



FACULTAD ECOLOGÍA HUMANA EDUCACION Y DESARROLLO

TÍTULO DEL PROYECTO FINAL

Evaluación de la aplicación contra la mala nutrición infantil conocida como “Yummy”, con parte de su grupo objetivo primario conformado por madres y padres de familia de nivel socioeconómico medio bajo y bajo de Guayaquil

Para optar al grado de

Licenciada en Educación Inicial con Mencion en Psicopedagogia

Presentado por

Maria Gracia Illingworth Jarrin

Equipo de Asesores

Adriana Illingworth - Andres Nader

Guayaquil - Ecuador

Noviembre 2017

Abstract

A principios del año 2017, nos juntamos 5 egresadas de la carrera de Educación Inicial, para trabajar en un proyecto de aplicación profesional. Desde un inicio, el proyecto, estaba planteado como una aplicación de nutrición infantil. Esta aplicación tenía como objetivo principal informar a los padres de niños en edad preescolar, sobre nutrición infantil.

Se realizó una investigación a profundidad para conocer las aplicaciones de nutrición que ya existían, así como también para identificar las necesidades de nuestro grupo objetivo y los conocimientos que tenían con respecto a la nutrición infantil.

Así fue como nació, Yummy, una aplicación educativa que busca por medio de recetas fáciles, de snacks saludables para niños de 3 a 5 años, generar un cambio en los hábitos alimenticios de estos niños. La aplicación además cuenta con diferentes secciones, entre ellas, recetas, entrevistas a profesionales, directorio de profesionales, tabla de intercambio y una sección destinada exclusivamente para el proyecto Pausa por una buena causa, donde se cuenta con dos de sus recetas, las cuales son para niños con cáncer.

Por lo que en este documento se evidencia todo el proceso de investigación por el que se pasó. Además se muestra una evaluación de aplicación realizada con padres de familia de nivel socioeconómico medio bajo y bajo, para analizar la repercusión que tuvo Yummy en ellos.

Indice

Abstract.....	2
Palabras claves	4
Introducción	5
Detalles del proyecto	8
Resultados del proyecto	16
Conclusiones estratégicas	18
Evaluación individual	20
Resultados de la evaluación.....	21
Conclusiones de la evaluación y recomendaciones	24
Reflexión personal.....	25
Bibliografía	27

Palabras claves

Aplicación educativa

Nutrición infantil

Desarrollo integral

Educación

Aprendizaje

Introducción

Existe una evidente necesidad de información acerca de la importancia del lunch y snack en la alimentación diaria de los niños. Siempre se ha pensado que las tres comidas principales, el desayuno, almuerzo y cena, son lo más importante, dejando de lado el lunch y snack. “Los niños, los adolescentes y también los adultos deben realizar cinco comidas diarias de gran importancia, como el desayuno, el almuerzo, la cena y las comidas intermedias (o colaciones), puesto que necesitan alimentarse de forma continuada para sobrellevar el ritmo que la vida nos demanda a diario” (Vitale, 2013). Por lo que por medio de la aplicación educativa de nutrición infantil, Yummy, se le está dando la relevancia e importancia que se debe al lunch y al snack.

Unicef (2013) sostiene que el estado nutricional se determina por tres factores que son “el alimento, la salud y la atención sanitaria”. Tener un estado nutricional adecuado se logra cuando existe acceso a una “alimentación asequible, variada y rica en nutrientes, a unas prácticas adecuadas de atención materna e infantil, a unos servicios de salud apropiados y a un entorno saludable de agua potable que incluya el saneamiento y unas buenas prácticas de higiene” (Unicef, 2013, p.2).

Cuando hablamos de nutrición infantil es importante recalcar los dos problemas principales que existen cuando no se tiene una nutrición adecuada. Uno de estos problemas es la malnutrición, que es el estado patológico debido a la deficiencia o exceso de la mala asimilación de los alimentos. Un tipo de malnutrición es el sobrepeso, éste se

ve reflejado en el 69% de niños y niñas menores de 5 años a nivel mundial según Unicef (2013). El otro problema que se da cuando no existe una adecuada alimentación, es la desnutrición. La desnutrición infantil es el consumo insuficiente de energía y nutrientes; no sólo es la falta de alimentos adecuados y nutritivos, sino también se relaciona con enfermedades frecuentes, prácticas de atención sanitaria deficientes y con la falta de acceso a servicios de salud y otros servicios sociales (Unicef, 2013, p.1).

