infantil.</li> <li>Entender el juego como elemento globalizador de los procesos de aprendizaje.</li> <li>Aplicar recursos innovadores.</li> <li>Trabajar las emociones a través del juego.</li> <li>Conocer juegos y juguetes para su uso escolar.</li> <li>Descubrir estrategias para aprender a pensar.</li> <li>Valorar y adquirir estrategias como método de resolución de problemas.</li> <li>Valorar o adquirir estrategias de trabajo interdisciplinar.</li> <li>Asumir los juegos de estrategia como un importante recurso didáctico.</li> </ul>			

Competencias del título	
Código	Competencias 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.
A34	Conocer estrategias didácticas para desarrollar representaciones numéricas y nociones espaciales, geométricas y de desarrollo lógico.
A39	Elaborar propuestas didácticas en relación con la interacción ciencia, técnica, sociedad y desarrollo sostenible.
B1	Aprender a aprender.
B2	Resolver problemas y tomar decisiones de forma efectiva.
B3	Aplicar un pensamiento crítico, autocrítico, lógico y creativo.
B4	Trabajar de forma autónoma con iniciativa y espíritu emprendedor.
B5	Trabajar de forma colaborativa.
B9	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.

Resultados de aprendizaje	
Resultados de aprendizaje	Competencias del título



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	
Saber identificar una situación de conflicto social y encaminar al estudiante hacia un ciudadano crítico y autónomo.	A4 A5		
Trabajar de modo colaborativo utilizando las tecnologías de la información tanto para realizar pequeñas investigaciones como para desarrollar propuestas relacionadas con la materia.	A34 A39	B1 B3 B4 B5 B10 B11 B25	

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 Conocer 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 propuesta 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.	



Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / traballo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A4 A5 A33 A34 A35 A36 B11	15	7.5	22.5
Trabaios 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

(\*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión magistral	Exposición de los distintos temas por parte de la profesora con el fin de motivar el estudio y traballo sobre la información presentada.
Trabaios tutelados	Elaboración de tres traballos 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 xogo de estrategia a un aula de Educación Infantil.  Uno individual que consistirá en la elaboración de un fichero de traballos infantiles con su correspondiente clasificación.
Presentación oral	Exposición en el aula de los traballos grupales realizados por el alumnado
Proba obxectiva	Se considerarán alumnos "presenciales" aquellos que asistan como mínimo al 80% 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 traballando 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 traballos 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 Trabaios tutelados Presentación oral	La atención personalizada consistirá en el acompañamiento a cada alumno/a en su proceso de aprendizaje, a través de la interacción en el aula y mediante reuniónes individuales o en pequeno grupo en el horario de tutorías.



Evaluación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Calificación
Prueba objetiva	A5 A33 A34 A35 A44 A55 B1 B4 B9 C1	Valoración del portfolio individual realizado.	20
Prácticas de laboratorio	A34 A39 A41 A55 B1 B2 B3 B4 B5 B9 C3 C6	Avaliaranse en conxunto coa exposición oral.	0
Trabajaos 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	T1. Elaboración colaborativa de un documental o una presentación multimedia sobre el diseño y construción de un xogo.  T2: Diseño colaborativo de xogos de estratexia y dinámicas de emocións.  T3. Elaboración individual de un portfolio con diseño de xogos y propostas didácticas asociadas a los mismos, utilizando plantillas.  Creación colaborativa de una wiki en la que se sintetizarán y ampliarán los contenidos de la materia.	70
Presentación oral	A39 A44 B2 B3 B4 B5 B10 B25 C1 C3	Exposición de los trabajos propostos.	10

### Observacións avaliación

Los alumnos que no alcancen el 80% en la asistencia a clase o el 50% en la prueba objetiva serán evaluados en una prueba final escrita. En la segunda oportunidade los alumnos serán evaluados únicamente por la nota del examen final.

### Fuentes de información

<b>Básica</b>	<p>.- 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.  <a href="http://www.freeworldgroup.com/games4/gameindex/3dlogicgame.html">http://www.freeworldgroup.com/games4/gameindex/3dlogicgame.html</a> <a href="http://curiosidadesyjuegos.blogspot.com/">http://curiosidadesyjuegos.blogspot.com/</a>  <a href="http://acertijosymascosas.com">http://acertijosymascosas.com</a> <a href="http://www.freeworldgroup.com/games6/gameindex/lilly-hop.htm">http://www.freeworldgroup.com/games6/gameindex/lilly-hop.htm</a>  <a href="http://acertijosymascosas.com/juegos/bloxorz/">http://acertijosymascosas.com/juegos/bloxorz/</a> <a href="http://www.gamegecko.com/puzzlequest.php">http://www.gamegecko.com/puzzlequest.php</a>  <a href="http://bezumie.com/ram/index.php">http://bezumie.com/ram/index.php</a> <a href="http://www.biometricgames.com/re/">http://www.biometricgames.com/re/</a>  <a href="http://www.minijuegos.com/juegos/jugar.php?id=444">http://www.minijuegos.com/juegos/jugar.php?id=444</a> <a href="http://juegosdeescape.es/?page_id=178">http://juegosdeescape.es/?page_id=178</a>  <a href="http://acertijosymascosas.com/juegos/puzzle-de-ingreso-en-el-ejercito/">http://acertijosymascosas.com/juegos/puzzle-de-ingreso-en-el-ejercito/</a> <a href="http://www.troyis.com/troyis.php">http://www.troyis.com/troyis.php</a>  <a href="http://www.freeworldgroup.com/games6/gameindex/math-mountain.htm">http://www.freeworldgroup.com/games6/gameindex/math-mountain.htm</a></p>
<b>Complementaria</b>	

### Recomendacións

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente



Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

En esta materia se trabaja de modo colaborativo el juego como recurso didáctico para educación infantil, dado su papel fundamental en la vida de niños y niñas. Se trabajan además las emociones y se emplean recursos innovadores.

(\*) 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