

December 2, 2012

Proyecto BABYPLAY



1 Introducción

El proyecto BABYPLAY, se basa de un juego didáctico para niños de una edad enter [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.



INTEGRANTES:

Vanessa Revelo Heras
Stephany Samaniego Villarroel
Jimmy Bancho Zambrano

Justificación Con la realización de la propuesta en este proyecto se contribuye a facilitar al docente un compendio de información sobre las visrtudes 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 docerte que tome interés en amplozar nociones sobre el tema y parta que el niño refleja su comodidad en las habilidades creativas mas no en las teóricas.

2 Observaciones

El juego hecho en nuestra aplicación es para niños que recien esta 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.

3 **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 interactúa el eclipse no nos gustaba ya que escribíamos 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.

4 **Conclusión**

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.