
Diseño de juego interactivo para el aprendizaje de la noción de objeto por parte de niños y niñas de 5 y 6 años.

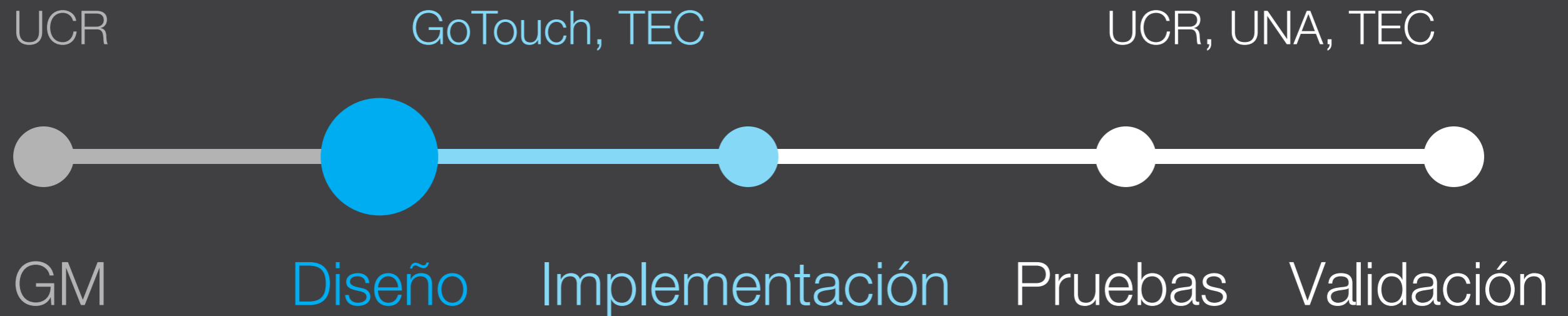
Geometría en Movimiento



**¿Cómo se
transforma a un
medio digital?**



Etapas del Proyecto



Objetivo General.

Diseñar un medio lúdico que involucre el movimiento corporal como forma de interacción para el aprendizaje de la noción de objeto según la forma en niños y niñas de 5 a 6 años.

Objetivos Específicos

Diseñar un juego a través de tecnología digital utilizando como referencia las actividades planteadas en la propuesta "Geometría en Movimiento".

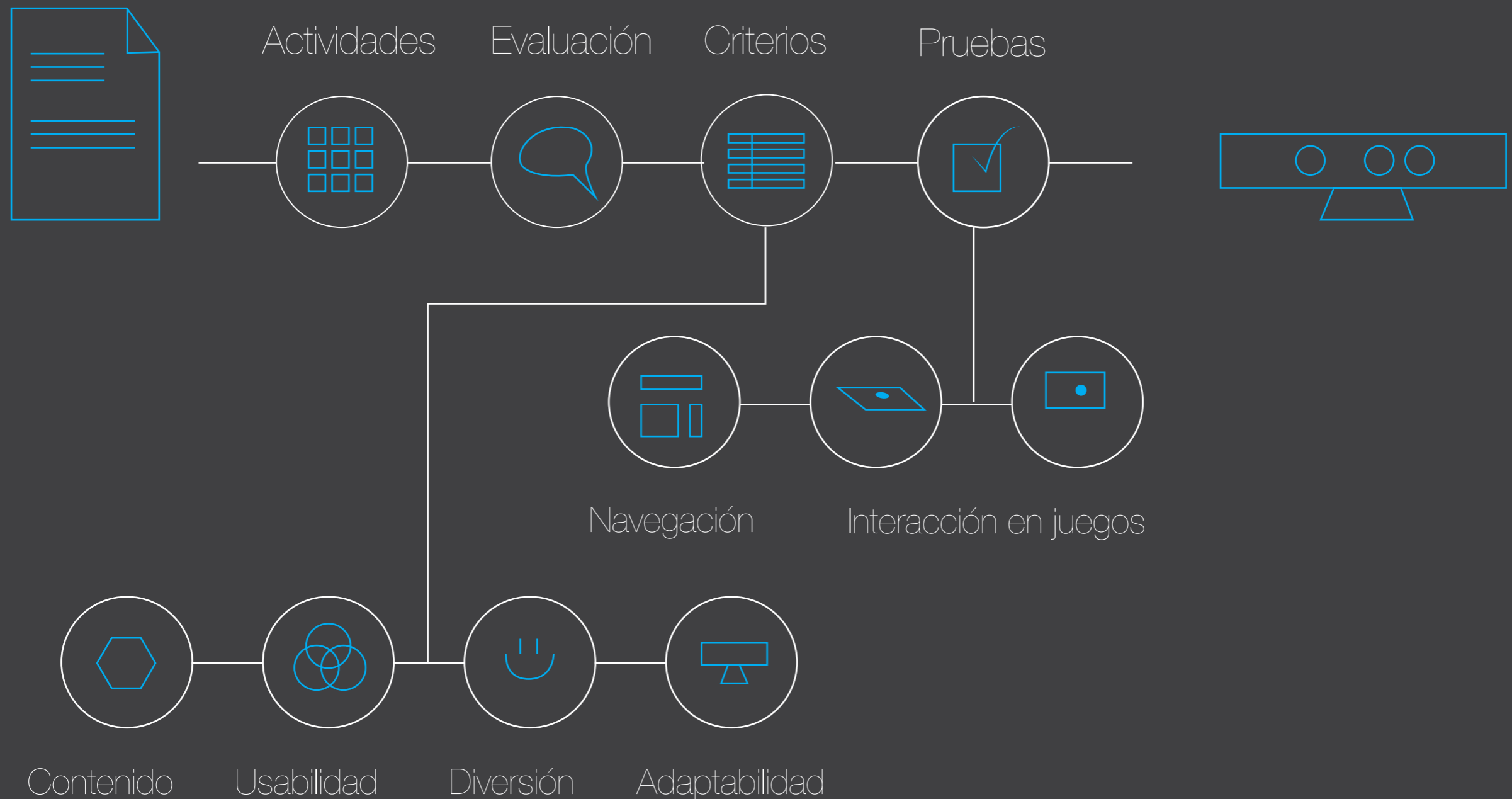
Utilizar el movimiento del cuerpo como medio de interacción principal para desarrollar habilidades motrices y permitir el aprendizaje de la noción de objeto según la forma.

Incentivar a los niños y niñas de 5 a 6 años a aprender por medio de actividades divertidas y llamativas.

