

November 5, 2012

# Proyecto BABYPLAY



INTEGRANTES  
JIMMY BANCHON  
VANESSA REVELO  
STEPHANY SAMANIEGO

## 1 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 compendio 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.

## 2 **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.

## 3 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.

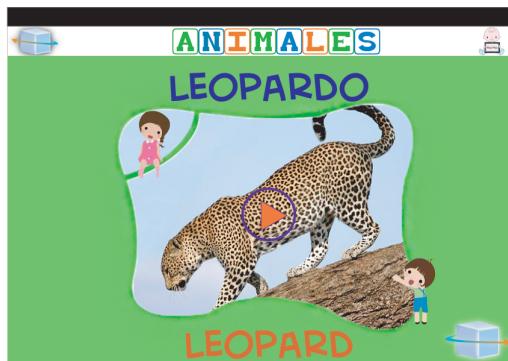
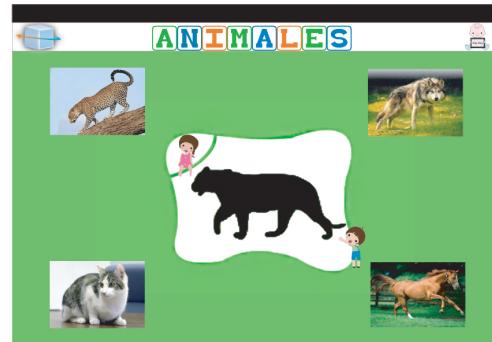
## 4 Detalles

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.

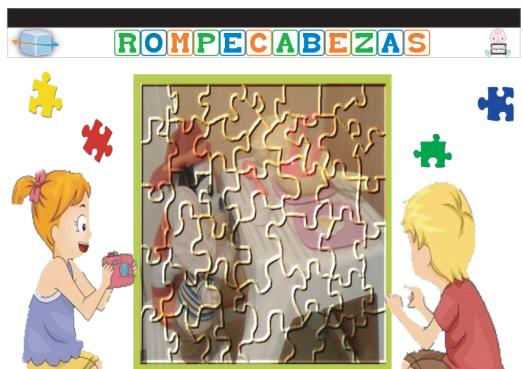
Aquí mostramos las opciones que le saldrán y como estarán distribuidas.



Y como resultado se tendrá la siguiente página.

En esta parte mostramos la sección de rompecabezas que utiliza la cámara para generarlo.





Aquí observamos la página que presentará el rompecabezas anteriormente tomado por medio de la cámara del dispositivo móvil,y que deberá armar.