## 

**ANALISIS PREVIO**

**“SISTEMA GBL DE EDUCACION INFANTIL”**

# Título del proyecto:

Sistema GBL de Enseñanza Inicial

# Integrantes:

Eduardo Antonio Ayca Mamani

# Empresa:

Colegios del departamento de Tacna con enseñanza del nivel inicial

# Línea de Investigación:

Educación

Desarrollo de Software

# Diagnóstico:

* **Origen:** El Origen de la formulación del problema es en el departamento de Tacna y del deseo de poder implementar nuevas formas para la enseñanza de los alumnos de nivel inicial al mismo tiempo de poder fomentarlos a que los mismos lleguen a tener una buena base para y cultura general sobre la ciudad de Tacna.
* **Antecedentes:** Según el Ministerio de Educación (2015), Tacna Posee un incremento en la cantidad de alumnos que se atrasan por una mala educación y motivación desde la educación inicial.
* **Localización:** El proyecto se ejecutará en la ciudad de Tacna

# Planteamiento del Problema:

En la actualidad la educación de nivel inicial no motiva al estudiante a profundizar en sus conocimientos ya sea leyendo o mirando videos además de no innovar en las metodologías de enseñanzas esto produce que los niños no cojan ese gusto por saber más sobre las materias impartidas en sus colegios y ese resume por qué la mayoría de jóvenes o adultos jóvenes no tengan mucha cultura general sobre la ciudad de Tacna porque no fueron motivados en su debido tiempo y por ello no desarrollaron una buena cultura general.

# Justificación:

Los videojuegos siempre han sido considerados como uno de los mayores medios de entretenimiento que han existido, pero, debido al gran avance tecnológico de los últimos años, estos son cada vez más accesibles en edades tempranas gracias, principalmente, a los dispositivos móviles, sin nunca dejar de lado a las videoconsolas tradicionales u ordenadores.

Sin embargo, ¿podrían los videojuegos ser capaces de ir más allá en lugar de ser considerados únicamente como medio de entretenimiento? Es decir, ¿podríamos poner en práctica los videojuegos como una herramienta de enseñanza-aprendizaje? ¿Podemos facilitar el aprendizaje de idiomas gracias a ellos? No cabe ninguna duda de que la respuesta a estas cuestiones es afirmativa, pues varios investigadores, autores y educadores (Gómez del Castillo, 2007; Guerra y Revuelta, 2012; Lacasa, 2011; Montero, Ruíz, y Díaz, 2011) han estudiado el binomio videojuegos-educación obteniendo grandes y exitosos resultados.

Es por ello que la idea de implantar los videojuegos en el aula como herramienta didáctica para la fomentación de estudio en niños de nivel inicial puede llegar a ser un excelente recurso debido a la motivación que los propios juegos crean.

## Impacto Social:

El principal impacto que tendrá es que aumente el promedio de los alumnos de nivel inicial al mismo tiempo de poder fomentar a los mismos alumnos a indagar más sobre la ciudad de Tacna.

# Objetivos:

## Objetivo General

Implementar un sistema con GBL para la enseñanza para alumnos de nivel inicial para que con esto puedan tener una mejor formación cultural y además de fomentar el estudio en estos alumnos

## Objetivos Específicos

Utilizar juegos para fomentar el interés de los niños en los temas del colegio

Utilizar Tablas de puntaje para fomentar al estudiante a ser más competitivo y con esto que se esfuerce para aprender más sobre las materias de su colegio