Etapas del Diseño

Propuesta

Kinect



Niñez temprana

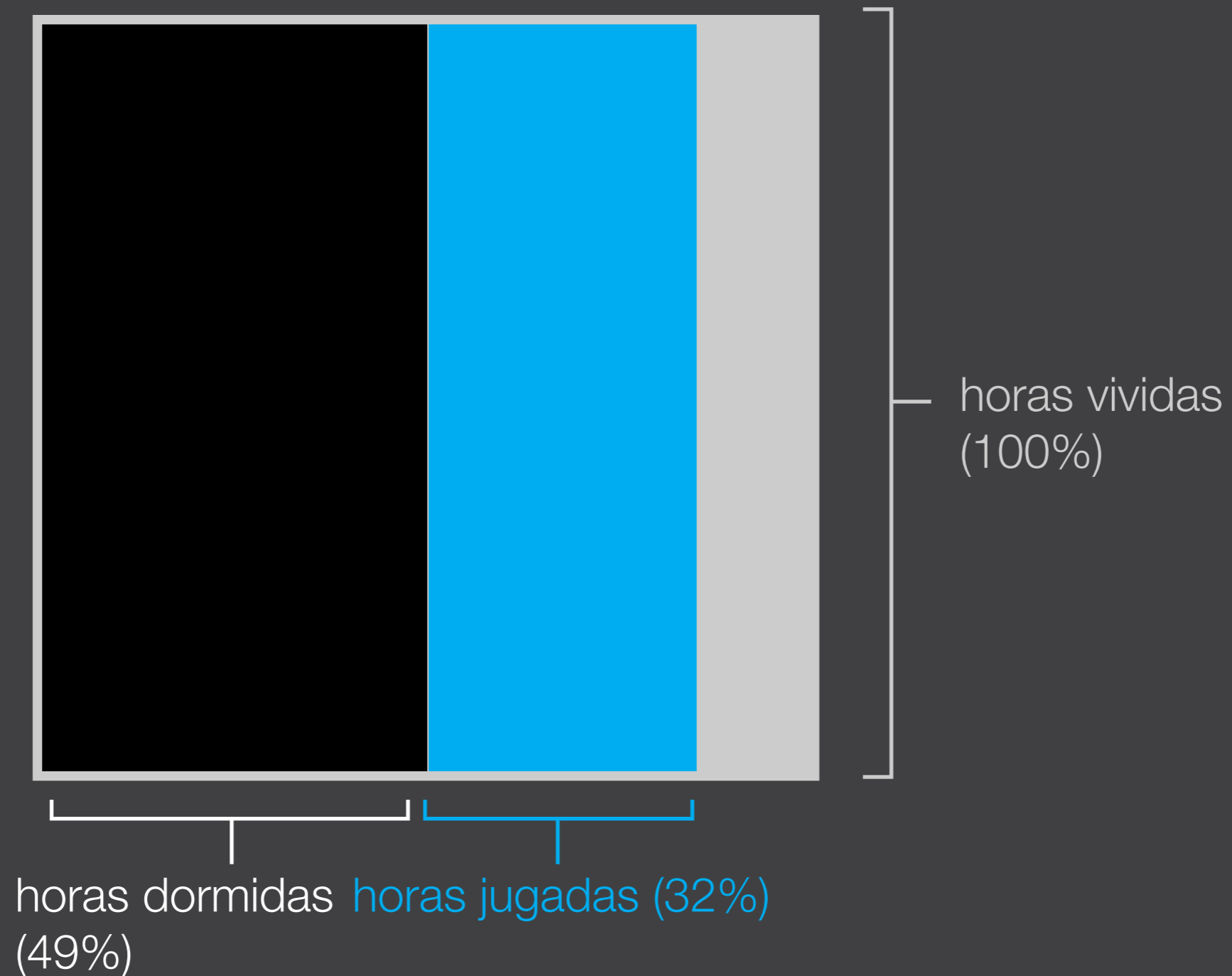


desarrollo
motor

desarrollo
cognitivo

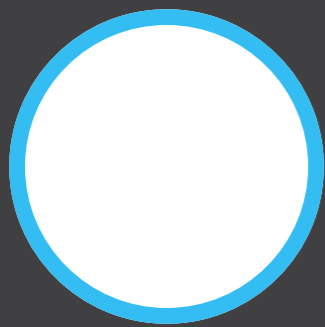
teoría
sociocultural

Juego en el aprendizaje



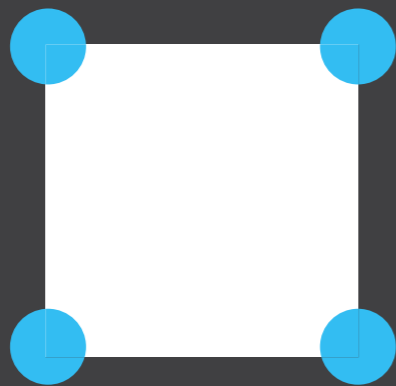
Noción de objeto según la forma

círculo



circunferencia

cuadrado



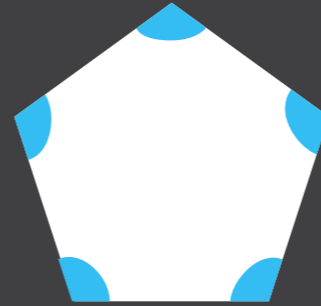
vértices

triángulo



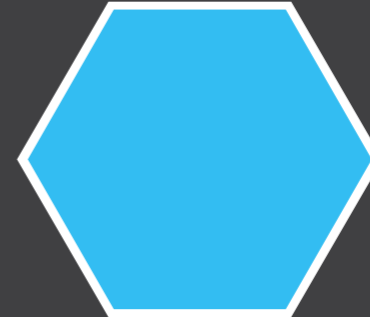
lados

pentágono



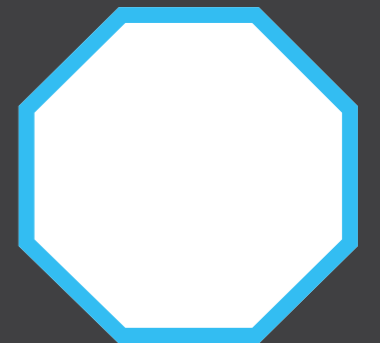
ángulos

hexágono

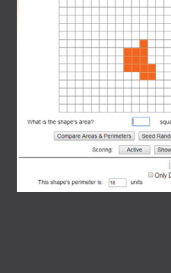
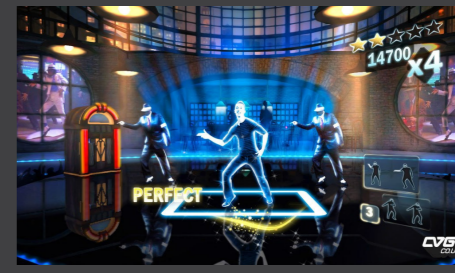
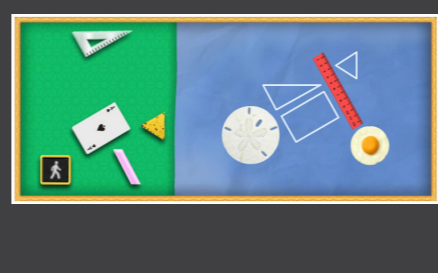
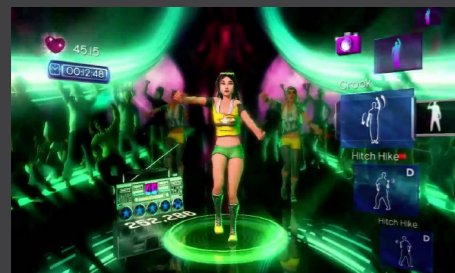
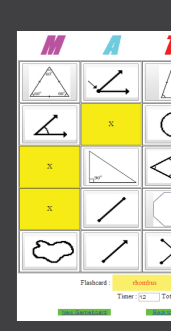
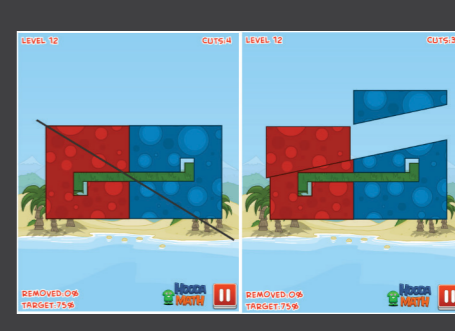