La alimentación influye de manera directa en el desarrollo de los niños, ya se sea de forma física, emocional e intelectual, por lo que repercute en el desempeño escolar y en el aprendizaje de los niños. La calidad y la cantidad de la alimentación que reciben los niños y las niñas en esta etapa se relaciona directamente con el rendimiento escolar. Por lo que la alimentación de los niños en cada una de sus cinco comidas es igual de importante y tiene la misma relevancia. De acuerdo con la nutricionista infantil, Gabriela Iturralde, “los niños tienen una capacidad estomacal reducida, lo que hace que en 3 comidas principales solamente, no lleguen a cubrir las necesidades nutricionales que necesitan a lo largo del día”. Es decir, la el lunch y el snack son igual de importantes en la alimentación de los niños, ya que este “es un momento clave para brindar los nutrientes y calorías necesarias para continuar el día a los niños” (Iturralde, 2015).

Por otro lado, en cuanto a la investigación de este proyecto, dentro de la investigación de campo, se contó con dos fases de investigación, tanto cualitativa como cuantitativa. En estas se incluyó, entrevistas a profesionales en el desarrollo infantil (docentes, pediatras, nutricionistas) y a padres de familia, así como también encuestas y observaciones, aplicadas en diferentes instituciones educativas tanto fiscales como

privadas. Se resolvió que esta aplicación debía de estar enfocada específicamente en dos comidas del día, el lunch y el snack. Se propuso enaltecer estas dos comidas, ya que no se les daba la misma importancia que al desayuno, almuerzo y cena.

Por lo que Yummy es una aplicación educativa que busca por medio de recetas, datos importantes, recomendaciones y asesoramiento de profesionales, facilitarles a los padres de familia la planeación y organización del lunch y snack de sus hijos. Todo esto gracias a las recetas con las que cuenta la aplicación, las mismas que son brindadas por una nutricionista y categorizadas en diferentes secciones, de acuerdo a cada niño y al tipo de alimento que necesitará, dependiendo del día que tendrá.

Detalles del proyecto

Para la construcción de la aplicación en una primera instancia, se realizó investigaciones bibliográficas sobre las diferentes aplicaciones de nutrición que ya existían, tanto a nivel nacional, como internacionalmente. Luego se acudió a profesionales involucrados directamente con el desarrollo infantil, entre ellos, pediatras, docentes y nutricionistas para realizar entrevistas. También se requirió del apoyo de padres de familia de niños en edad preescolar para conocer sus necesidades, hábitos, rutinas e incluso dudas respecto a la nutrición de sus hijos. Además se realizaron observaciones de la hora del lunch de niños en edad preescolar durante una semana, en diversas instituciones educativas, para tener una idea clara de lo que consistía el lunch de estos niños. Por último se acudio a la universidad para involucrar a padres de familia de la misma en el proyecto.

Dentro de nuestra investigación al buscar aplicaciones semejantes a Yummy, nos encontramos con que a pesar de existir diversas aplicaciones de nutrición infantil, no existía ninguna para nuestro grupo objetivo, orientada específicamente en el snack y el lunch. Sin embargo, el principal problema con el que nos encontramos al realizar esta investigación, fue que no existían aplicaciones de este tipo, que estuvieran enfocadas exclusivamente a nuestra cultura, contando con alimentos e ingredientes propios de nuestro país y de fácil acceso.

Al momento de decidir el diseño de nuestra aplicación, se realizaron nuevamente diversas investigaciones. Luego de esto, se decidió que el diseño de Yummy sería una

combinación de Tasty con Spotify. Por un lado las recetas se presentarían en la página de inicio de la aplicación, pero en categorías, como el diseño de Spotify, por otro lado, tendríamos videos cortos, que muestren la preparación de las recetas de manera sencilla, como Tasty.

Luego de haber diseñado la aplicación, se inició con el proceso de pre testeó. En esta etapa se probó la aplicación con nuestro grupo objetivo, padres de niños de 3 a 5 años y se realizaron los cambios sugeridos.

Yummy fue creada y diseñada por medio de Appmachine y en un inicio se buscó subirla a las tiendas digitales por este servidor. Debido a que al momento de querer subir la aplicación no se consiguió hacerlo por este servidor por problemas y cambios en las políticas de App Store, decidimos hacerlo mediante un desarrollo nativo para cada tipo de sistema operativo. Por lo que debido a esto, se retrasó el lanzamiento de la aplicación y no se cuenta con un número significativo de descargas, por ahora.

En cuanto al contenido de la aplicación, Yummy, cuenta con una serie de recetas, clasificadas en categorías. La denominación de estas categorías son de acuerdo a las necesidades del niño y al día que tendrá. Cada receta cuenta con su video y explicación del proceso de preparación. Además tenemos una sección de tips y otra de datos curiosos. También la aplicación cuenta con una tabla de intercambios, que facilita a los padres la planeación y preparación del snack de sus hijos. Por otro lado, Yummy, tiene dos secciones destinadas a los profesionales, donde se encuentran las entrevistas con los expertos, así como también un directorio con diferentes profesionales y su información

de contacto. Por último, esta la sección destinada a Pausa para una buena causa, donde incluimos dos videos de recetas de su proyecto.

