

Aplicación de entretenimiento para niños de edades iniciales con trastornos de motricidad fina

Chirinos, Rodrigo
Licenciatura en Informática
chirinosrodrigo96@gmail.com

UNIVERSIDAD
SIGLO 21
OPEN LAB 2023

TEMA

Al hablar de motricidad fina nos referimos a la utilización y coordinación de los músculos pequeños de nuestro cuerpo. Desafortunadamente, hay niños que presentan un trastorno en sus capacidades motoras, generando que acciones tan básicas y comunes para cualquier otra persona sean un gran desafío para ellos. A pesar de la infinidad de aplicaciones y juegos digitales disponibles hoy en día, no se encuentran muchas opciones, ya sean gratuitas o de pago, pensadas para estos niños.

OBJETIVO

Diseñar y desarrollar un videojuego que permita a niños de 3 a 6 años de edad con discapacidades sensomotrices relacionadas a la motricidad fina estimular y desarrollar sus capacidades motoras finas y aprender en el proceso.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS



Indagar qué actividades serían más beneficiosas realizar para niños de la edad planteada que ayuden con su estimulación sensomotriz.

Construir una aplicación para dispositivos móviles con actividades sencillas de realizar para un niño de edad temprana con trastorno sensomotriz relacionado a la motricidad fina.



Lograr generar en los niños un sentimiento de autonomía y seguridad en la realización de actividades cotidianas, logrando así, el desarrollo de su independencia y a realización de actividades cada vez más complejas.



DISCUSIÓN

Si bien la aplicación parece sencilla, su objetivo no lo es en lo más mínimo, ya que permite realizar acciones que nosotros tomamos como naturales o muy sencillas y que para ellos son todo un desafío. Los juegos presentados no son ninguna novedad, se pueden encontrar miles de aplicaciones similares que los contengan, pero ninguna está pensada para que niños a los cuales les es complicado mover sus manos o dedos y coordinarlos con la vista puedan utilizarla sin dificultades. Por lo tanto, se busca presentar una interfaz intuitiva con elementos grandes, juegos sencillos con guías precisas y tiempos de reacción largos.

RESULTADOS

Los objetivos fueron alcanzados de forma exitosa, otorgando a los niños con este trastorno sensomotriz no solamente un medio de entretenimiento, sino también una herramienta que los ayude en su desarrollo al sentir confianza y comodidad al utilizar la aplicación. Se espera que a través de las opiniones y comentarios de los usuarios la aplicación pueda crecer y ayudar cada vez a más individuos con estas dificultades.