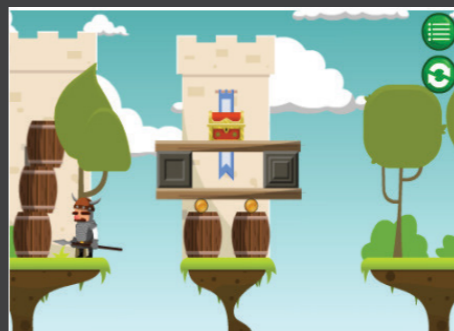
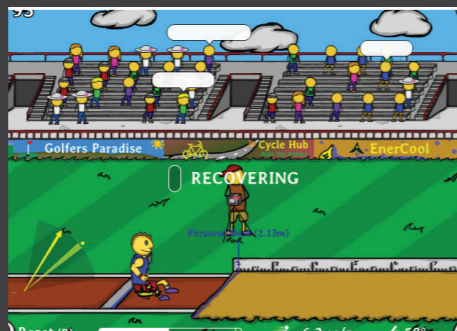
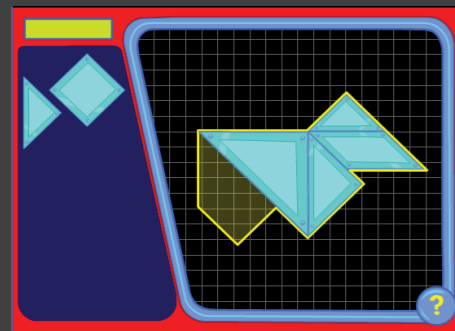
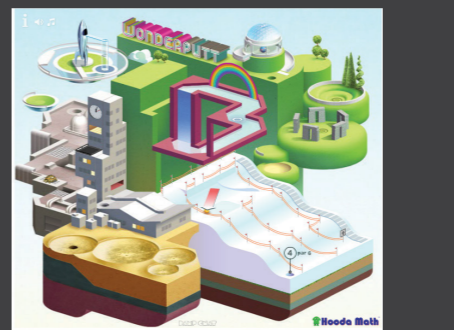
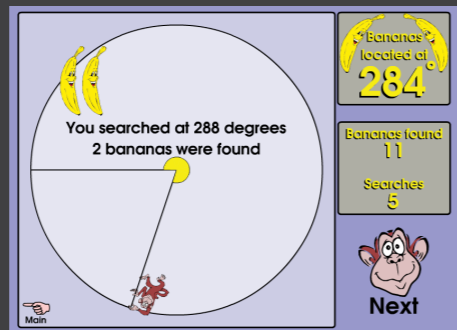
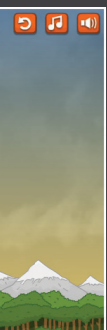
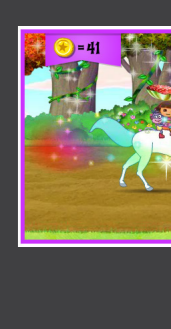
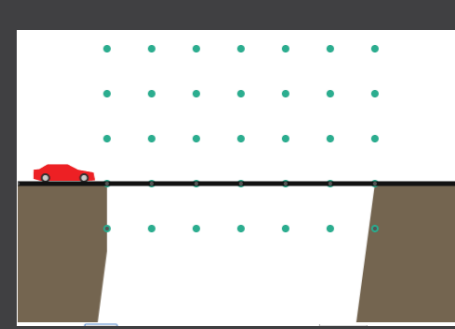
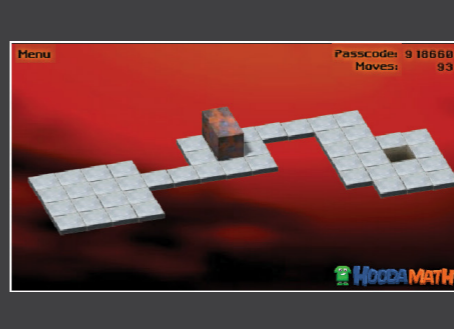
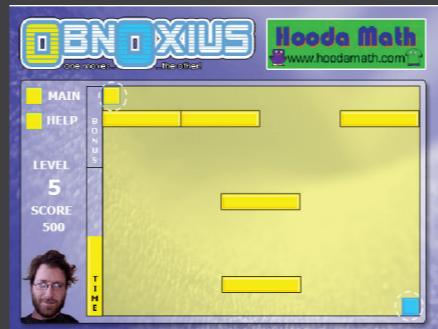
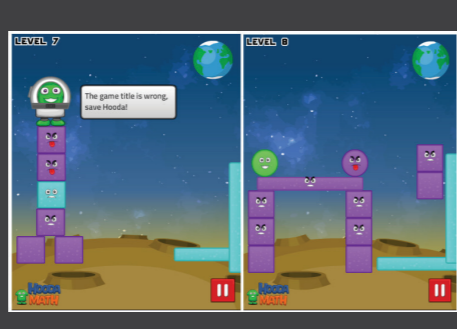
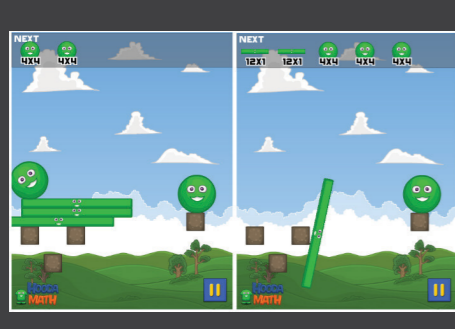
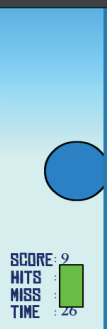
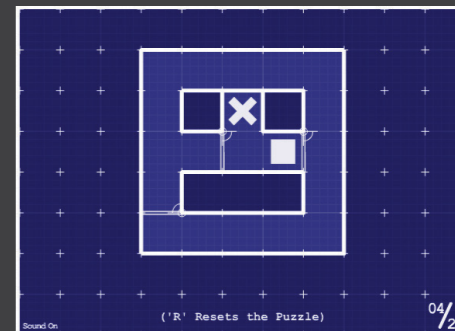
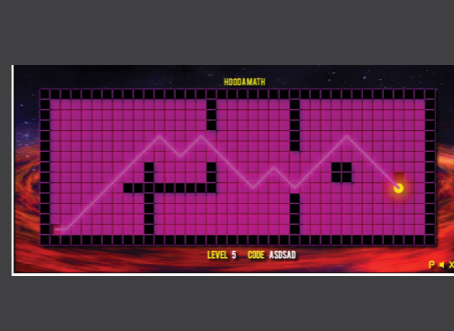
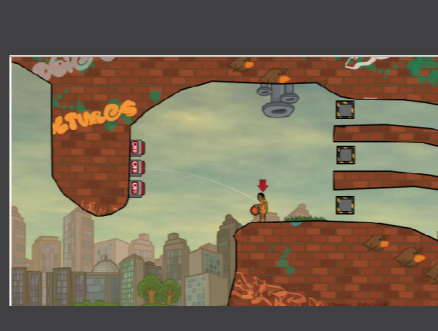
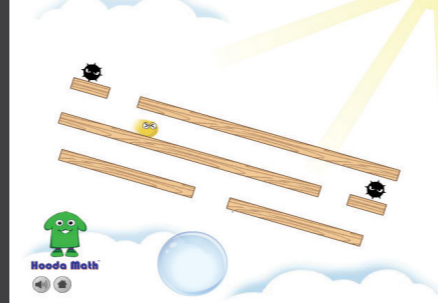
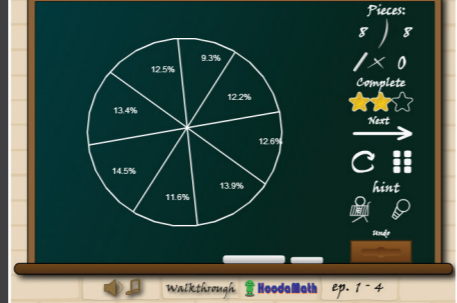


