

**UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO
AREA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION**



MONOGRAFÍA

TEMA:

**“JUEGOS VIRTUALES EN LA MATEMATICA DEL NIVEL
PRIMARIA COMUNITARIA VOCACIONAL”**

**MONOGRAFIA PRESENTADA PARA ADOPTAR EL
GRADO DE TECNICO UNIVERSITARIO SUPERIOR
EN INFORMATICA EDUCATIVA**

Postulante:

-DAVID EFRAIN CHAIÑA HUAYHUA

Tutor:

-Lic. JULIAN APAZA HUANCA

EL ALTO - BOLIVIA

2019

AGRADECIMIENTOS:

A dios por la vida.

A nuestra casa superior de estudios de la universidad pública del alto que forma profesionales de excelencia.

Y a los estudiantes de la carrera ciencias de la educación, que con pasión y dedicación luchan por un futuro de servir a la sociedad.

Dedicatoria:

A mis padres por enseñarme a luchar día a día con amor profundo bondad.

A todos los estudiantes que sientan tengan pasión de investigar para aportar algo nuevo a nuestra carrera.

Ala carrera ciencias de la educación que demuestra día a día que la educación es el pilar fundamental de toda nación, gobierno, cultura y etnia....

RESUMEN

Desde nuestro punto de vista es fundamental tomar en cuenta a los juegos virtuales como una alternativa dentro el proceso de la enseñanza y aprendizaje para que esto se pueda materializar en la vida profesional tomando en cuenta los principios de la educación en Bolivia.

También se puede incorporar la nueva malla curricular, el plan de estudios de la carrera de ciencias de la educación aprobado el 2015 en el Técnico Universitario Superior en ciencias de la educación, de ahí el origen de la presente.

Cuando se habla de los juegos virtuales, ya no refiriéndonos al futuro como hace algunos pocos años, sino la actualidad dinámica y transformadora en la que las Tecnologías educativas ocupan un espacio muy importante entre las competencias laborales, oportunidades y los desafíos para un estudiante egresado.

De la misma podemos hacer referencia a la toma de conciencia de parte de quienes imparte la educación en diferentes instituciones educativas para que esta propuesta se pueda concretar dentro la educación en Bolivia.

La presente monografía está compuesta por tres capítulos que señalan todo el cuerpo de la investigación: el capítulo I, que está compuesta por los aspectos generales de toda investigación, se plantea el problema que se está investigando, se formulan los objetivos de la investigación, se la justifica y se elabora una metodología adecuada para reunir la información y establecer los alcances que tendrá la investigación en monografía.

El capítulo II, compuesta por todo el cuerpo teórico de la investigación se establece la estructura teórica del tema de investigado y conceptualizado los puntos clave en la investigación.

El capítulo III, que son todas las conclusiones y recomendaciones a las que llegó la investigación, también es necesario resaltar que todo el concepto utilizado en la investigación tiene su respaldo bibliográfico.

La investigación pretende tener analizar la importancia de los juegos virtuales dentro el proceso de la enseñanza y aprendizaje en las diferentes instituciones educativas, es decir busca identificar y necesidades que la sociedad exige a los estudiantes recién egresados de colegio

INDICE

INTRODUCCION	1
CAPITULO I.....	2
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.2. OBJETIVOS	4
1.2.1. OBJETIVO GENERAL.....	4
1.2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	4
1.4. METODOLOGIA	6
1.4.1. TIPO DE MONOGRAFIA:.....	6
1.4.2. METODOS DE LA MONOGRAFIA.....	6
1.4.3. METODO DEDUCTIVO	7
1.4.4. TECNICAS DE RECOLECCION DE DATOS	8
CAPITULO II.....	9
2.1 MARCO TEORICO	9
2.1.1. INTRODUCCION.....	9
2.1.2 SIGNIFICACION DE LOS JUEGOS DIDACTICOS MATEMATICO ..	11
2.1.3. IMPACTO EN LA FORMA DE COMUNICACIÓN.	11
2.1.4 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL USO DE LAS REDES SOCIALES	12
2.1.5 LOS VIDEOJUEGOS EN LA ESCUELA.....	16
2.1.6 CREACIÓN DE VIDEO JUEGOS PARA LA MATEMÁTICA	18
2.1.7 CARACTERIZACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS MATEMÁTICO	19
2.1.8 PRINCIPIOS BASICOS QUE RIGEN LA ESTRUCTURACION Y APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDACTICOS MATEMATICO	20
CAITULO III	22
3.1 CONCLUSIONES	22
3.2 RECOMENDACIONES.....	24
BIBLIOGRAFÍA.....	25
ANEXOS.....	1

INTRODUCCION

Los cambios y transformaciones políticas que se han presentado en los últimos años en Bolivia, han generado cambios importantes en cuanto al futuro de la educación, especialmente en el campo de los juegos virtuales matemático, que traen como consecuencia una nueva visión en el sistema educativo.

La educación en Bolivia es uno de los factores determinantes que influye en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje implementando estrategias metodológicas a través de los juego virtuales matemáticos, en ese entendido actualmente las brechas sociales educativas nos ayudan a mejorar la enseñanza y se prioriza en dar una pronta alternativa de solución a través de una transformación del sistema educativo.

