

MÓDULO	MATERIA	CURSO	SEMESTRE	CRÉDITOS	TIPO
Matemáticas y Ciencias Experimentales	El juego en la didáctica de las Matemáticas	4º	7º	6	Optativa
PROFESOR			DIRECCIÓN COMPLETA DE CONTACTO PARA TUTORÍAS		
<ul style="list-style-type: none"> D. Antonio López López 			Departamento de Ciencias. Área Didáctica de las Matemáticas. C/ Joaquina Eguaras, 114 18013-Granada (España) Teléfono: 958 205 861 allopez@eulainmaculada.com		
			HORARIO DE TUTORÍAS		
			Pendiente de confirmar.		
GRADO EN EL QUE SE IMPARTE			OTROS GRADOS A LOS QUE SE PODRÍA OFERTAR		
Grado en Educación Primaria					
PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES					
Ninguno.					
BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS					
Definición de juego. Clasificación. El juego en educación infantil. Matemáticas y juegos. Aprendizaje de la enseñanza matemática. Papel del juego en la enseñanza matemática. El juego y el aprendizaje matemático en educación primaria. El juego como material didáctico en la resolución de problemas matemáticos. Juego y juguetes. Juegos didácticos y actividades.					



COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS

COMPETENCIAS GENERALES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Relación CG/CE
C1 Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.	CEM1 Conocer algunos de los materiales didácticos y juegos existentes para la enseñanza de los distintos tópicos matemáticos y su aplicación en el aula. CEM2 Capacitar a alumnos para el uso y preparación de materiales y juegos, así como en el desarrollo de actividades relacionadas con la matemática.	C1/ CEM1CEM2
C2 Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.		C2
C3 Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y plurilingües. Fomentar la lectura y el comentario crítico de textos de los diversos dominios científicos y culturales contenidos en el currículo escolar.		C3

OBJETIVOS

OBJETIVOS	Relación CG/CE	Indicadores (expresados como resultados esperables del aprendizaje).
Utilizar el juego en el aula como recurso didáctico. Diferenciar los distintos tipos de juegos.	C1/ CEM1	Conoce los distintos tipos de juego y los implementa en el aula.
Conocer los diferentes materiales didácticos, su finalidad y elaborar diferentes actividades para cada uno de ellos. Ser capaz de elaborar diferentes materiales didácticos para su uso en clase.	C2 C1/CEM2	Crea diferentes actividades utilizando materiales tradicionales y diseña los propios para su posterior uso.
Alcanzar la competencia digital, mediante la creación de diversas aplicaciones informáticas de carácter lúdico y creativo.	C2 C1/CEM2	Utiliza el software como herramienta para crear actividades de aula.



TEMARIO DETALLADO DE LA ASIGNATURA

TEMA 1: El Juego.

Definición de juego. Clasificación. El juego en educación infantil. El juego y los intereses infantiles. Matemáticas y juegos.

TEMA 2: Juego y Aprendizaje de la Enseñanza de las Matemáticas.

Aprendizaje de la enseñanza matemática. Papel del juego en la enseñanza matemática. El juego y el aprendizaje matemático.

TEMA 3: Tipos de Juegos en el Aula de Matemáticas.

Juego y juguetes. Juegos didácticos y actividades.

TEMA 4: Juegos Multimedia y On-line. Apps.

Utilizar el ordenador como recurso didáctico y ser capaz de elaborar aplicaciones interactivas. Seminarios/Talleres

BIBLIOGRAFÍA

- AYLÓN BLANCO, M.F., (2005): Invención de problemas con números naturales, enteros negativos y racionales. Tarea para profesores de educación primaria en formación. Edit. Adhara.
- AYLÓN BLANCO, M. F. (2008): “Didáctica y Desarrollo del Pensamiento Matemático en Educación Infantil: Recursos Didácticos” ediciones Adhara.
- CASCALLANA, (2002): Iniciación a la Matemática. Materiales y recursos. Santillana. •
- FERNÁNDEZ, (1997): Juegos y pasatiempos para la enseñanza de la matemática elemental. Síntesis.

ENLACES RECOMENDADOS

METODOLOGÍA DOCENTE

- A) Módulo Docente Presencial: (clases teóricas o prácticas dirigidas a todo el grupo de alumnos). En esta modalidad se propone:
1. Una metodología que tome en consideración los principios didácticos que orientan actualmente la Didáctica de la Matemática fomentando la participación de los alumnos.
 2. El profesor presentará, orientará y sintetizará los temas del programa, y dará las explicaciones convenientes; presentará y contextualizará las situaciones problema; dirigirá y coordinará las puestas en común y orientará a los grupos de trabajo y a los alumnos en las horas de tutoría.
 3. Los alumnos realizarán las tareas encomendadas trabajando en grupo cuando sea procedente, participarán en la puesta en común y desarrollarán los trabajos encomendados por el profesor.



Para ello emplearán la bibliografía y materiales sugeridos.

4. La metodología girará en torno a tres núcleos:

- Lo que hay que saber.
- Lo que hay que enseñar.
- Cómo hay que enseñarlo.

B) Módulo Docente de Supervisión (MDS): (El grupo de alumnos se dividirá en dos. El MDS son clases destinadas a cada subgrupo de alumnos que trabajarán bajo la supervisión del profesor). En el MDS los alumnos desarrollarán las tareas del programa de la asignatura:

- Realización de actividades de profundización de los contenidos matemáticos estudiados a nivel teórico (Individual) .
- Realización de actividades con materiales y recursos (Individual/Grupo).
- Análisis de propuestas didácticas (Individual/Grupo). (Material entregado con documentos).
- Diseñar propuestas didácticas para un determinado tópico dirigidas a las alumnas y alumnos de un determinado nivel de Primaria (Individual/ grupo).

Objetivos	Relación CG/CE	ESTRATEGIAS Enseñanza /Aprendizaje
Utilizar el juego en el aula como recurso didáctico. Diferenciar los distintos tipos de juegos.	C1/ CEM1	<ul style="list-style-type: none"> • Clase magistral. • Trabajo en grupos.
Conocer los diferentes materiales didácticos su finalidad y elaborar diferentes actividades para cada uno de ellos. Ser capaz de elaborar diferentes materiales didácticos para su uso en clase.	C2 C1/CEM2	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de actividades. • Creación de material didáctico.
Alcanzar la competencia digital, mediante la creación de diversas aplicaciones informáticas de carácter lúdico y creativo.	C2 C1/CEM2	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de juegos mediante el uso de software específico.



EVALUACIÓN

CRITERIOS Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL:

Convocatoria ordinaria:

1. Evaluación continua:

Relación CG/CE	ACTIVIDADES/TAREAS	%
C1 C2 C3 CEM 1 CEM2	Trabajos presentados, y académicamente dirigidos, en relación con los contenidos de la asignatura.	40%
	Realización de distintos tipos de prácticas.	40%
	Participación activa de los estudiantes en las clases teóricas, prácticas, seminarios, talleres y demás actividades relacionadas con la materia.	10%
	Evaluación de los conocimientos teóricos.	10%
	TOTAL	100%

2. Evaluación única final:

Esta asignatura no puede cursarse mediante la modalidad de evaluación única final.

Convocatoria extraordinaria:

Se realizará un único examen de toda la materia:

Relación CG/CE	ACTIVIDADES/TAREAS	%
C1 C2 C3 CEM 1 CEM2	Examen	100%
	TOTAL	100%



Resumiendo:

Evaluación continua
Convocatoria ordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Examen 10%• Prácticas 40 %• Participación 10%• Trabajos 40 %
Convocatoria extraordinaria: <ul style="list-style-type: none">• Examen 100%

INFORMACIÓN ADICIONAL

1. Los alumnos que tengan que examinarse en la convocatoria extraordinaria, no podrán acumular la puntuación obtenida en trabajos y pruebas de control a lo largo del semestre. Por tanto realizarán una prueba escrita que representará el 100%.
2. El alumno que haya asistido menos del 80% de las horas presenciales de clase perderá el derecho a evaluación continua en la convocatoria ordinaria.
3. Las faltas de ortografía y errores en la redacción restarán de la puntuación total el porcentaje reflejado en los requisitos ortográficos anexados en el itinerario de la asignatura.
4. No se contempla la opción de realizar trabajos adicionales, a los pedidos en el transcurso del semestre, para subir nota.
5. Los alumnos de segunda y posteriores matriculaciones tienen la consideración de alumnos ordinarios, por tanto los criterios de evaluación que se les aplican son los mismos que a los alumnos de primera matriculación.
6. Los alumnos repetidores serán considerados como alumnos de evaluación continua a no ser que soliciten la evaluación única final y les haya sido concedida.
7. Esta asignatura no contempla la opción de realizarla bajo la modalidad de evaluación única final.
8. El alumno que no haya superado alguna de las partes de la asignatura en la convocatoria extraordinaria de septiembre, se considerará a todos los efectos como evaluación no superada implicando que deberá realizar nuevamente de cara a años sucesivos las diferentes actividades, exámenes, pruebas que se estimen oportuno para cada una de las evaluaciones (continua o única final, según el caso).
9. Una vez concluido el período de revisión de exámenes no se podrá modificar las calificaciones publicadas.
10. Toda aquella persona que hable o copie en un examen, perderá el derecho a ser evaluado en dicha convocatoria.
11. Está terminantemente prohibido el uso de materiales no autorizados por el profesorado, así como teléfonos móviles, ipad, etc. en clase y en el transcurso de los exámenes.



12. Cuando se realicen pruebas escritas, los móviles no pueden estar encendidos. Aquel alumno que tenga un móvil encendido al realizar un examen perderá el derecho a ser evaluado en dicha convocatoria. Además se tendrá en cuenta la normativa de evaluación y calificación que indica la Universidad de Granada.
13. No se dirán las calificaciones de los exámenes ni por email, ni por teléfono de acuerdo con la Ley Orgánica de Protección de Datos.
14. La guía docente y las calificaciones de trabajos y exámenes se colgarán en la plataforma virtual del Centro.
15. El profesor/a utilizará el tablón de anuncios de la plataforma virtual para publicar los alumnos que forman los grupos de trabajo, los días que cada grupo ha de asistir al módulo de supervisión y los avisos a los alumnos.
16. El alumno debe de consultar la plataforma con regularidad por si hubiera alguna modificación en el plan de trabajo.
17. Se recuerda a los alumnos, que tienen un máximo de seis convocatorias para superar la asignatura, pudiendo utilizar como máximo dos de ellas por curso académico.