área

octágono



perímetro



Concepto de diseño



educativo

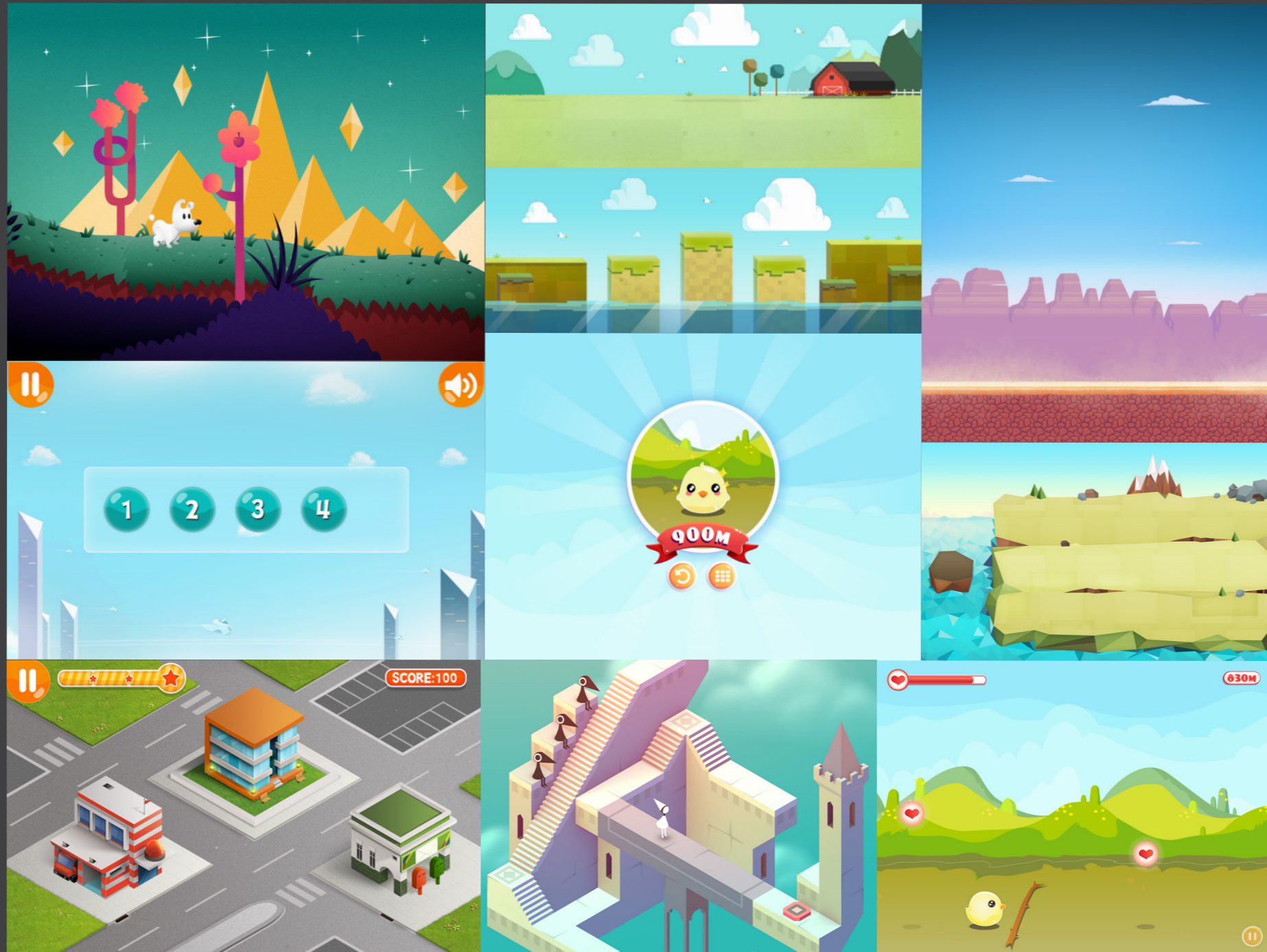
divertido

centrado en
el usuario

Metáfora



Look&Feel



Propuesta

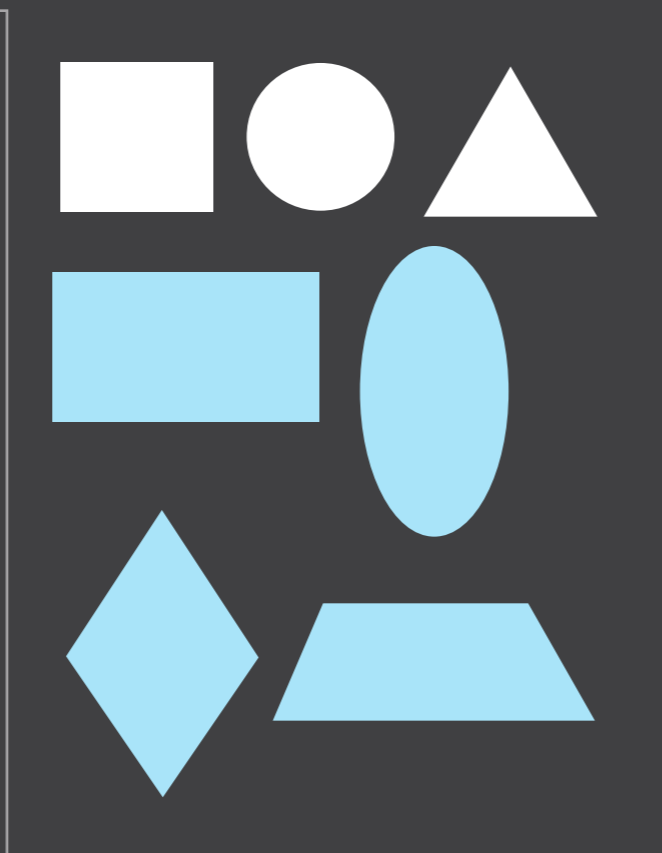