Entre las principales acciones se encuentra alcanzar el objetivo de “identificar los beneficios de los juegos virtuales como una estrategia metodológica en los procesos de aprendizajes de los niños/as.” Arenas N.(2015)”

Es decir, la educación virtual es la que promueve la producción, intelectual y espiritual, porque propicia la incorporación de actividades de juegos dinámicos con el uso equilibrado de los recursos que nos ofrece la tecnología, para desarrollar capacidades y habilidades que genere a través del desarrollo de conocimientos, capacidades, destrezas y habilidades virtuales con los juegos matemático.

Finalmente se socializara a toda la comunidad universitaria para que se pueda incorporar como una estrategia metodológica dentro el proceso de enseñanza y aprendizaje en bienestar de los educados para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

CAPITULO I

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Gomes, R. A. (2014). Afirma “El gran desafío para la educación en el nivel primaria Comunitaria Vocacional es implementar los juegos educativos virtuales en matemática para un aprendizaje significativo productivo en el ámbito de la educación Boliviana, donde puede ayudar a desarrollar los procesos psicológicos, despertando el interés de las destrezas y habilidades que pueda ayudar a resolver problemas dentro su aprendizaje”. (Atlller 1 tics en la educación. La Paz.)

Por otra parte también no solamente podemos describir la importancia de los juegos didácticos matemático como alimento hacia el procesos psicológicos de los niños, sino que también ayuda a desarrollar el logro de la personalidad de los niños/as de carácter motivador, habilidad, razonable y capaz de realizar actividades o tareas de manera práctica y teórica.

También se ha podido identificar en las unidades educativas que una mayoría de los maestros/as no está actualizados en el manejo y uso adecuado de la TICS, y esto es una de las causas que influye en el desarrollo de la educación boliviana.

Gomes, R. A. (2014). Afirma:” Ni el estado ni las políticas de educación plantean o buscan de cómo se pueda implementar el uso adecuado de las tecnologías en la educación, ya que es una de las herramientas fundamentales e importantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje.”

Hoy en día nos encontramos rodeados con las tecnologías y somos conscientes de eso ya que es una herramienta que juega un papel importante en el desarrollo de habilidades capacidades y destrezas dentro su propia personalidad del ser humano.

Por lo tanto los juegos virtuales didácticos matemático mismo maestro/a pueda impartir la clase con una variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la resolución de diversas problemáticas de su aprendizaje.

Por todo lo mencionado anteriormente, surge la propuesta de implementar en el aula donde se imparten la clase a los educandos.

“JUEGOS VIRTUALES EN LA MATEMATICA DEL NIVEL

PRIMARIA COMUNITARIA VOCACIONAL”

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. OBJETIVO GENERAL

Describir la importancia de los juegos virtuales en la matemática del nivel primaria comunitaria vocacional.

1.2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- a. Identificar los beneficios del video juegos virtuales matemáticos como una estrategia metodología en el desarrollo de aprendizaje de los niños/as
- b. Explicar en forma teórica las características de los juegos virtuales didácticos de la matemática en el proceso de formación educativa.
- c. Describir las estrategias metodológicas de los juegos virtuales didácticos en la matemática para nivel primario comunitario vocacional.

1.3. JUSTIFICACION

En la actualidad la educación humanística que se imparte en las unidades educativas del sistema educativo 070, no es suficiente para responder al proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Gutierrez, F. (2015) afirma: “que los juegos virtuales didácticos tiene la finalidad de mejorar la calidad del. Proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación.

Donde esto pueda fortalecer a los procesos psicológicos de los niños/as.” (Diccionario Pedagógico ley educativa 070)

Desde este punto de vista teórico proponemos a las políticas de la educación, implementar los juegos educativos virtuales en el nivel Primaria Comunitaria Vocacional. Para un aprendizaje significativo productivo donde estas herramientas didácticas puedan ayudar a desarrollar los procesos psicológicos despertando el interés, voluntad, capacidad, habilidad y destreza dentro de un marco lógico de razonamiento para su formación educativa aprendizaje. Que todo esto pueda dar y ayudar alternativas de solución a las problemáticas cotidianas dentro de su formación educativa de los niños/as.

Por esa razón es importante realizar esta investigación desde un punto de vista monográfico. Ya que estos procedimientos materiales de los juegos didácticos matemáticos son de carácter muy importante en el desarrollo de la educación ayudando al estudiante a desarrollar y razonar de manera lógica sus habilidades, capacidades, conocimiento y destrezas.

Finalmente se establece la importancia mas que todo de proponer en el nivel primario comunitario vocacional los juegos virtuales didácticos de la matemática ya que esto es beneficioso para la gran mayoría de los estudiantes en el proceso de formación.

1.4. METODOLOGIA

1.4.1. TIPO DE MONOGRAFIA:

Debemos aclarar que esta investigación es de carácter descriptiva donde la cual la metodología representa la manera de organizar el proceso de investigación de la monografía, de controlar sus resultados y posibles soluciones a un problema que conlleva la toma de decisiones, a diferencia del método que representa el camino que se sigue para alcanzar sus objetivos.