Como campaña de comunicación y de lanzamiento, se realizarán charlas sobre la importancia del lunch y el snack en la alimentación de los niños, dictadas por la nutricionista que participó en la elaboración de las recetas de la aplicación. Estas serán en diversas instituciones educativas, así como también en la universidad, brindadas a padres y docentes. Por lo que, en cada charla brindada, se busca dar a conocer también la aplicación. Se presentará Yummy y se mostrará como descargarla y como encontrarnos en redes sociales. Las redes han formado parte esencial de nuestra campaña de lanzamiento, ya que desde un inicio se las utilizó como un aliado a nuestro proyecto, en la promoción de la aplicación. Se empezó con una campaña de expectativa, donde poco a poco mediante gifs, imágenes e incluso videos, se fue captando cada vez más seguidores e interesados en conocer nuestro proyecto y en descargarse la aplicación.

Objetivo general de investigación

Identificar el nivel de conocimiento que tienen los padres de Guayaquil respecto a la nutrición infantil.

Objetivos específicos

- Identificar cuales son los alimentos que están consumiendo los padres de familia y niños en casa y escuela.
- Conocer qué segmentos de mercado no tienen acceso a información o ayuda nutricional para sus hijos.

- Explorar cuáles plataformas tecnológicas trabajan sobre nutrición infantil para conocer su contenido.

Objetivo general del proyecto

Informar a los padres de niños de 3 a 5 años de la ciudad de Guayaquil respecto a la importancia del lunch y snack en la dieta diaria de sus hijos a través de una aplicación móvil.

Objetivos específicos del proyecto

- Diseñar una aplicación educativa sobre nutrición infantil para padres de niños de 3 a 5 años de la ciudad de Guayaquil.
- Mostrar por medio de la aplicación recetas fáciles de snacks saludables para niños de nuestro grupo objetivo.
- Generar un cambio alimenticio saludable de snacks en niños de nuestro grupo objetivo.

Cronograma de trabajo

En este cuadro se evidencian las fechas en las que se realizaron las diferentes partes de la investigación, análisis de resultados, diseño de la aplicación, testeo de la aplicación y evaluación de la aplicación.

MES	ACTIVIDADES
Abril	-Seminario de titulación -Primera reunión con guía y asesor
Mayo	-Primeras investigaciones -Elaboración de mini documental para el seminario
Junio	-Primer avance -Cambios después del primer avance
Julio	-Desarrollo del contenido y diseño de la aplicación -Primera reunión con nutricionista -Primera reunión con los de producción -Elaboración de recetas por medio de videos y fotos -Cambio del nombre -Elección de temas individuales
Agosto	-Siguiendo pasos para el Pre Grado
Septiembre	-Testeo de la aplicación
Octubre	-Pre Grado -Subir la aplicación a las tiendas online
Noviembre	-Elaboración de los últimos videos (pausa por una buena causa) -Reunión en la DASE -Entrega de documentos individuales

Presupuesto

En este cuadro se evidencia el presupuesto que se realizó para la elaboración del proyecto, los gastos e inversión. El valor total que se gastó fue \$2,560, este valor fue asumido de manera directa por las cinco integrantes del grupo.

	DETALLE	VALOR	VALOR TOTAL
CONTENIDO DE LA APLICACIÓN	Grabación de video y edición	\$440	\$525
	Sesion de fotos	\$85	
APLICACIÓN	Diseño de Interfaz y Gráfico	\$400	\$1,295
	Desarrollo Piloto	\$555	
	Modificaciones hasta Diciembre	\$85	
	Rediseño de tabla de intercambio	\$255	
	Modificaciones de texto e imágenes		
	Directorio de Profesionales		
	Dinámica de Entrevistas		

DISEÑO	Diseño Logo	\$60	\$245
	Diseño página web	\$80	
	Diseño PPT Pregrado y Grado	\$105	
ASESORÍA APLICACIÓN		\$45	\$45
PRISCILA MORAN	Nutricionista	\$250	\$250
REDES SOCIALES	Videos y Fotos	\$200	\$200
	TOTAL		\$2,560

Alianza

En nuestro proyecto, Yummy, hicimos una alianza con el proyecto de aplicación profesional, Pausa por una buena causa. Este proyecto consiste en promover la donación de plaquetas para niños con cáncer y a su vez cuentan con una alianza con la escuela de chefs, donde ellos les proporcionan recetas para que los padres de los niños con cáncer les brinden a sus hijos una alimentación adecuada. Esta alianza entre este proyecto con Yummy, en un inicio consistió exclusivamente en darnos promoción mutuamente en nuestras redes, aplicación y página web. Luego de la presentación de pregrado esto cambió, ya que decidimos tomar en cuenta las sugerencias del jurado de incorporar más a Pausa por una buena causa en nuestra aplicación. Por lo que se decidió agregar dos recetas de ese proyecto a nuestras recetas, mencionando que estas eran una muestra de las recetas que podrías encontrar en Pausa para una buena causa y así a su vez le dimos a nuestra aplicación, un valor agregado, contar con recetas para niños con cáncer.