Final.

Niveles

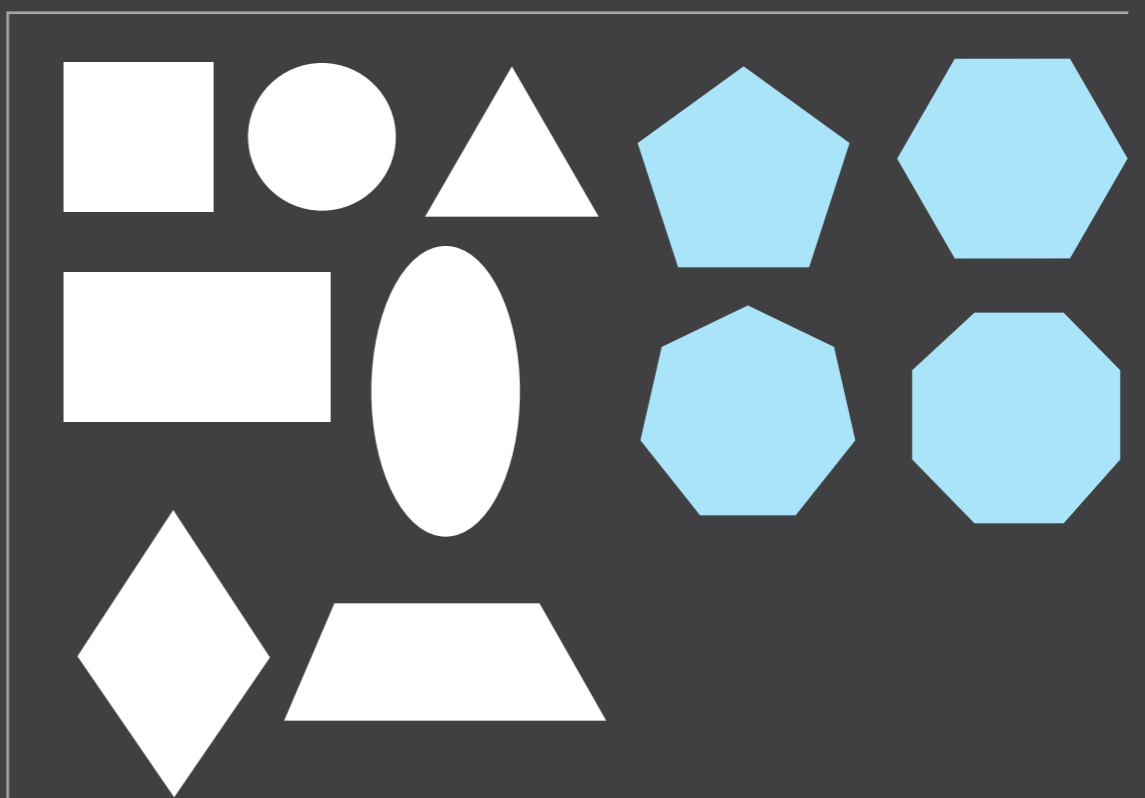
01



02

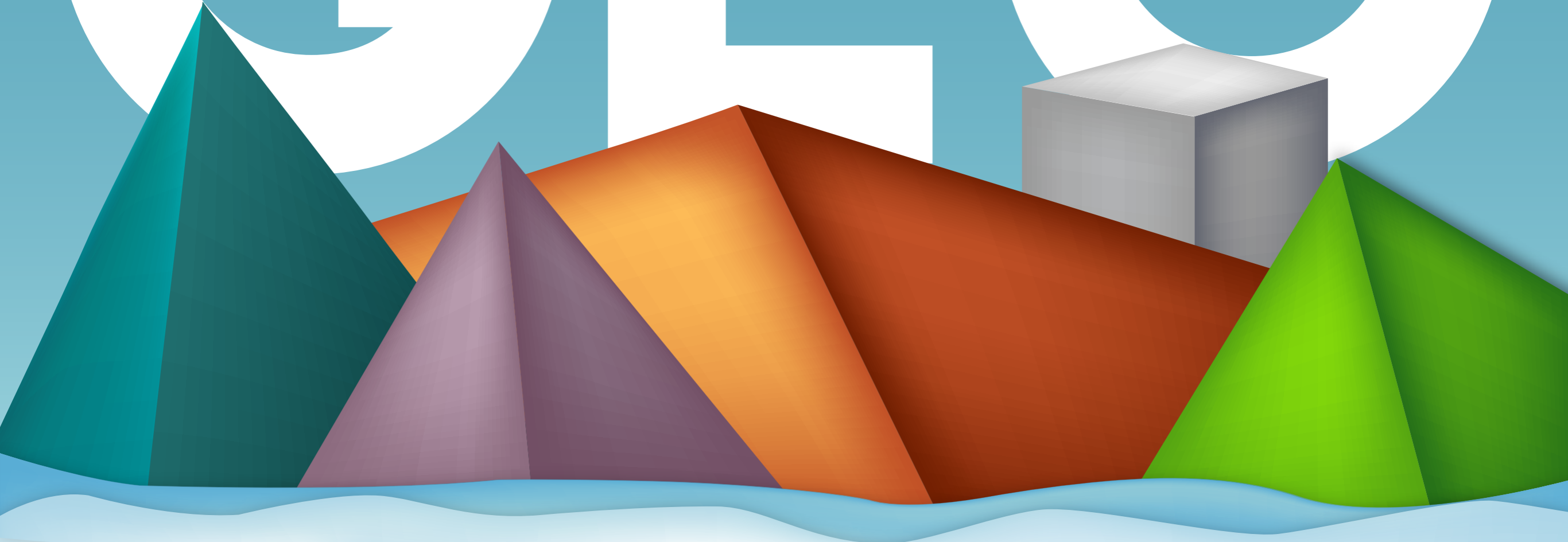


03





GO





©2013 GoTouch. GEO is trademark of GoTouch.
Tecnológico de Costa Rica. All rights reserved.