Esta parte de la monografía de investigación responde a la pregunta ¿Cómo? Y ¿con que instrumentos? Se llevara a cabo la investigación, comprendiendo por tanto la definición de todos los elementos en el desarrollo de pasos a objeto de lograr los objetivos formulados y la aceptación o rechazo de alternativas de solución que se plantea.

La presente monografía de investigación científica propone implementar los juegos virtuales matemático en el proceso de enseñanza y aprendizaje, valorando la carencia que existe en instituciones educativas en la incorporación en el plan de desarrollo curricular de los juegos educativos.

Es así, que comprender de manera detallada presentamos el siguiente esquema y así poder determinar con claridad y eficiencia.

1.4.2. METODOS DE LA MONOGRAFIA

Por tano parto desde este punto de vista .Apaza,R.L. (2006). Afirma: “La metodología de la monografía en un conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno o problema” (Tex. Proceso de investigación en monografía. La Paz). Este proceso hace posible la utilización de los métodos necesarios, técnicas y herramientas que son requerida en el desarrollo y culminación del trabajo de investigación para

incrementar el conocimiento científico sobre la temática de investigación, en este caso, los juegos virtuales matemático en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el nivel primario.

Método de análisis y síntesis

El método a emplearse en la presente monografía es el de análisis y síntesis que consiste en descomponer un fenómeno a través de la investigación en todas sus partes. Una vez efectuado la descomposición de sus partes se debe proceder al análisis de investigación considerando la observación, descripción, examen crítico del objeto, descomposición del objeto, enumeración de sus partes, ordenamiento y clasificación. Concluida esta fase, se procederá con la síntesis del objeto de investigación a través de la cual se efectuara la recomposición de sus partes.

a. Análisis

Método que va de lo compuesto a lo simple, proceso cognoscitivo por medio del cual una realidad es descompuesta en partes para su mejor comprensión.

Separación de un todo en sus partes constitutivas con el propósito de estudiar estas por separado, así como las relaciones que las unen.

b. Síntesis

Procede de lo simple a lo compuesto, de las partes al todo. De la causa a los efectos, del principio a las consecuencias.

Composición de un todo por la reunión de sus partes.

Reunión de las partes o elementos para analizar, dentro de un todo, su naturaleza y comportamiento con el propósito de identificar las características del fenómeno observado.

1.4.3. METODO DEDUCTIVO

El método deductivo consiste en un procedimiento basado en la acumulación de datos y estos se van ampliando y clasificando para finalmente obtener un enunciado general, también este método es llamado hipotético deductivo. Se considera que mientras los datos no contraigan la afirmación de la deducción, esta es válida, aunque sea provisionalmente.

Se entiende por deducción a toda la inferencia “ lo que está presente en lo general estará presente en lo particular, lo que es válido para todo universo

también es válido para cada uno de los componentes”, este método tendrá una complementación investigada aplicando también el método analítico.

Para el método deductivo se partirá de la información documentada y los datos generales aceptados como válidos, para deducir varios elementos que forman parte de la problemática a investigar de acuerdo al planteamiento de las preguntas de la investigación.

1.4.4. TECNICAS DE RECOLECCION DE DATOS

a) Revisión documental

Permite obtener datos relacionados con la investigación de la monografía, la revisión documental reconoce hacer una idea del desarrollo y las características de los procesos. También de disponer de información que confirme o haga dudar.

Los documentos son la historia escrita de las acciones, experiencias y maneras de concebir ciertos fenómenos, situaciones y temas. Es importante ordenar la información requerida por ejemplo, periodos de tiempo estableciendo

Organizarlos en función del tipo de información establecido los criterios de revisión y clasificación de los mismos.

b) Análisis de contenido

El análisis de contenido es una técnica sobre los juegos virtuales para leer e interpretar contenido a toda clase de documentos. También se puede describir como una técnica que se caracteriza por dar sentido a la información, analizándola e interpretándola.

Así mismo se señala que se trata de dar una “técnica de investigación para la descripción objetiva, sistemática y cuantitativa del contenido con el fin de interpretarlas”

CAPITULO II

2.1 MARCO TEORICO

2.1.1. INTRODUCCION

Juan jose, (2012) afirma “Vivimos en un mundo cada vez mas informatizado, en la que la tecnología está presente en casi todos los ámbitos de la vida, ya que es de vital priorizar los avances tecnológicos de nuestra sociedad”, (Redes sociales en Educación).

Las nuevas generaciones de lo que podríamos denominar como era digital conviven desde muy temprana edad con multitud de tecnologías.

Por ellos los canales para los niños y adolescentes acostumbran recibir información han cambiado, así como su manera de interactuar con el mundo.

Esta ola de cambios afecta al mundo educativo, en la que no existen modelos ampliamente aceptados sobre como introducir la tecnología de una forma eficaz y que está provocando, en muchos casos, una desconexión entre el alumnado y ello sistema educativo así como una grave ausencia de motivación frente al estudio.

