



## EDUPLAIN VIDEOJUEGO EDUCATIVO COMO ESTRATEGIA DE REFUERZO PARA LAS OPERACIONES BÁSICAS DE MATEMÁTICA DEL GRADO TERCERO EN LA "IET SIMON BOLIVAR" SEDE SANTA ANA DEL GUAMO TOLIMA

Maria Alejandra Cabezas Barreto  
Mcabezas56@itfip.edu.co  
Wilmer Ferney Hernandez Olaya

INSTITUCION DE EDUCACION SUPERIOR ITFIP. ESPINAL, COLOMBIA

### RESUMEN

EDUPLAY es un proyecto para implementar hacia los estudiantes de tercer grado de primaria con el uso de las tecnologías digitales complementando que los videojuego tiene un amplio uso, por eso se tiene pensado implementar el desarrollo de un videojuego educativo orientado en la enseñanza y aprendizaje en el área de matemáticas para eso se llevara a cabo la inclusión de crear ambiente donde el estudiante interactuante con el videojuego y su conocimiento básico del área de las matemáticas. Para eso se va realiza diverso sesiones de acuerdo para estabilizar el enfoque adecuado y aparte estar disponible los datos que el estudiante cuando juega eso con lleva un observación junto a profesor para dar más detalle qué tipo de

aportación se puede diseñar el proyecto un medio de retroalimentar llevando a cabo cambio de diseño a la vista de un niño y mecánicas para lograr realizar un productor final.

**Palabras clave:** aprendizaje, videojuego, enseñanza, retroalimentar.

### ABSTRACT

EDUPLAY is a project to implement towards third graders with the use of digital technologies complementing that video games have a wide use, that is why it is planned to implement the development of an educational video game oriented in teaching and learning in the area of mathematics for that will be carried out the inclusion of creating environment where the student interacts with the video game and his basic knowledge of the area

of mathematics. For this it goes several sessions agree to stabilize the appropriate approach and apart be available the data that the student when playing that carries an observation with a teacher to give more detail what kind of contribution the project can be designed a means of feedback by bringing complete design change in the sight of a child and mechanics to achieve a final producer.

### KEYWORDS

learning, video game, teaching, feed back.

### PROBLEMA

En el área de matemáticas ha enfrentado muchos retos por parte de los profesores y alumnos, como resultado la falta de interés o poca herramienta para que los docentes puedan buscar nuevas estrategias

didácticas para ayudar que los estudiantes logren la construcción de conocimiento y habilidades,

Se suma el bajo rendimiento académico y el cansancio que manifiestan los estudiantes con respecto a las matemáticas, dejando de lado la gran importancia que tiene sobre el transcurso de su vida.

## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene como objetivos principales el desarrollo de "EDUPLAY" plataforma interactiva como estrategia de apoyo en el área de matemáticas

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados esperados de la implementación de "EDUPLAY" como estrategia de refuerzo en el ámbito del área de matemáticas.

## CONCLUSIONES

El desarrollo de este proyecto consiste en crear un videojuego cuyo objetivo que sea unas herramientas de refuerzo en el área de las matemáticas del grado 3, mientras que los estudiantes juegan a su vez va introduciendo conocimiento y habilidades. Por parte de los padres de familia ya no podrán preocuparse por el refuerzo de sus hijos ya que con la herramienta llamada "EDUPLAIN" podrá reforzar

dirigida a reforzar los estudiantes de tercero de primaria. Orientado la búsqueda de estrategias didácticas como el videojuego a la hora de llevar a cabo actividades y abordar el área de las matemáticas de forma dinámicas

## MÉTODOLOGIA

- Enfoque de la investigación: Cuantitativo
- Tipo de Investigación: Proyectiva  
Con Estadio: descriptivo
- Población: los profesores de la sede santa Ana

Mediante el desarrollar del software se va a tomar en cuenta las sugerencias que lo proporcionara los estudiantes como docentes para poder

sus conocimientos y habilidades que le brinda el videojuego educativo.

### Recomendación

- Tener un aula o lugar en la que se van a desarrollar los videojuegos,
- Para el funcionamiento apropiado del videojuego educativo de debe tener en cuenta el buen estado del equipo a utilizar
- Tener una adecuada disposición de todos los estudiantes para así poder mejor los resultados de los alumnos
- Si el juego se va a desarrollar en varias

- Muestra: 6 profesores
- Instrumento: encuesta con la escala Likert

darles mejoras al videojuego, con el fin que los estudiantes puedan interactuar y a su vez darle un uso más en la prueba saber del grado 3 de primaria

sesiones, procurar que éstas comiencen y finalicen de forma adecuada, de forma que éstas no pierdan continuidad. Y poder cumplir las metas.

- Se ponen a consideración aquellos aspectos principales relacionados con el desarrollo, y resultados de la proyecto PLAIN, con el fin de mejorar el alcance del proyecto y servir de ayuda en el refuerzo de las operaciones básicas matemáticas
- Establecer calendario de disponibilidad para la realización de la sección del videojuego

tomando cuenta el tiempo de  
estudia y docente

## **AGRADECIMIENTOS**

Primero que todos agradecerle a Dios por qué nos ha permitido desarrollar este proyecto ya que a pesar de las complicaciones y dificultades que tuvimos por la poca experiencia en desarrollo de proyectó pero aún todo este tiempo gente que nos ha dado valor para seguir adelante.

## **CONFLICTO DE INTERESES.**

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses para la publicación del presente artículo científico.

## **REFERENCIAS**

Libros:

- Niño rojas, Víctor miguel. Metodología de investigación. -- Bogotá: ediciones de la U, 2011
- HURTADO BARRERA, Jacqueline. Metodología de la Investigación Holística. -- Venezuela: Fundación Sypal, 1998. P. 139-140.