



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2019/20
Subject (*)	Mathematics and Games		Code	652G01031
Study programme	Grao en Educación Infantil			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	2nd four-month period	Third	Optional	4.5
Language	SpanishGalician			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Pedagogía e Didáctica			
Coordinador	Santamaría Recio, María Celina	E-mail	celina.santamaria@udc.es	
Lecturers	Santamaría Recio, María Celina	E-mail	celina.santamaria@udc.es	
Web				
General description	Os obxectivos perseguidos nesta materia son: Valorar o xogo como unha 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. Aplicar recursos innovadores. Traballar as emocións a través do xogo. 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.			

Study programme competences

Code	Study programme competences
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.
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.

Learning outcomes			
Learning outcomes		Study programme competences	
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.	A33	B1	
	A35	B2	
	A36	B3	
	A40	B4	
		B5	
		B9	
		B10	
Saber identificar unha situación de conflito persoal ou social e acompañar ao estudantado para ser persoas críticas e autónomas.	B11		
	B25		
	A4		C1
	A5		C4
			C6
Traballar de modo colaborativo e utilizando as tecnoloxías da información tanto para realizar pequenas investigacións como para desenvolver propostas relacionadas coa materia.			C7
	A34	B1	C3
	A39	B3	C8
	A41	B4	
		B5	
		B10	
		B11	
		B25	

Contents	
Topic	Sub-topic
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/a.	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	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
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 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.	

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student's personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A4 A5 A33 A34 A35 A36 B11	15	7.5	22.5
Supervised projects	A4 A5 A33 A34 A35 A39 A40 A41 B1 B2 B3 B5 B9 B10 B11 B25 C3 C4 C6 C7 C8	0	30	30
Oral presentation	A39 A44 B2 B3 B4 B5 B10 B25 C1 C3	0.5	2	2.5
Objective test	A5 A33 A34 A35 B1 B4 B9 C1	0	8	8
Workbook	A33 A34 A35 A36 B1 C8	0	20.5	20.5
Laboratory practice	A34 A39 A41 A55 B1 B2 B3 B4 B5 B9 C3 C6	16	8	24
Personalized attention		5	0	5
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Exposición dos distintos temas por parte da docente co fin de motivar o estudo e traballo sobre a información presentada. Elaboración durante as sesións expositivas duna wiki na que se profundizarán colaborativamente os contidos da materia.



Supervised projects	Traballo tutelado 1: deseñar e construír xogos, realizando un pequeno documental ou presentación multimedia sobre o proceso e o resultado. Traballo tutelado 2: deseñar xogos de estratexia e dinámicas para a xestión das emocións a través de propostas relacionadas co currículo de matemáticas. Traballo tutelado 3: Elaboración dun ficheiro de xogos e propostas didácticas, utilizando plantillas.
Oral presentation	Exposición na aula dos traballos realizados en grupo.
Objective test	Para os alumnos/as presenciais (cunha asistencia mínima ao 80% das sesións), a proba obxectiva consistirá na resolución individual do ficheiro de xogos, e a aportación á wiki sobre a materia. O alumnado non presencial realizará unha proba escrita que suporá ata o 100% da cualificación da materia, dependendo da súa participación real nas sesións.
Workbook	Debéñse consultar diversos libros e manuais propostos na bibliografía para un mellor seguimento e participación nesta materia.
Laboratory practice	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...

Personalized attention

Methodologies	Description
Laboratory practice Supervised projects Oral presentation	A atención personalizada consistirá no acompañamento a cada alumno/a no seu proceso de aprendizaxe, a través da interacción na aula e mediante reunións individuais ou en pequeno grupo no horario de tutorías.

Assessment

Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Objective test	A5 A33 A34 A35 B1 B4 B9 C1	Valoración do portfolio individual realizado.	20
Laboratory practice	A34 A39 A41 A55 B1 B2 B3 B4 B5 B9 C3 C6	Avaliaranse en conxunto coa exposición oral.	0
Supervised projects	A4 A5 A33 A34 A35 A39 A40 A41 B1 B2 B3 B5 B9 B10 B11 B25 C3 C4 C6 C7 C8	T1. Elaboración colaborativa dun documental ou unha presentación multimedia sobre o deseño e construción dun xogo. T2: Deseño colaborativo de xogos de estratexia e dinámicas de emocións. T3. Elaboración individual dun portfolio con deseño de xogos e propostas didácticas asociadas aos mesmos, utilizando plantillas. Creación colaborativa dunha wiki na que se sintetizarán e ampliarán os contidos da materia.	70
Oral presentation	A39 A44 B2 B3 B4 B5 B10 B25 C1 C3	Exposición dos traballos propostos.	10

Assessment comments

Os alumnos/as que non acaden o 80% na asistencia a clase ou o 50% na proba obxectiva avaliaranse nunha proba final escrita. Na segunda oportunidade os alumnos/as avaliaranse unicamente pola nota do exame final.

Sources of information



Basic	.- 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://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
Complementary	

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus

Other comments

Nesta materia traballase de modo colaborativo o xogo como recurso didáctico para educación infantil, dado o seu papel fundamental na vida dos nenos e nenas. Trabállanse ademais as emocións e empregando recursos innovadores.

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.