**UNIVERSIADAD NACIONAL AUTÓNOAMA DE NICAGAUA, MANAGUA**

**UNAN- MANAGUA**

**FACULTAD: ÁREA DEL CONOCIMIENTO EDUCACION, ARTE Y HUMANIDADES**

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA



GRUPO TECHNOLOGY DIGITAL

**Tema:**

**Elaboración de la aplicación Multi Tablet Games en la asignatura de matemáticas con el contenido Multiplicación por números de una cifra multiplicación U X UMCDU y U X DMUMCDU en cuarto grado del instituto Nicolas Antonio Madrigal.**

**Autores:**

1.Maykelin de los Ángeles Gutiérrez Mendoza.

2.Jeffryn Waney García Ruiz.

3.Yesser Manuel Pérez Reyes.

**Tutores:**

MSC. Moisés Antonio López Treminio

MSC: Olga Alfaro Mendoza

LIC. Ariel Enrique García Espinoza

MSC. Luis Carlos Huerta

LIC. Xiomara Carolina Zamuria Fernández

LIC. Jeffer Javier García Castillo

**Tabla de contenido**

[**Objetivo General: 2**](#_Toc165216274)

[**Objetivos Específicos: 2**](#_Toc165216275)

**Justificación……………………………………………………………………………....5**

**contexto del video juego educativo…………………………………………..………6**

**Evaluación de los aprendizajes en el video juego…………………………………7**

# **Objetivo General:**

Diseñar una aplicación interactiva (Multi Tablet Gamer) que incorpore diversas actividades y juegos relacionados con las tablas de multiplicar, utilizando elementos visuales atractivos y una interfaz intuitiva para mejorar la experiencia del usuario.

## **Objetivos Específicos:**

1. Analizar las necesidades de los estudiantes de cuarto grado en el Instituto Nicolás Antonio Madrigal en relación con el aprendizaje de las tablas de multiplicar, a través de la realización de entrevistas, encuestas o grupos focales con estudiantes, docentes y directivos, con el fin de obtener información precisa sobre sus habilidades, intereses y dificultades en este tema
2. Investigar y seleccionar estrategias pedagógicas y recursos didácticos efectivos para la enseñanza de las tablas de multiplicar en el contexto de cuarto grado, considerando las tendencias educativas actuales, las mejores prácticas en el uso de la tecnología en el aula y las características específicas del currículo escolar del Instituto Nicolás Antonio Madrigal.
3. Desarrollar una aplicación de videojuegos matemáticos que aborde situaciones de la vida diaria y fomente la resolución de problemas prácticos según las características específicas del currículo escolar del Instituto Nicolás Antonio Madrigal.
4. Valorar la funcionalidad de la aplicación Multigames, asegurando que se adapte adecuadamente a las necesidades y características del currículo de cuarto grado de matemáticas del Instituto Nicolás Antonio Madrigal, mediante la creación de actividades y juegos interactivos que aborden de manera efectiva los conceptos y habilidades relacionados con las tablas de multiplicar.

**Justificación del Proyecto:**

El proyecto investigativo está basado en la elaboración del video juego educativo Multi Tables Games que tiene como objetivo principal valorar su funcionalidad ya que surgió como apoyo a la necesidad de enseñanza Para el aprendizaje en la asignatura de matemáticas con el contenido multiplicación por números de una cifra, (multiplicación U X UMCDU y U X DMUMCDU) con los estudiantes de cuarto grado del Instituto Nicolás Antonio Madrigal del distrito #6 de la capital Managua­.

Este proyecto viene a fortalecer las habilidades según ritmos y estilos de aprendizajes de las niñas y niños porque aborda ejercicios prácticos de distintos niveles: básico, intermedio y avanzado, en la cual se mostrarán diversos ejercicios de planteamientos operacionales referente al contenido propuesto acompañado de dos ejercicios horizontales por cada nivel para reforzar su aprendizaje por lo consiguiente, beneficia a los estudiantes con nuevas experiencias educativas que fomenten el desarrollo del pensamiento lógico de acuerdo al desarrollo sostenible en la innovación tecnológica logrando que haya una interacción entre el usuario y el receptor lo cual ayudara a los estudiantes a alcanzar las competencias necesaria para la vida.

Se enfoca primordialmente en el ODS #4 que es la educación de calidad para asegurar un entorno de aprendizajes seguros, no violentos, inclusivos y eficaces, tanto en los conocimientos teóricos como prácticos y Promueve la creación del autoconocimiento de las niñas y niños a través de la implementación de la era digital, por lo tanto, impulsa a desarrollar proyectos de matemáticas amigables basados en las experiencias cotidianas promoviendo la inclusividad.

cabe recalcar que en los lineamientos del plan nacional de lucha contra la pobreza 2022 – 2024 el gobierno reconoce a la Juventud como eje central del desarrollo; Por lo que promueve y defiende el cumplimiento de los derechos humanos de los jóvenes, contribuyendo en la creación de oportunidades y condiciones que faciliten la incorporación de la juventud como sujetos sociales plenos en el ejercicio de sus derechos.

**Contexto del Videojuego Educativo:**

En el contexto educativo la unificación de los recursos tecnológicos con los procesos de enseñanza para el aprendizaje se ha convertido muy útil ya que los estudiantes pueden desarrollar sus habilidades y destrezas de manera más amplia e interactiva. Por lo tanto, nuestra investigación se centra en la elaboración del video juego Multi Tables Games el cual desarrollaremos en el aula de clases ya que surgió como apoyo a la asignatura de matemáticas en el contenido Multiplicación por números de una cifra, multiplicación U X UMCDU y U X DMUMCDU en los estudiantes de cuarto grado que presentan dificultad en las tablas de multiplicar en el Instituto Nicolás Antonio Madrigal del distrito n° 6 del capital Managua donde nos recibe el director Sergio Pichardo durante el presente año académico 2024.

El rol que se pretende cumplir a través del video juego es un desafío que surge en base la necesidad educativa encontrada por lo tanto ayudara al docente a facilitar la enseñanza de los ejercicios de multiplicación de las matemáticas de manera creativa y efectiva así mismo a los estudiantes a desarrollar su aprendizaje de manera más dinámica.

EL objetivo principal fortalecer el dominio de los ejercicios básicos de multiplicación en matemáticas partiendo de la resolución de problemas de la vida diaria A través del enfoque integral, se espera no solo facilitar el acceso a una herramienta educativa en el que se forjé un ambiente enriquecedor para los estudiantes.

**Evaluación de los Aprendizajes en los Videojuegos:**

El video juego Multi Tables Games se evaluará, de manera sumativa ya que los estudiantes de cuarto grado presentan dificultad en la asignatura de matemáticas con el contenido Multiplicación por números de una cifra multiplicación U X UMCDU y U X DMUMCDU en cuarto grado del instituto Nicolas Antonio Madrigal por tanto cada ejercicio planteado lo deberán realizar y así se les brindará un puntaje automático que al perderle bajara puntos pero al final le proporcionara un puntaje final; considerándose así como una de las evaluaciones Que permite obtener mayor eficacia e importancia.