



Guía Docente				
Datos Identificativos			2019/20	
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 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.			

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

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/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.	

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / 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 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
Proba obxectiva	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
*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 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.



Traballos tutelados	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.
Presentación oral	Exposición na aula dos traballos realizados en grupo.
Proba obxectiva	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.
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 Traballos tutelados Presentación oral	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.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Proba obxectiva	A5 A33 A34 A35 B1 B4 B9 C1	Valoración do 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
Traballos 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 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
Presentación oral	A39 A44 B2 B3 B4 B5 B10 B25 C1 C3	Exposición dos traballos propostos.	10

Observacións avaliación

Os alumnos/as que non acaden o 80% na asistencia a clase ou o 50% na proba obxectiva avalíaranse nunha proba final escrita. Na segunda oportunidade os alumnos/as avalíaranse 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. .- 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://acertijosmascosas.com http://www.freeworldgroup.com/games6/gameindex/lilly-hop.htm http://acertijosmascosas.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://acertijosmascosas.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

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.

(*)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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías