

Joc i activitats matemàtiques en l'educació primària

Codi: 102058

Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2500798 Educació Primària	OT	4	0

Professor/a de contacte

Nom: Jordi Deulofeu Piquet

Correu electrònic: Jordi.Deulofeu@uab.cat

Utilització d'idiomes a l'assignatura

Llengua vehicular majoritària: català (cat)

Grup íntegre en anglès: No

Grup íntegre en català: Sí

Grup íntegre en espanyol: No

Prerequisits

Es suggereix que els estudiants que es matriculin en aquesta assignatura hagin cursat i aprovat les assignatures del grau de Mestre d'Educació Primària següents:

"Matemàtiques per mestres", de primer curs,

"Aprenentatge de les matemàtiques i currículum", de segon curs i

"Gestió i innovació a l'aula de matemàtiques", de tercer curs.

Objectius

OBJECTIUS

- Conèixer, contextualitzar, practicar i classificar els principals jocs abstractes d'arreu del món i de tots els temps.
- Descobrir les relacions entre els jocs i les matemàtiques, per tal que aquells proporcionin un context adequat i constitueixin un recurs significatiu per a l'ensenyament de les matemàtiques a l'Educació Primària.
- Analitzar i dissenyar contextos de joc pels diferents nivells de l'Educació Primària, d'acord amb les estratègies i els continguts matemàtics que sorgeixen en la seva resolució.
- Entendre el context de joc com una activitat lúdica i enriquidora que permet mostrar una visió positiva de les matemàtiques i al mateix temps possibilita el treball cooperatiu.

Competències

- Analitzar críticament el treball personal i utilitzar els recursos per al desenvolupament professional.
- Analitzar, raonar i comunicar propostes matemàtiques.
- Conèixer i aplicar a les aules les tecnologies de la informació i de la comunicació.
- Conèixer l'organització de les escoles d'educació primària i la diversitat d'accions que comprèn el seu funcionament.

- Conèixer les àrees curricular de l'Educació Primària, la relació interdisciplinària entre elles, els criteris d'avaluació i el cos de coneixements didàctics entorn als procediments d'ensenyament i aprenentatge respectius.
- Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom.
- Desenvolupar i avaluar continguts del currículum mitjançant recursos didàctics apropiats i promoure les competències corresponents als estudiants.
- Dissenyar i regular espais d'aprenentatge en contextos de diversitat i que tinguin en compte la igualtat de gènere, la equitat i el respecte cap als drets humans que conformen els valors de la formació ciutadana.
- Dissenyar, planificar i avaluar processos d'ensenyament i aprenentatge, tant de forma individual com en col·laboració amb altres docents i professionals del centre.
- Estimular i valorar l'esforç, la constància i la disciplina personal en els estudiants.
- Incorporar les tecnologies de la informació i la comunicació per aprendre, per comunicar-se i col·laborar en els contextos educatius i formatius.
- Mantenir una relació crítica i autònoma respecte els sabers, els valors i les institucions socials públiques i privades.
- Reflexionar entorn les pràctiques d'aula per tal d'innovar i millorar la tasca docent. Adquirir hàbits i destreses per a l'aprenentatge autònom i cooperatiu i promoure'l entre els estudiants.
- Valorar la relació entre matemàtiques i ciències com un dels pilars del pensament científic.

Resultats d'aprenentatge

1. Adaptar les programacions i activitats d'ensenyament i aprenentatge a la diversitat de l'alumnat.
2. Analitzar els objectius de l'educació matemàtica en les diferents etapes de l'ensenyament primari.
3. Conèixer i avaluar críticament programari educatiu i espais web relacionats amb el món del joc adients per a l'ensenyament i l'aprenentatge de la matemàtica.
4. Conèixer situacions didàctiques relacionades amb les matemàtiques lúdiques, de dins i de fora de l'aula, que promoguin tant l'aprenentatge autònom com el treball cooperatiu.
5. Conèixer, valorar i aplicar jocs matemàtics en els processos d'ensenyament i aprenentatge d'aquesta matèria.
6. Desenvolupar continguts matemàtics del currículum de primària a partir de l'utilització de jocs i recreacions matemàtiques.
7. Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom.
8. Dissenyar estratègies d'ensenyament - aprenentatge en les que es prioritzin les assumpcions de decisions personals, així com la identificació d'informacions útils per als projectes individuals.
9. Dissenyar seqüències d'ensenyament i aprenentatge que connectin diferents temes matemàtics.
10. Dissenyar seqüències didàctiques innovadores a partir dels contextos que proporcionen les matemàtiques lúdiques.
11. Identificar, dissenyar i comunicar conceptes, fets i fenòmens de diferents ciències factibles de ser modelitzats a través de conceptes matemàtics.

Continguts

1. Introducció:

Matemàtiques lúdiques i matemàtiques "serioses".

L'activitat matemàtica, els jocs i les recreacions matemàtiques a través de la història.

L'aplicació dels jocs a la presa de decisions: jocs competitiu i jocs col·laboratiu. Els dilemes.

2. Jocs de taula i resolució de problemes

2.1. Els jocs d'estratègia (Jocs d'alineacions, Jocs de cercar, Jocs de connexions, Jocs de Mancala)

2.2. La determinació d'estratègies guanyadores: Els petits jocs d'estratègia (Jocs de Nim i de Nimbus)

2.3. Altres jocs de taula (jocs sobre paper i jocs de peons diversos).

3. Jocs amb intervenció de l'atzar

3.1. Sistemes per generar situacions d'atzar

3.2. Jocs tradicionals i probabilitat

Metodologia

4. Les recreacions matemàtiques, un recurs per l'aula: Enigmes i problemes recreatius
El protagonista en el procés d'ensenyament-aprenentatge és l'estudiant i és sota aquesta premissa que s'ha planificat

4.1. Recreacions numèriques 4.2. Recreacions geomètriques 4.3. Recreacions lògiques

la metodologia de l'assignatura tal i com es mostra en el quadre que hi ha a continuació:

Activitat	Hores	Metodologia
Presencial en gran grup	15	Exposicions per part del professor
	12,5	Taller d'anàlisi de jocs de taula (treball en petit grup)
	12,5	Taller de recreacions matemàtiques (treball en petit grup)
	5	Sessions a l'aula d'informàtica (anàlisi de recursos a la xarxa)
	5	Exposicions dels estudiants i altres activitats d'avaluació

Com que es tracta d'una assignatura optativa, totes les sessions presencials seran amb tot el grup classe. Tanmateix,

tal com s'indica a la metodologia, hi haurà sessions on es realitzarà un treball en petit grup a l'aula sota la supervisió del professor.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
GG	45	1,8	3, 4, 5, 6, 7, 10
Tipus: Supervisades			
Tutories i Seguiment	23	0,92	3, 4, 5, 6, 7, 10
Tipus: Autònomes			
Treball individual	75	3	3, 4, 5, 6, 7, 10

Avaluació

L'avaluació de l'assignatura es realitzarà al llarg de tot el curs acadèmic mitjançant les activitats que es mostren en la graella.

L'assistència a classe és obligatòria: l'estudiant ha d'assistir a totes les classes per a ser avaluat (es contempla un 20% d'incidències);

en cas contrari es considerarà no presentat.

També es considerarà no presentat l'estudiant que no hagi lliurat totes les activitats d'avaluació en els terminis establerts.

Cal que l'estudiant tingui de cadascun dels apartats de l'avaluació una qualificació de 5 com a mínim (un 4 en el cas de la prova final),

per a poder ser avaluat globalment.

Activitat d'Avaluació	% de la nota
Assistència i participació a classe	10
Pràctica d'anàlisi d'un autor, un llibre o article i una tipologia de jocs	15
Pràctica de disseny i resolució d'una tipologia de recreacions per a l'aula de matemàtiques	15
Treball de disseny d'activitats matemàtiques per a l'aula de primària. Presentació oral del treball (en petit grup)	25
Prova final (individual)	35

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Assistència i participació	10%	1	0,04	3, 4, 5, 6, 7, 10
Disseny d'activitats	25%	2	0,08	1, 3, 4, 5, 6, 7, 10
Prova Final	35%	2	0,08	3, 4, 5, 6, 7, 10
Pràctica anàlisi d'un text	15%	1	0,04	2, 7, 8
Pràctica de disseny de recreacions	15%	1	0,04	6, 9, 10, 11

Bibliografia

- Bell, R., Cornelius, M. (1990) *Juegos con tablero y fichas*. Barcelona: Labor.

- Berloquin, P. (1976) *100 Jeux de table*. Paris: Flammarion.
- Comas, O. (2005) *El món en jocs*. Barcelona: RBA-La Magrana.
- Corbalán, F. (1994) *Juegos matemáticos para secundaria y bachillerato*. Madrid: Síntesis.
- Corbalán, F. (1996) *Números, cultura y juegos*. Madrid: Videocinco.
- Deulofeu, J. (1999) Recreaciones, juegos y actividades matemáticas, *UNO*, 20, 89-101.
- Deulofeu, J. (2001) *Una recreación matemática: historias, juegos y problemas*. Barcelona: Planeta.
- Deulofeu, J. (2003) *131 juegos matemáticos*. Barcelona: Martínez Roca
- Deulofeu, J. (2010) *Prisioneros con dilemas y estrategias dominantes. Teoría de juegos*. Barcelona: RBA
- Fomin, et al. (1998) *Mathematical Circles*. USA: American Mathematical Soc.
- Gardner, M. (1981) *Inspiración ¡Ajá!* Barcelona: Labor
- Gardner et al. (1990) *La mathematique des jeux*. Paris: Pour la Science
- Grunfeld (1978) *Juegos de todo el mundo*. Madrid: UNICEF-Edilan
- Guzman, M. (2003) *Cuentos con cuentas*. Madrid: Nívola
- Wells, D. (1992) *The penguin book of curious and interesting puzzles*. Londres: Penguin Books

Enllaços web:

Jareño, Joan. Calaix +ie. <http://xtec.cat/~jjareno/>

Jareño, Joan. Blog del Calaix +ie. <http://calaix2.blogspot.com.es/>

Jareño, Joan. Càlculus. <http://xtec.cat/~jjareno/calculus/>

NRICH Enriching Mathematics. <http://nrich.maths.org/frontpage>

CREMAT. Cesire del Departament d'Ensenyament. Generalitat de Catalunya. <http://srvcnpbs.xtec.cat/creammat/joomla/>

DIVULGAMAT. Centro de Divulgación de las Matemáticas. RSME. <http://www.divulgamat.net/>