← Créditos

Este juego fue realizado en conjunto la Facultad de Formación Docente de la Universidad de Costa Rica, la iniciativa GoTouch del Centro de Investigaciones en Computación del Instituto Tecnológico de Costa Rica y la Universidad Nacional.

Computadores, Administración de Tecnologías de la Información e Ingeniería en Diseño Industrial.

Escogé un modo de juego: 🎈

🎈 aventura 🎯 juego libre 🏁 rally

Escogé un globo

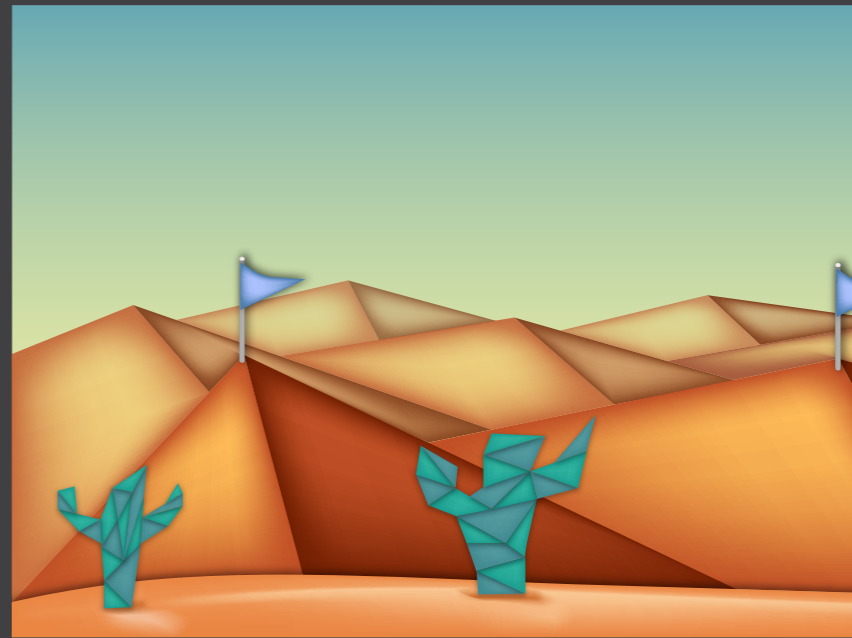
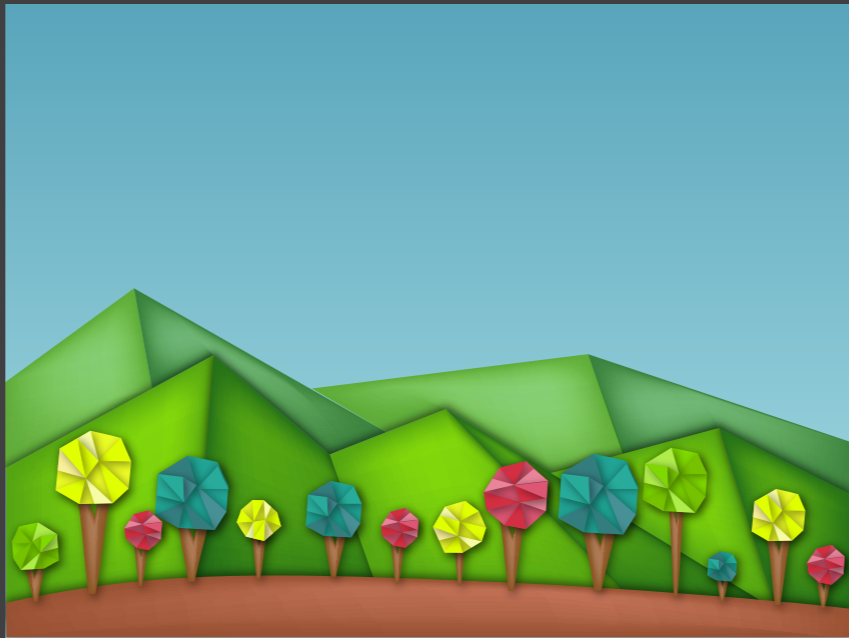
← Escogé un juego: 🎈

← Escogé un juego: 🎈

← Escogé una canasta

Escogé un juego:

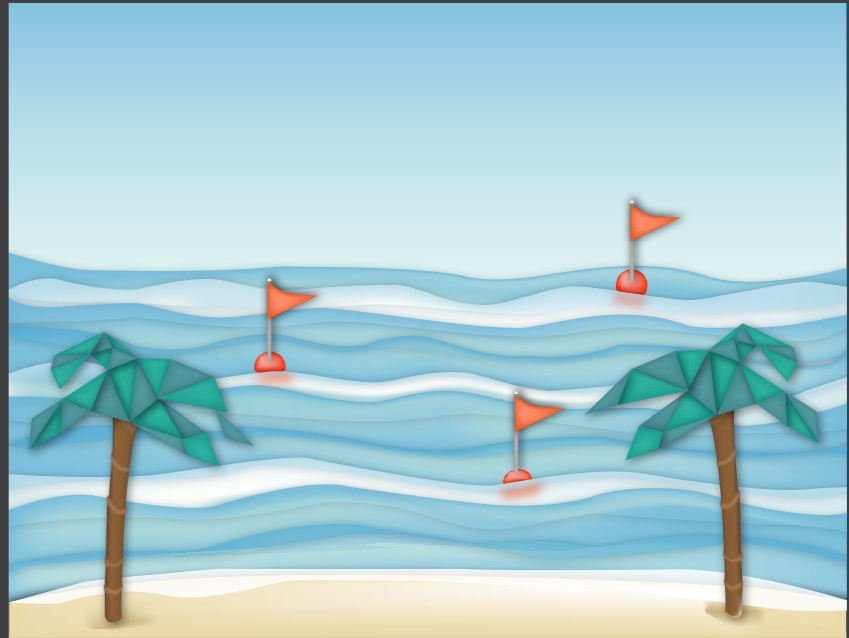
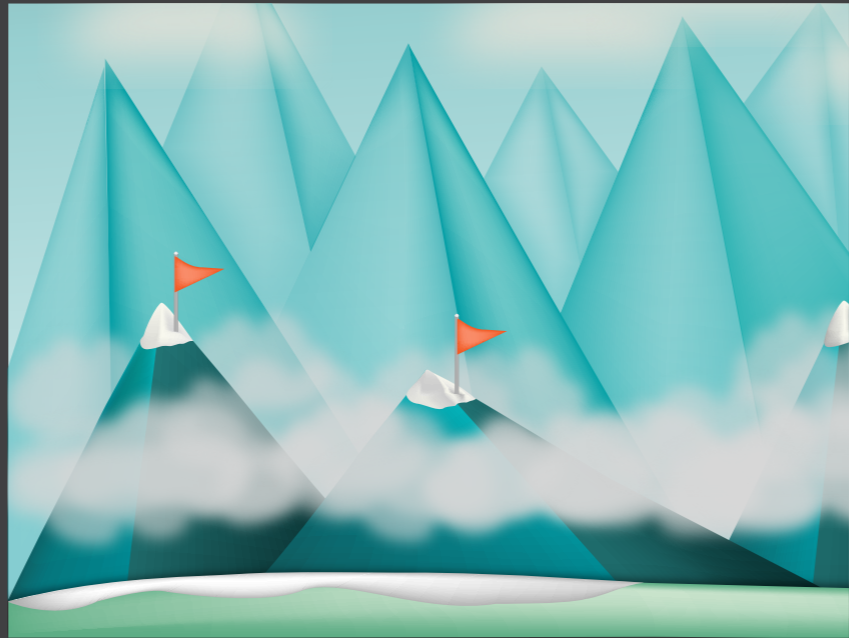
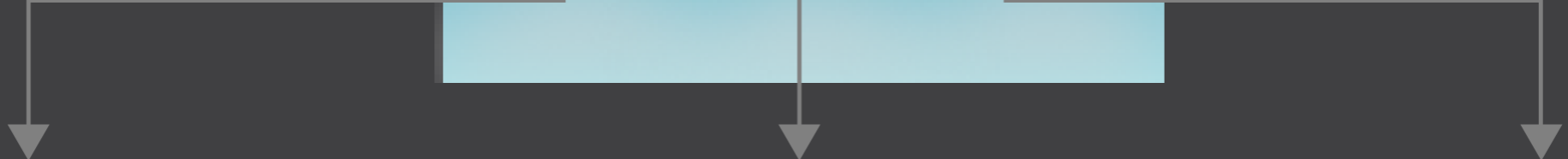
The central panel features three circular icons on a light blue background. The first icon shows a cityscape with a blue building and a white building. The second icon shows a forest with green trees and a pink flower. The third icon shows a desert landscape with a blue flag on a hill. A lightbulb icon is in the top right corner, and an orange arrow points left in the top left corner. A plus sign is located below the desert icon. Three lines extend from the bottom of each icon to arrows pointing down to the corresponding game scene below.



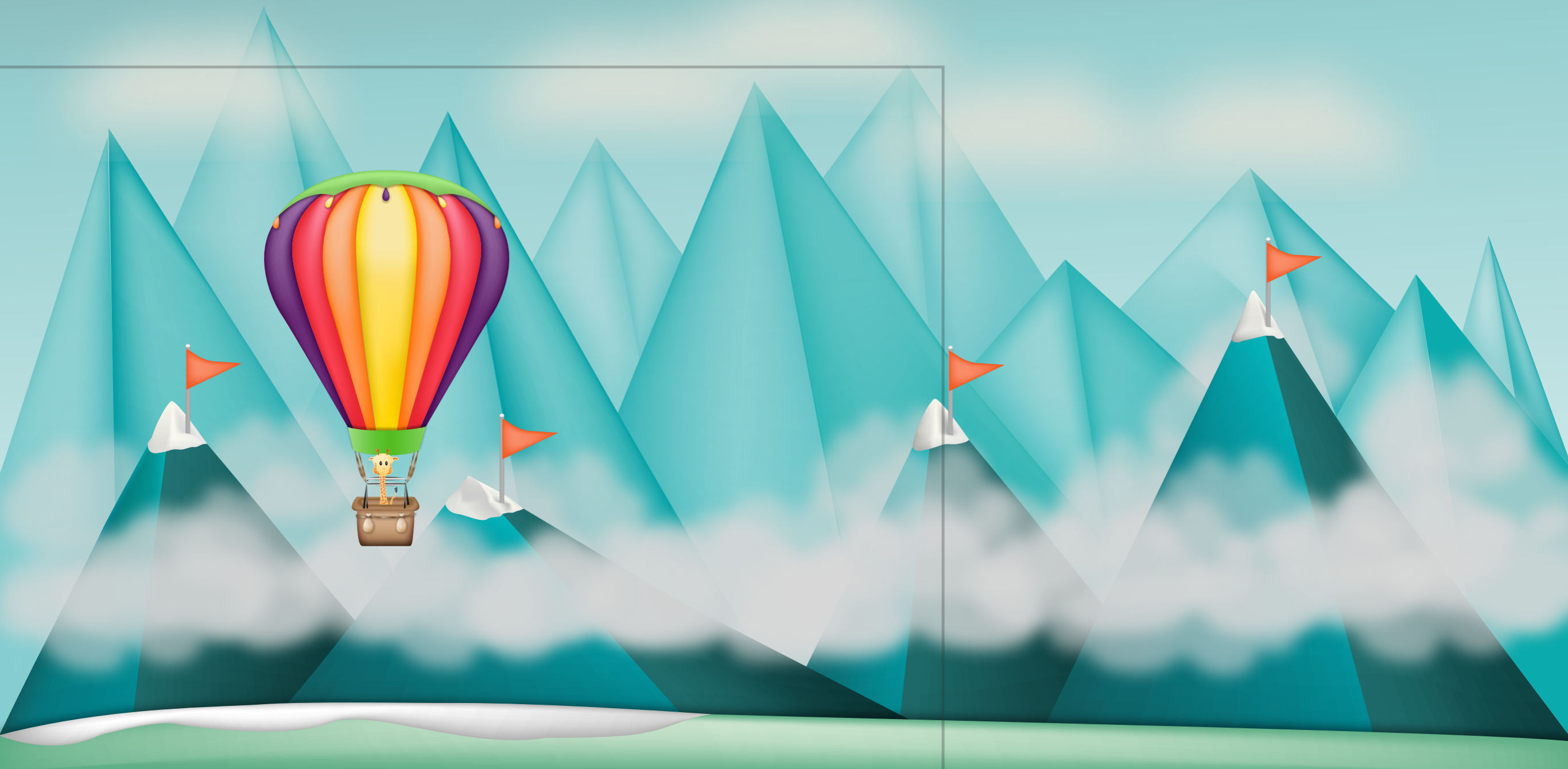
← Escogé un juego: 

