

Konantü

Un juego didáctico que enseña a cultivar plantas nutritivas para niños.

Observamos una falta de educación sobre la alimentación saludable en niños de una forma atractiva para ellos.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define obesidad como la acumulación de grasa anormal o excesiva que puede deteriorar la salud.

“En Chile tenemos índices muy altos de obesidad infantil ha seguido aumentando desde la década del 90. El año 2001 la obesidad en menores de 6 años era de 7,4%, aumentando a 9,9% el 2010, según datos del Ministerio de Salud. En los datos de primer año básico de la Junta Nacional de Auxilio Escolar y Becas (JUNAEB) del Ministerio de Educación, la obesidad aumentó de un 16,2% a un 23,1% en ese mismo período”.

destacándose el incremento de un 20,8% del año 2008 a un 21,5% el año 2009”

Luz Lorena Lobos Fernández. (jul./ago. 2013). Evaluación de una intervención educativa para la prevención de la obesidad infantil en escuelas básicas de Chile, vol.28 no.4, Introducción.

Además los datos de OCDE “ El índice de sobrepeso y obesidad de los niños en el país es de casi 45%, datos de este año 2019.” (Chávez, 2019)

A base de estos datos creamos un producto que despierte el interés de los niños por cultivar comida saludable desde sus aulas de aprendizaje o sus hogares, que se familiaricen desde pequeños con el ciclo correcto de las plantas y cómo se cuidan.

Solución formal y calidad funcional:

El juego es un laberinto vertical hecho de madera el cual se cuelga en la pared, con tres caminos diferentes hechos con fresadora que se intersectan entre sí y se diferencian con iconos hechos con cortadora láser del crecimiento de cada planta, los cuales van avanzando por un sistema de riel según la etapa del ciclo en que va la planta, si esta en germinación va siguiendo en su camino respectivo, así sucesivamente.

En los maceteros están los beneficios respectivos de la planta que se cultivará. El final del laberinto es cuando la planta está en la etapa de cosecha, el premio son los frutos de esta y el aprendizaje durante el camino del laberinto.

Beneficios del juego para el usuario:

Al ser un laberinto el niño está buscando el camino correcto, trabajando su área cognitiva asociando caminos y al mismo tiempo habilidad de cultivo, los ciclos y cuidados de 3 plantas diferentes y la información nutritiva que contiene cada macetero incentiva al niño a leer.

Konantü usa poco espacio al instalarse en la pared y ser vertical, en el caso de que se coloque en una sala de clases o un hogar. Las plantas seleccionadas crecen tanto adentro como afuera del lugar que se prefiera colocar. Su tamaño está hecho para que el niño tenga una visión completa del laberinto y a su vez pueda cosechar a una altura cómoda para este.

KonantÜ