Parece ampliamente aceptado que el sistema educativo debe enfrentarse inevitablemente a un complejo proceso de renovación que lo adecue a esta nueva realidad, donde la palabra renovación tiene un significado mucho más amplio qué llenar las aulas con ordenadores.

Pero el equipamiento si mas no sirve para mucho ya que muchos de estos equipos pasan la mayor parte del tiempo apagados, bien por falta de información del profesorado, por desconfianza o en la mayoría de los casos, por falta de tiempo o planificación curricular.

Para que este proceso de renovación llegue a un buen término es indispensable que se lleve a cabo con una mentalidad abierta y con la participación activa de todos los actores implicados.

Arenas, N. (2015) afirma : El hecho de que los mismos alumnos que no son capaces de mantener la atención en clase durante mas de 10 minutos puedan pasarse horas concentrados jugando a videojuegos debe hacernos reflexionar,

Teniendo en cuenta que estos juegos presentan retos intelectuales que en ocasiones son mayores a los presentados en clase.”(Bibliote de ciencias de la educación, El Alto La Paz: tesis de grado)

En el video juego moderno se deben resolver problemas complejos, en multitud de ocasiones mediante la elección o elaboración de estrategias que fomenten la colaboración y/o competencia “sana” También se formula y validan hipótesis mientras se exploran y analizar mundos complejos y desconocidos, permitiendo la inmersión del jugadores entornos virtuales y obligando a los alumnos a tomar un rol activo, lo que favorece el aprendizaje constructivista.

Aun así, el uso educativo de los juegos debe abordarse de una forma racional. Es importante remarcar que este enfoque no puede ni debe sustituir la experiencia real, eliminar las clases presenciales o sustituir la figura del profesor

Los juegos deben integrarse en el sistema educativo de una forma cuidada, completando su coexistencia con otras técnicas educativas y su uso como una herramienta más en el arsenal de un instructor calificado.

La aplicación de video juegos educativos conlleva también una problemática que debe abordarse, La más importante es su elevado costo de desarrollo, del orden de cientos de miles de euros en adelante en muchos casos, adquirir la licencia de que sea viable la utilización de videojuegos en educación deben tener en costo de desarrollo similar al de otros contenidos, o al menos suficientemente bajo como para que puedan desarrollarse con los limitados presupuestos de los que disponen las organizaciones educativas”.

Además es difícil crear un juego que “enganche” y que a la vez enseñe. Durante el proceso de desarrollo de un juego educativo debe intervenir distintos grupos de trabajo, todos ellos poco acostumbrados a trabajar con el resto de grupos: educadores, para dotar a los juegos de valor educativo; diseñadores y programadores del video juegos, que llevan a cabo el desarrollo técnico; y artistas, que generen los recursos multimedia necesarios para los juegos.

2.1.2 SIGNIFICACION DE LOS JUEGOS DIDACTICOS MATEMATICO

Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los juegos didácticos. Nosotros, a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos dos clases de juegos:

- Juegos para el desarrollo de habilidades
- Juegos para la consolidación de conocimientos
- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas)
-

Soria. V. (2003) afirma “La selección adecuada de los juegos didácticos esta en correspondencia con los objetivos y el contenido dela enseñanza, así como la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación conocimientos y dominio de ellos mismos que adquieren los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen preparación bien solida por parte de los estudiantes”.(Metodología de la investigación. La Paz: Escorpión 2460067)

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra donde el docente, todo esta en dependencias de los logros que se pretendan alcanzar y del contenido de la signatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante mas destacado, aspectos estos muy valiosos para logar una solida motivación para próximos juegos.

2.1.3. IMPACTO EN LA FORMA DE COMUNICACIÓN.

Con las redes sociales tenemos la posibilidad de interactuar con otras personas aunque no las conozcamos, el sistema abierto y se va construyendo obviamente con lo que cada suscripto a la red aporta, cada nuevo miembro que ingresa transforma al grupo en otro nuevo, la red no es lo mismo si uno de sus miembros deja de ser parte . las redes cuentan una serie de herramientas tecnológicas muy sencillas de utilizar y permiten la creación de comunidades de personas en que se establece un intercambio dinámico y comunicativo.

Las redes sociales han producido gran impacto como forma de comunicación, debido a las ciencias tecnológicas, buscan siempre innovar e ir a la par de las exigencias del colectivo. La comunicación por medio de las redes sociales, es más amplia dado que la utilizan muy sencilla creando un espacio convergente en el cual expresamos nuestros saberes, sentimientos, emociones, entre otros.

MADARIAGA, Barbara (2012) afirma “Las redes sociales de contactos de amigos intentan potenciar la comunicación y mantener contacto entre usuarios”. Este tipo de redes sociales está desplazando en gran medida la comunicación por telefonía fija ya que antes para organizar una fiesta o cena se tenía que estar llamando por teléfono y ahora gracias a este tipo de redes sociales se ahorra tiempo y dinero con tan solo meterse a internet desde su propia casa o establecimiento cercano. Además debido a las redes sociales se ha disminuido la utilización de otros medios de comunicación como el uso del correo y la mensajería instantánea”. (La importancia de las redes sociales)

Las redes sociales han sido un fenómeno en los últimos años, no solo las utilizan personas para comunicarse de una forma instantánea, intercambiar ideas, reencontrarse con otras personas, compartir e intercambiar información en diferentes medios, sino también están siendo utilizadas por grandes corporaciones, organizaciones y compañías para promover sus productos y servicios, es una forma amplia de comunicación para las corporaciones y compañías ya que tienen un encuentro más cercano con sus consumidores o afiliados

2.1.4 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL USO DE LAS REDES SOCIALES

a) ventajas:

1.- facilita la interacción entre los estudiantes

Las redes sociales pueden incrementar la colaboración entre los diferentes compañeros de clase, ya que es muy fácil establecer vías de comunicación y diálogo que nos permitan trabajar en un proyecto colaborativo.

Esta interacción también puede realizarse entre los alumnos y sus profesores.

2.- facilita la búsqueda de información

La mayoría de blogs y páginas web que publican contenido de valor lo difunden en las redes sociales, es por ese motivo que en este medio podremos encontrar información de altísimo valor que nos ayude en la preparación o elaboración de trabajos para clase.

También nos va a ayudar al aprendizaje continuo, ya que podemos seguir a profesionales que publican contenidos todas la semana y nos ayuda a profundizar en una temática concreta.

3.- facilita la compartición de recursos y contenidos

Cualquier medio social es un fantástico vehículo para que cualquier alumno pueda difundir recursos o contenidos en ella. esto hace que estos recursos generen una biblioteca colaborativas que muchos alumnos pueden utilizar y aprender de ello.

Es cierto que a día de hoy hay mucha intoxicación de información en internet por lo que es muy importante que aprendas a seleccionar solo aquellos contenidos que más interesan o más valor tienen para tu proceso de enseñanza.

4.- generación de debates y actividades para profundizar sobre una temática

Antes de las aparición de las redes sociales, los debates en internet se hacían foros, pero desde su llegada es la mejor herramienta de discusión, y hay redes sociales como twitter que podemos seguir discusiones analizando el hashtag del debate creado, y de esta forma permitiendo que cualquier persona puedan opinar y conversar sobre ese tema con solo utilizar ese hashtag.

Dentro de las redes existe la posibilidad de crear un grupo, como es el caso de facebook, o comunidad como es el caso de google+, en la cual alumnos y profesores pueden interactuar y debatir sobre cualquier tema.

5.- permite la comunicación con profesionales de cualquier materia a través de las redes los alumnos pueden comunicarse con profesores de su propia institución educativa u otras instituciones, y todo ello en cuestión de unos pocos segundos.

Incluso un alumno podrá contactar con otros estudiantes de otros países que estudian su misma carrera o estudio, y compartir impresiones y experiencias.

6.- agiliza el proceso de aprendizaje

Cada vez los profesores van incluyendo más a las redes como herramienta que favorezca el aprendizaje, y eso es algo muy positivo, porque favorecerá nuestro proceso de enseñanza.

Los alumnos pueden aprender de los contenidos publicados en blogs por profesionales o profesores especializados en ese sector.

7.- incentiva y fomenta la investigación

Tener acceso a grandes contenidos de información elaborados por profesores y profesionales de todo el mundo, esto lógicamente fomenta la investigación y el que podamos profundizar sobre un tema muy concreto.

b) Desventajas:

1.- desprotección de los estudiantes

los alumnos están expuestos a una serie de peligros si no se toman las precauciones adecuadas.

2.- dependencia

la instantaneidad de la comunicación en redes sociales puede generar en el alumno una necesidad de respuesta inmediata, y esto es algo que se debe evitar. un ejemplo similar podría ser el whatsapp, que cuando recibimos un mensaje no tenemos que obligatoriamente contestar en ese mismo instante.

Es importante que se les forme a los alumnos en utilizar las redes sociales como una herramienta más de formación.

3.- distracción por el uso desmedido

Cualquier uso abusivo puede perjudicar nuestra vida normal, descanso y en consecuencia también influirá negativamente en nuestro rendimiento académico.

Esta parte de conciliación a los estudiantes es la parte más difícil porque ahora en la actualidad se trata de normalizar situaciones que no lo son, con el objetivo de “quitarle hierro” al tema y que parezca normal estar siempre conectados a internet.

4.- reducción de las relaciones humanas

Los medios sociales no deben reducir la comunicación e interacción que se tienen los alumnos en clase, aunque lógicamente si el estudiante hace un uso desmedido y le dedica demasiadas horas, esto lógicamente afectará a las relaciones humanas que tiene con otras personas de su entorno.

debemos siempre evitarlo haciendo uso racional y racionado de las las redes sociales.

5.- adicción a las redes sociales

pregúntate algo, ¿cuántas horas pasas conectados a las redes sociales?

al día cualquier persona puede recibir cientos notificaciones en redes sociales porque muy probablemente tendrás instaladas las diferentes apps en sus smartphone, y esto hace que se pueda caer en el error de permanecer siempre conectados a ellas.

la adicción a las redes sociales es un problema que debemos saber detectar en nuestros estudiantes, y quizás te pueda ayudar por ejemplo decirles que anónimamente rellenen una encuesta, marcando una de estas opciones que hacen referencia al número de horas diarios que le dedica:

- 0-2 horas / día.
- 2-4 horas / día.
- 4-6 horas / día.
- 6-8 horas / día.

- +8 horas / día.

con los resultados podrías detectar si tienes casos de adicción y con ello poder tomar acciones de sensibilización y formación sobre ese tema, para que los alumnos no estén más tiempo del necesario.

6.- falta de consenso en los aspectos jurídicos en redes sociales

si analizamos la jurisprudencia de los diferentes países de nuestro entorno vemos que no se ponen de acuerdo y existen grandes diferencias en los aspectos legales en función del país que nos encontremos.

a día de hoy vemos muchos casos en los que una red social se niega a entregar los datos de uno de sus usuarios, incluso viniendo la petición de un juez.

en otros aspectos, y poco a poco también hay que decirlo, se va avanzando en algunos aspectos legales que buscan evitar ciertas conductas en redes como son los insultos o todo tipo de vejaciones, y vemos sentencias que reconocen el daño causado a una persona a través de este medio.

7.- publicar información personal que puede usarse en nuestra contra

hay que tener cuidado con lo que publicamos en redes sociales porque lo que contemos estará en un ámbito público, y por lo tanto otras personas que tienen acceso a esa información podrían utilizarlo con fines delictivos.

un ejemplo muy común y que siempre los organismos de policía tratan de prevenir a las personas es de no anunciar cuando estarás de vacaciones, ni fechas ni nada, porque a día de hoy existen ladrones cibernéticos que tratan de acceder a información sensible que le facilite el poder delinquir con un menor riesgo.

2.1.5 LOS VIDEOJUEGOS EN LA ESCUELA

Los videojuegos son utilizados como herramienta de aprendizaje, incluso en la educación infantil. el uso de videojuegos en el aula puedan desarrollar conciencia social, y resaltar valores cívicos y morales en los niños y niñas que

enfrentan en su vida cotidiana, como el respeto a las personas adultas, el medio ambiente, obedecer a los padres, entre otros.

Instintivamente, el ser humano aprende jugando. desde los primeros años de vida el niño adquiere conocimientos a través del juego. para la psicóloga infantil, alicia Castañeda, esta característica permite al infante socializar en un entorno completamente nuevo, que lo estimula a conocer muchos aspectos de la realidad. Además de ser emocionante y entretenido le permite desarrollar un nivel de pensamiento creativo para enfrentar las circunstancias de la vida. El adulto tiene temor a equivocarse, mientras que un niño juega, se equivoca, lo vuelve a intentar, y de esa experiencia aprende.

El poder de los videojuegos en la educación ha motivado en las escuelas norteamericanas. por ello, en abril de 2015 por ejemplo se realizó en nueva york la primera cumbre de juegos para el aprendizaje (games for learning summit), en la que participaron expertos en educación, estudiantes, profesores y desarrolladores de videojuegos, para buscar estrategias pedagógicas que generen mayor interés de aprender en el alumno.

Captar la atención de los estudiantes es el reto principal de cualquier docente para iniciar un proceso de aprendizaje. se desarrollan softwares para generar ese primer atractivo motivacional en los estudiantes, quienes además de divertirse pueden desarrollar habilidades y destrezas para resolver un conjunto problemas.

El Dr. (francisco revuelta) especialista en procesos de formación en espacios virtuales dentro del ámbito pedagógico, comenta que el videojuego se puede utilizar como un instrumento del proceso enseñanza-aprendizaje dividido en dos vertientes. la primera, como un simulador de aprendizaje o herramienta en el cual se puede comprobar el nivel de competencia del alumno de acuerdo a las exigencias que le propone el videojuego. la segunda, como un entorno virtual de aprendizaje donde el estudiante es motivado a resolver problemas académicos interactuando dentro del espacio brindado por el videojuego, tal es el caso de minecraft.

(El videojuego aumenta la motivación en el aprendizaje, ayuda al alumno a adquirir conocimientos de una manera atractiva y contribuye al desarrollo de competencias)

Lo importante dentro de la ramificación con el uso de videojuegos es que el alumno aprenda, para ello el docente debe plantearse, como primer paso, qué es lo que quiere enseñar y, de acuerdo a esto, se busca un videojuego que sirva de instrumento para motivar el aprendizaje. por ejemplo, si desea enseñar historia, el docente puede utilizar el videojuego civilización; si desea que sus alumnos aprendan a trabajar en equipo puede utilizar minecraft; para promover el liderazgo puede utilizar el juego world of tank. el videojuego aumenta la motivación en el aprendizaje, ayuda al alumno a adquirir conocimientos de una manera atractiva y contribuye al desarrollo de competencias.

2.1.6 CREACIÓN DE VIDEO JUEGOS PARA LA MATEMÁTICA

Cuando hablamos de matemáticas, hablamos de una de las disciplinas académicas más denostadas y, por qué no decirlo, casi demonizadas del panorama educativo. La fama de dificultad que persigue desde siempre a las matemáticas, repercute en la forma en que los más pequeños se asoman y enfrentan a ella, asumiendo muchas veces que son incapaces de hacerle frente. Por matemáticas (palabra que procede del griego), se entienden aquellas cosas o entes abstractos que pueden ser comprendidos, una vez dispongamos de las herramientas y de las enseñanzas adecuadas para hacerlo. Gracias a las matemáticas estudiamos vínculos, estructuras, magnitudes, figuras geométricas...A su vez, las matemáticas se dividen en diferentes campos de estudio, como puede ser el de la aritmética, la estadística, el álgebra, la geometría...Y es que las utilidades y las aplicaciones de la disciplina matemática son muy variadas: podemos utilizar las matemáticas para actividades científicas, como por ejemplo la medicina, pero también para actividades más relacionadas con las humanidades, como en el caso de las ciencias sociales o, incluso, la música.

Por todo ello los ejercicios de matemáticas son fundamentales en la infancia, ya que sirven para dotar a los más pequeños de las herramientas necesarias

para poner en práctica esta ciencia, algo que no ocurre solo en el ámbito profesional, sino también en el ámbito de la vida más privada y cotidiana. Ejercicios que pueden estar diseñados de forma lúdica para atraer la atención de los niños y llevarles a una práctica, a través de juegos educativos de matemáticas, que les apasionará y que les hará aprender sin darse cuenta.

2.1.7 CARACTERIZACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS MATEMÁTICO

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo ya q en la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendía de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades q ase transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

Existen diferentes tipos de juego: juegos de regla juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación y juegos didácticos soria,v.(2013). afirma “los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes de la ciencia pedagógica”.

Dinna chile,(2010) afirma:” el juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva en los estudiantes, por loq en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”.(*evolución de la verb*).

La idea de aplicar el jueguen la institución educativa no es una idea nueva, se tiene noticias de utilización en diferentes países y sabemos además que en lel renacimiento se rodaba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en su inicio, en la esfera de la dirección y organización de la economía.

El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes fundamentalmente en la institución educativa.

2.1.8 PRINCIPIOS BASICOS QUE RIGEN LA ESTRUCTURACION Y APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDACTICOS MATEMATICO

- La participación:

ES EL principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra así mismo, negársela ES impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy en día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

-Dinamismo:

EXPRESA EL SIGNIFICADO DE LA influencia del factor tiempo de la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor del tiempo tiene en este mismo significado primordial que en la vida. Además, esto es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

- Entretenimiento:

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a este.

- El desempeño de roles:

está basada en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

- **La competencia:**

se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que esta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

CAITULO III

3.1 CONCLUSIONES

La educación Boliviana tiene Propuestas innovadoras que reflejan de alguna forma la emergencia de nuevas lecturas acerca de la realidad, de las necesidades e expectativas de la sociedad que conforman el estado plurinacional boliviano, por varios factores relacionados con el empleo, emprendimientos y otros que ende finitimo podemos superar desde la educación misma.

Por tal sentido ha existido la necesidad de realizar desde este punto monográfico e investigación de conocer la importancia de los juegos educativos en la matemática dentro de la institución educativa para mejorar la excelencia de la educación en Bolivia, or tal sentido y tomando en cuenta a los juegos virtuales que es una de las herramientas estratégicas y dinámica para el apoyo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Atravez de esta investigación monográfica identificamos y escribimos el porque es tan importante los juegos virtuales didácticos educativos, esto ya caracteriza como un apoyo de procedimientos y razonamiento lógico dentro del proceso cognitivo de los estudiantes del nivel primario comunitario productivo vocacional. Parecer ampliamente aceptado que juegos tienen características específicas que adecuadamente utilizadas pueden producir mejorar en algunos procesos educativos. De hecho hay algunos autores que consideran que los juegos son el nuevo género narrativo de los jóvenes como antes lo fue el cine y la televisión.

Los juegos producidos están basados en el género de la aventura grafica, donde lo más importante es la historia que cuenta y en la que se presenta los desafíos o puzzles que tiene que resolver el jugador e estudiante, y además incorpora un conjunto especifico de herramientas con propósito educativo como, por ejemplo, la evaluación o la adaptación del alumno.

No obstante somos conscientes de que elemento principal para el éxito de la enseñanza basad en juegos sigue siendo como siempre, el profesor que es quien tiene que identificar y diseñar el contexto en el cual el juego puede ser

definitivamente. Es por esto que la herramienta esta específicamente diseñada para ellos puedan crear (o al menos adaptar) directamente los juegos.

Los videojuegos pueden tener un gran potencial educativo siempre y cuando se les da un uso adecuado. Para motivar al alumnado, pero además, poseen otros beneficios ya que también permite facilitar el aprendizaje y mejorar la concentración de los alumnos. Cree es un gran herramienta para que los docentes lo empleen en las aulas y alas q se las puede sacar un gran potencial.

