

December 2, 2012

Proyecto BABYPLAY





INTEGRANTES:

Vanessa Revelo Heras
Stephany Samaniego Villarroel
Jimmy Banchon Zambrano

INDICE

1 Introducción

1.1 Justificación

2 Observaciones

3 Objetivos

4 Funcionalidades

4.1 Las Funciones Cognitivas

4.2 Atención

5 Experiencia en el Desarrollo

6 Detalles

7 Conclusión

Introducción

El proyecto BABYPLAY, se basa de un juego didáctico para niños de una edad entre [2 a 4] años de edad, el beneficio de este proyecto es la estimulación temprana. Entendemos los Juegos como una manifestación de una actividad física, más o menos reglamentada, en donde es necesaria la creación de una estrategia para su desarrollo y para resolver los problemas que se originen. Desde la perspectiva de la Pedagogía Activa, el Juego cumple los requisitos de participación activa y consciente, promueve la experimentación y el razonamiento. Otro punto a su favor es el interés y motivación espontánea que produce su ejecución entre los niños y niñas.

Justificación Con la realización de la propuesta en este proyecto se contribuye a facilitar al docente un comperdio de información sobre las virtudes del juego como herramienta para desarrollar nuevos conocimientos en el niño en la etapa de educación inicial, lo que permite garantizar el buen progreso de aprendizajes, y donde se establecen el uso de estrategias puntuales que promueven el progreso de aprendizajes, y donde se establecen el uso de estrategias puntuales que promueven el progreso cognitivo de un niño y niña, con el apoyo de material didáctico el cual es puesto como interfaz e un dispositivo con sistema ANDROID, para que sea usado por aquel docente que tome interés en ampliar nociones sobre el tema y parta que el niño refleja su comodidad en las habilidades creativas mas no en las teóricas.

Observaciones

El juego hecho en nuestra aplicación es para niños que recién está en la edad de aprendizaje.

El niño deberá interactuar con la aplicación de manera en que comience a aprender las diferentes clases de animales, y poderlas reconocer en el mundo real.

La aplicación fue de gran experiencia en nuestra carrera, por el ingenio , compatibilidad y creatividad que nos tocó realizar como equipo.

Objetivos

BabyPlay 1.- Innovar en los juegos del Sistema Operativo Android para estimular el aprendizaje en los niños de 2 a 4 años.

BabyPlay 2.- Crear otra alternativa bajo el concepto jugando se aprende.

BabyPlay 3.- Lograr una exitosa interacción entre los niños y la aplicación

BabyPlay 4.- Reforzar a través de juegos didácticos el desarrollo cognitivo del niño y niña.

BabyPlay 5.- Desarrollar los sentidos cognitivos del niño y niña por medio de los juegos didácticos presentados posteriormente, en las que se utilizan imágenes que promuevan sus habilidades.

Funcionalidades

Las Funciones Cognitivas Las funciones cognitivas son aquellas que nos permiten efectuar actividades como elaborar acciones de rutina, recordar un animal, reconocer alguna imagen vista o simplemente leer.

Atención La atención es un proceso cognitivo en que el sujeto selecciona la información y procesa solo algunos datos entre la múltiple estimulación sensorial.

Instrucciones

- 1.- Escoja la Opción de animales
- 2.- Al ingresar a la página podrá interactuar con el juego
- 3.- Escojer la opción que mas le parezca
- 4.- Al acertar saldrá un video del animal acertado

Experiencia en el Desarrollo

En nuestra experiencia al implementar cada parte, estructura de nuestra aplicación fue basada en ver e imaginarnos como podría un niño aprender en forma dinámica, y entretenida. Al inicio esta aplicación nos pareció compleja por el motivo de que no teníamos mayores conocimientos respecto al tema. Al iniciar nuestras investigaciones, vimos que no era tan complejo aunque nos dificultaba la manera en que interactua el eclipse no nos gustaba ya que escribiamos algún código y no cogía revisando el código en otra computadora. Creemos que nuestra aplicación es una gran iniciativa para muchos padres de familia, para un aprendizaje mayor al niño.

Detalles

Al inicio de nuestra aplicación se presentará la siguiente imagen en la que se observara las siguientes opciones en la cuales el niño podrá interactuar.





Este es un prototipo de como seria la interfaz de nuestro proyecto. Aquí mostramos de como seria la interfaz cuando el niño escoga la opción de ANIMALES en la que le saldrá la silueta. en donde los marcos representan los animales a escoger.



Aquí mostramos las opciones que le saldrán y como estarán distribuidas.



Y como resultado se tendrá la siguiente página.

Conslusión

Al finalizar nuestro proyecto el juego didáctico...

Fue hecho con la finalidad de entretener e incentivar al niño/a a aprender las diferentes clases de una manera divertida.

El juego tiene un gran valor educativo para el niño, porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es una actividad vital espontánea y permanente del niño.

Mediante el juego y de acuerdo a una buena dosificación se descubren en los niños valores, aptitudes físicas que posteriormente se pueden ir puliendo, perfeccionando para poder desembocar en una futura promesa de nuestra práctica de sentimiento deportivo e intelectual.

El niño por medio de los distintos animales realiza sucesiva identificación con el mundo externo. El juego es un medio esencial de organización desarrollo y afirmación de la personalidad.