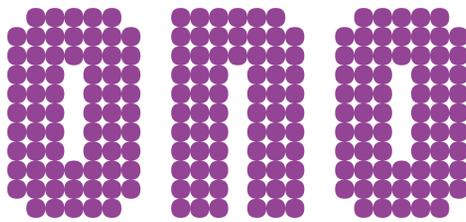




UANL



FARQ

Vinculación con CREE DIF NL Autor: López Godínez Elena
MDP Fca Leticia Morales García MC Sonia Esquivel Ochotorena
Facultad de Arquitectura
Universidad Autónoma de Nuevo León.

RESUMEN

ONO es un Juego interactivo para fomentar buenos hábitos alimenticios a niños.
Esta enfocado a los niños con problemas de diabetes, pero es completamente utilizable por cualquier niño

MARCO TEORICO

La diabetes infantil es la segunda enfermedad crónica más común en la infancia, el crecimiento del índice de obesidad infantil, asociado a una vida sedentaria y a los malos hábitos alimenticios, desarrollan esta y otras enfermedades en el 95% de la población mexicana infantil.



OBJETIVO

El objetivo del juego es formar una educación nutricional mediante el juego y la imitación.
Esta dirigido principalmente para niños con problemas de diabetes, pero ayuda y puede ser utilizado por cualquier niño. Mediante retos y juegos:
- Los niños tengan la necesidad y el gusto de buscar alimentos saludables, ricos y adecuados.
- Los niños sigan los horarios establecidos para la alimentación.

PROBLEMÁTICA

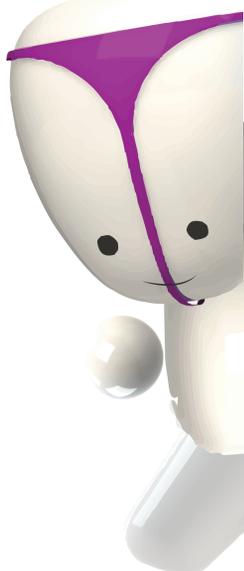
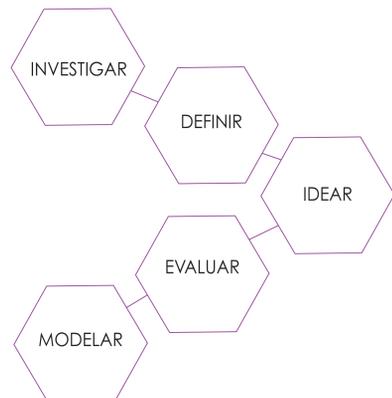
Los niños, por su naturaleza, no siguen disposiciones, ni horarios, ni condicionantes. Ellos buscan jugar todo el tiempo. Para ellos, su salud es algo implícito, a la cual no entienden la necesidad de cuidar.
En la alimentación, acuden a lo que tienen a la mano, teniendo una preferencia por las comidas chatarras.
Sus tiempos de comida dependen de la escuela, donde en la tiendita del recreo, y al salir de clases, se les ofrece una variedad de productos insanos, que ellos aceptan sin preocupación alguna.
Las madres necesitan algo que motive al niño, a ver un juego en el sistema de alimentación, y que éste motive al niño a seguir las condiciones médicas.

JUSTIFICACIÓN

*El incremento de la glucemia después de las comidas depende de la cantidad de hidratos de carbono ingeridos. Por tanto, la persona debe aprender a valorar qué cantidad de hidratos de carbono va a tomar y en consecuencia administrar la dosis de insulina necesaria para metabolizarlos.

**El plato del bien comer da las recomendaciones para integrar una dieta correcta para todos los grupos de población, asimismo promueve la variación y combinación de alimentos para asegurar el aporte de nutrimentos al organismo y evitar enfermedades

METODOLOGÍA



RESULTADO

Un dispositivo tipo brazaletes con el que el niño interactúa y juega, enseñándole a alimentarse sanamente de una manera inconciente. El juego consta de la interacción del niño con un avatar, al que considera como su amigo, puede jugar con él y debe darle los cuidados que a una mascota (dormir, duchar, alimentar y jugar).

En el rubro de la alimentación tendrá que seguir consideraciones programadas que responden a cálculos matemáticos entre la combinación de tablas de conteo de Hidratos de carbono* por alimento, y el plato del bien comer**

ELEMENTOS EN EL JUEGO

Alimentación 5 veces al día
7:00am
11:00am
2:00pm
6:00pm
9:00pm



HEXÁGONO DE RACIONES
La cantidad de partes en que se divide el hexágono se determina por el número de raciones de carbohidratos que necesita cada cuerpo. (mediante la medición de glucosa)



BARRA DE SATISFACCIÓN
Aunque completes el hexágono de raciones, si la combinación no es saludable, la barra de satisfacción no subirá y ONO no estará bien alimentado.



las partes iluminadas del hexágono son las raciones de hidrocarburos que aporta el alimento



SECUENCIA DE ALIMENTACIÓN

Dependiendo la hora debes armar un platillo de acuerdo al plato del bien comer.



Son las 7:00 am hora de alimentar a ONO!

Los alimentos a elegir están clasificados por grupo alimenticio y se diferencian por el color del hexágono bajo el dibujo

El hexágono se completa conforme se elijan alimentos sumando las raciones que aporta cada uno.

La barra de satisfacción subirá y bajará dependiendo la variación de grupo alimenticio

Leche ml

2 Galletas Maria

Pera

Si la barra de satisfacción y el hexágono de raciones están llenos, ONO puede comer

Los alimentos elegidos van apareciendo en el platillo

FICHA TÉCNICA



CONCLUSIÓN

La mejor manera de hacer que los niños se comprometan con el cuidado de su salud, es mediante el juego. Hoy en día las enfermedades infantiles en México van en aumento y la responsabilidad es de todas las personas que influyen en su educación. Este dispositivo no solo ayuda al niño, si no apoya a los padres de familia que por la rápida forma de vida que llevan no se dan el tiempo necesario de conocer e inculcar la importancia de una buena alimentación en su dieta diaria.

REFERENCIAS

- www.fundaciondiabetes.org
- coyunturaeconomica.com
- www.ingegi.gob.mx
- www.excelsior.com.mx

