



Guía docente				
Datos Identificativos				2019/20
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"> Valorar el juego como una de las dimensiones fundamentales de la vida infantil. Asumir que el juego es un importante recurso didáctico en la escuela infantil. Entender el juego como elemento globalizador de los procesos de aprendizaje. Aplicar recursos innovadores. Trabajar las emociones a través del juego. Conocer juegos y juguetes para su uso escolar. Descubrir estrategias para aprender a pensar. Valorar y adquirir estrategias como método de resolución de problemas. Valorar o adquirir estrategias de trabajo interdisciplinar. Asumir los juegos de estrategia 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.
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.
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.



C3	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 problemáticas y plantear estrategias para posibles variaciones de una determinada situación.	A33 A35 A36 A40	B1 B2 B3 B4 B5 B9 B10 B11 B25	
Saber identificar una situación de conflicto personal o social y acompañar al estudiantado para ser personas críticas y autónomas.	A4 A5		C1 C4 C6 C7
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 A41	B1 B3 B4 B5 B10 B11 B25	C3 C8

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 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.	

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A4 A5 A33 A34 A35 A36 B11	15	7.5	22.5
Trabajos tutelados	A4 A5 A33 A34 A35 A39 A40 A41 B1 B2 B3 B5 B9 B10 B11 B25 C3 C4 C6 C7 C8	0	30	30
Presentación oral	A39 A44 B2 B3 B4 B5 B10 B25 C1 C3	0.5	2	2.5
Prueba objetiva	A5 A33 A34 A35 B1 B4 B9 C1	0	8	8
Lecturas	A33 A34 A35 A36 B1 C8	0	20.5	20.5
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

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 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

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio Trabajos 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 reuniones individuales o en pequeño grupo en el horario de tutorías.

Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Prueba objetiva	A5 A33 A34 A35 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	Se evaluará en conjunto con la exposición oral.	0
Trabajos tutelados	A4 A5 A33 A34 A35 A39 A40 A41 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 construcción de un juego. T2: Diseño colaborativo de juegos de estrategia y dinámicas de emociones. T3. Elaboración individual de un portfolio con diseño de juegos y propuestas 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 propuestos.	10

Observaciones evaluación

Los alumnos/as 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 oportunidad los alumnos serán evaluados únicamente por la nota del examen final.
--

Fuentes de información

Básica	
Complementaria	

Recomendaciones

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 uinfantil,. 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