3.2 RECOMENDACIONES

Quienes realizamos la monografía tenemos esa facultad de poder recomendar a toda la comunidad universitaria para que esto se pueda materializar en su vida profesional tomando en cuenta los juegos didácticos matemáticos dentro y fuera de los centros educativos

Se recomienda a los estudiantes de la carrera leer e investigar sobre la calidad de enseñanza de juegos virtuales como una estrategia metodológica en unidades educativas.

Investigar sobre el manejo de aplicaciones programas equipos informáticos en la educación superior porque incluso en la universidad el uso de la informática sigue siendo un paradigma que se tiene que tratar e investigar.

Para una buena formación académica es necesario incluir en las materias de juegos educativos como una estrategia.

Implementar el uso de video juegos educativos, blogs, plataformas virtuales, etc.

Despertar la curiosidad de los estudiantes sobre los múltiples usos y manejo de distintos medios informáticos.

Mantenerse actualizado sobre las TICS, porque cada día son más los estudiantes que utilizan para comunicarse, llamar, grabar videos, sacarse fotos, y publicarlas en las redes sociales.

BIBLIOGRAFÍA.

Apaza, RL.(2006) el proceso de investigación de la monografía. lapaz artes gráficas claros pag.5

arena, n. (2015) las nuevas tecnologías de la información y la comunicación NTIC en procesos de enseñanza aprendizaje en estudiantes de primer año 2013 de la carrera ciencias de la educación de la universidad pública de el alto 2015. bibliote de ciencias de la educación el alto lapaz: tesis de grado pag: 8

dinna, evolución de la web. presentación. Universidad técnica Federico santa maría. chile, 2010. pag. 15

gomes, r.a.82014). ATLER 1 tics eb la edición. lapaz: ministerio de educación. Página. 2

Gutiérrez, f. 2015 diccionario pedagógico ley educativa c70. lapaz, bolivia, lapa graficas gonzales.pag. 3

juan jose. Redes sociales en educación, 2012. (en línea) 2010.pag.8

madariaga, barbara. que paso en 2012: la importancia de las redes sociales. pag. 9-11

sampier, r.h.(2010). metodologías de la investigación. mexico: grupo infagon.pag. 7

soria v. (2013) . guía practica para la elaboración de proyectos y metodologías de la investigación. lapaz: escorpión 2460067.pag.10

(gee, 2014) (freitas 2007) (<http://www.adese.es/web/main.asp>).pag.14-15.

ANEXOS

Juego Lógica matemática

Información del juego

Juego que combina las matemáticas con un juego clásico, el Pacman. En el juego se te proponen algunas sumas o restas que tienes que resolver al mismo tiempo que juegas, y el resultado es el fantasma que tienes que cazar. Cada fantasma del Pacman tiene un número, que es el resultado correcto de la operación aritmética.



Información del juego

Con este juego de colorear, los niños de 7 y 8 años pueden encontrar una motivación para aprender las tablas de multiplicar. El juego consiste en resolver la multiplicación, para ello deben saber bien las tablas de multiplicar. Una vez que saben el resultado, han de colorear cada parte del dibujo según la leyenda de colores y el resultado de la multiplicación



.Cálculo mental rápido

Información del juego

Entrena tus habilidades de cálculo mental con este juego de sumas matemáticas a gran velocidad. Responde sucesivamente a las sumas propuestas. Si aciertas una suma, aparecerá la siguiente y debes hacer el cálculo mental muy rápido. Practica las sumas y mejora tu agilidad mental.



Carrera de Restas

Información del juego

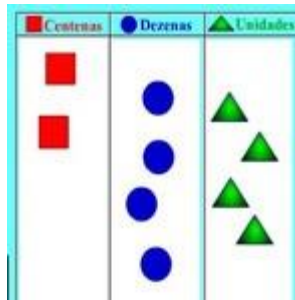
Divertido juego de matemáticas, en particular de restas sencillas de una cifra. Un mono conduce un coche y tiene que buscar los barriles cuya resta dé como resultado el número que lleva en el coche. De esta forma, obtendrá bananas. Si no, no podrá atravesar los barriles. Usa la barra de espacio para saltar obstáculos y haz restas rápidamente para buscar los barriles con el resultado correcto y recoger el máximo número de bananas en la carrera de restas.



Unidades decenas y centenas

Información del juego

Juego de representar un número o descomponerlo en sus centenas, decenas y unidades. Con este juego puedes aprender a visualizar los grupos de base diez que forman parte de un número. En el juego se propone un número de 3 cifras, y has de indicar cuántas centenas, decenas y unidades tiene. Comprueba si tu solución es correcta. La edad para aprender estos conceptos es aproximadamente de 7 años



Propiedades potenciadas con los juegos de lógica infantiles para niños

La propiedad de **correspondencia** está relacionada con la capacidad del niño para observar grupos de objetos que se corresponden con otros conjuntos del mismo número de objetos. De esta forma, de manera sencilla, el niño aprende a desenvolverse en el campo de la observación lógica de conjuntos. La **seriación**, por su parte, es la propiedad que tiene que ver con la capacidad del niño para, dado un conjunto ordenado de números, identificar la operación que permite pasar de un número a otro.