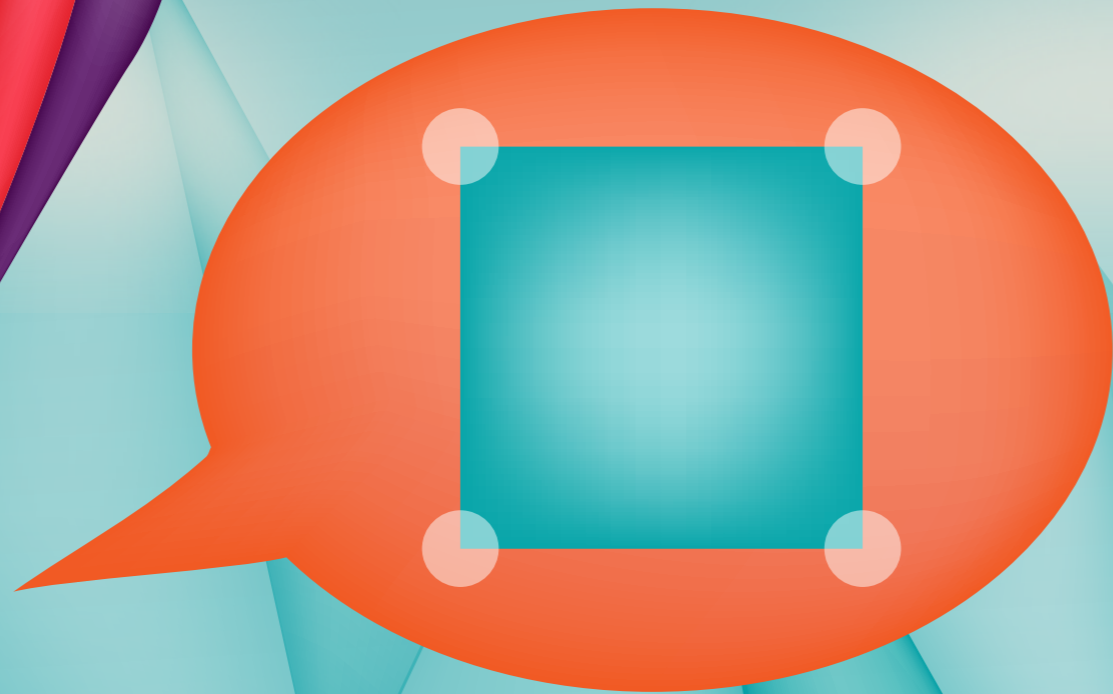


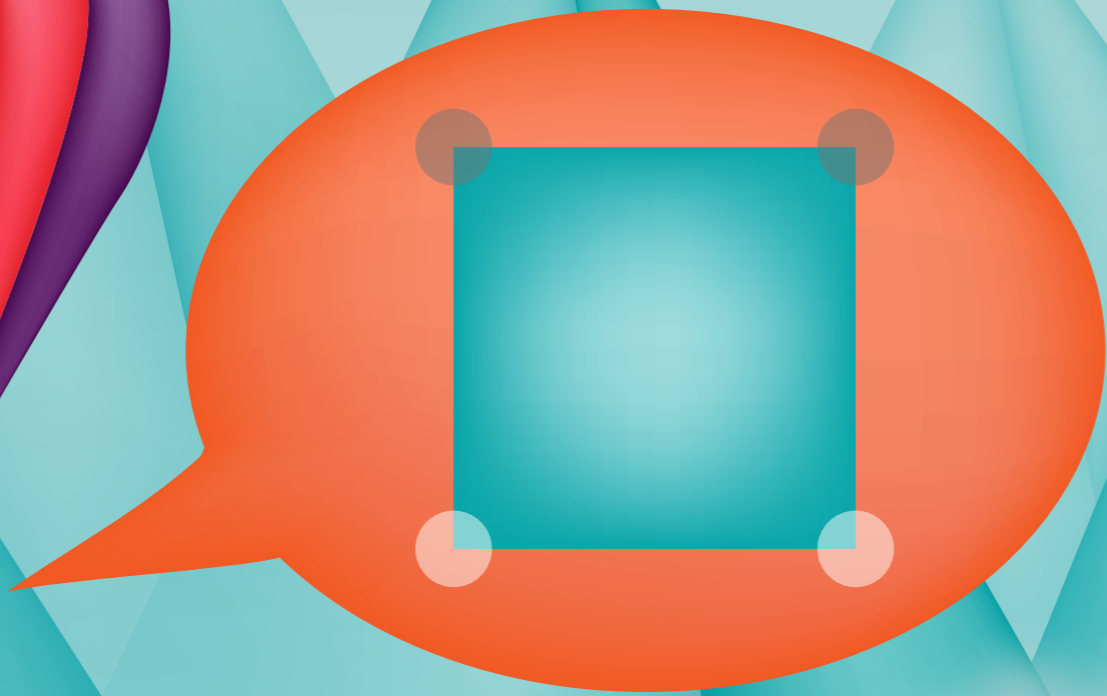
The central menu box contains three circular icons. The first icon shows a dark night sky with several white stars and a purple star with a white trail. The second icon shows a teal mountain range with a white sailboat on a green hill. The third icon shows a blue beach scene with waves, a yellow sand area, and two palm trees with orange flags.



Ejemplo de Juego



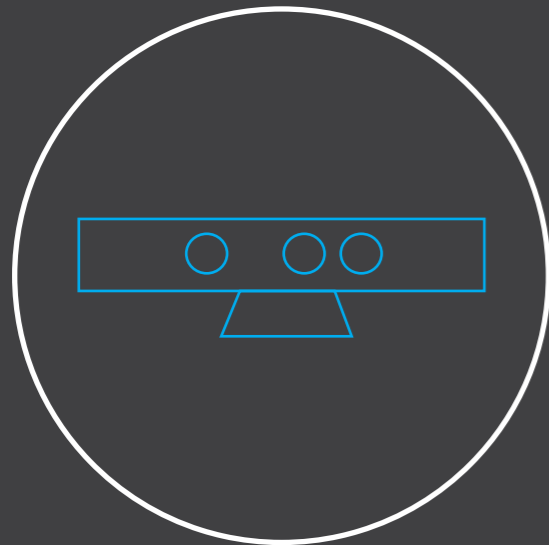






Gradiente de mejora

Para el usuario:



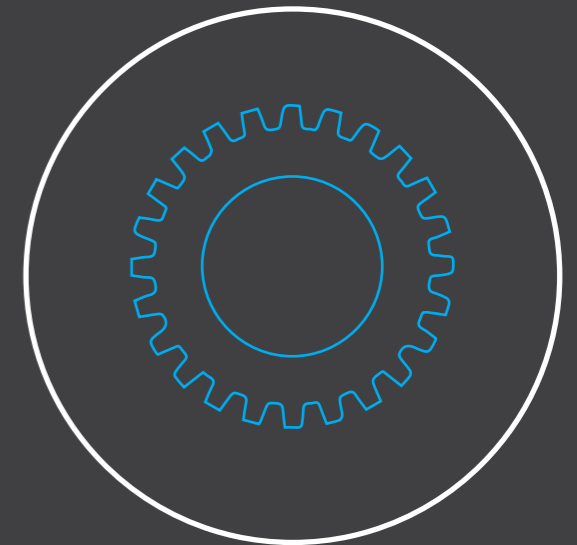
kinect



hogar



desarrollo
cognitivo



desarrollo
motor

Conclusiones

Se diseñó la experiencia del usuario en un juego basado en las actividades de Geometría en Movimiento.

Se definió la interacción por medio de actividades motrices, que a su vez permiten el aprendizaje de la noción de objeto según la forma.

El juego incentiva a los niños y niñas de 5 a 6 años a aprender por medio de actividades divertidas y llamativas, en comparación con los medios de aprendizaje tradicionales.