Aval

Yummy cuenta con el aval del Municipio de Guayaquil. El Municipio de Guayaquil, por medio de la Dase (Dirección de Acción Social y Educación), nos otorgó el aval. El convenio con la Dase, consiste en recibir apoyo promocional a través de sus redes sociales luego del lanzamiento del proyecto.

Resultados del proyecto

Entre nuestros resultados del proyecto encontramos que los padres de los niños no están informados sobre la importancia del lunch y el snack. La mayoría le da importancia más al desayuno, almuerzo y cena, sin comprender que el snack escolar y los snacks de media tarde son comidas igual de importantes que las antes mencionadas. Los padres piensan que al haber comido adecuadamente en el desayuno, almuerzo y cena ya lograron que estén comiendo correctamente. La función que la mayoría le da al snack es la de premio, es decir si ya desayunaron “bien” les mandan de lunch algún enfundado y envasado que les guste y si ya almorzaron “bien” les dan como snacks a elegir como cualquier golosina que quieran comerse.

A partir de esta necesidad informativa que tienen los padres de familia y en beneficio de la salud integral de los niños y su desenvolvimiento escolar, hemos optado por realizar una aplicación con videos de recetas fáciles y rápidas de realizar y con alimentos sencillos de encontrar en cualquier hogar guayaquileño.

Por último, para el diseño del aplicativo se utilizó un formato semejante al de “Tasty” y “Spotify” para sincronizar la información y así facilitar el uso de ésta. dentro de la aplicación se podrá encontrar en el menú una tabla de intercambio de alimentos, una sección de entrevistas y un directorio telefónico de profesionales en el que encontrarán el contacto de nutricionistas, pediatras, estimuladoras tempranas, etc.,

adicional a esto, se encuentra un apartado con datos importantes y tips acerca de la nutrición saludable para la educación.

Conclusiones estratégicas

Uno de los resultados del proyecto que arrojó nuestra investigación menciona que los padres de familia no están informados sobre la importancia del lunch y el snack. La mayoría le da importancia más al desayuno, almuerzo y cena, sin comprender que el snack escolar y los snacks de media tarde son comidas igual de importantes que las antes mencionadas.

Durante todo el proceso de trabajo en este proyecto, se recurrió a la investigación, ya que se busco que siempre todas las decisiones que se tomaban fueran aprobadas por los consumidores y expertos, por ello se dieron varias etapas de investigación. En una primera etapa se entrevistó a profesionales, entre ellos, pediatras, docentes y nutricionistas, además de padres de familia de diferentes niveles socioeconómicos. En esta etapa también se encuestó a los padres de familia. En una segunda etapa de investigación, se entrevistó a padres de familia de niños de 3 a 5 años y se realizaron observaciones no participantes, durante una semana, de la hora del lunch en diferentes instituciones educativas, tanto fiscales como privadas. La investigación arrojó que a los padres de familia les gustaría educarse o informarse a través de una aplicación fácil de utilizar, en el que se encuentren vídeos de la preparación sencilla y rápida de alimentos nutritivos, en el que también pudieran encontrar un espacio para conocer opiniones de profesionales, datos importantes, tips e información en general sobre nutrición infantil.

Se trabajó con todo un equipo multidisciplinario, pediatras, nutricionistas, educadores, profesionales de multimedia, fotografía y no está demás mencionar a nuestro

grupo objetivo, quien fue el que nos dió la retroalimentación en el momento del testeo. En una de las etapas finales del proyecto, cuando ya estábamos por realizar el lanzamiento tuvimos un inconveniente, debido a que el servidor utilizado en un inicio presentó problemas con App Store, al cambiar sus políticas.

Por ello, se tomo la decisión de cambiar la aplicación a un desarrollo nativo para cada tipo de sistema operativo y esto retrasó todo el proceso de lanzamiento de la aplicación. Además de retrasar todos nuestros planes de lanzamiento, entre estos las charlas a instituciones educativas y a la universidad. Por lo que, hoy en dia no se cuenta con un número significativo de descargas.

Link del PLE de nuestro proyecto: <https://naminamiucg.wixsite.com/ucgpaps>

Evaluación individual

Diseño y parámetros de la evaluación

Objetivo general

Evaluar la repercusión de Yummy en madres y padres de familia de nivel socioeconómico medio bajo y bajo de la ciudad de Guayaquil.

Objetivos específicos

- Analizar las reacciones que tuvieron los padres al utilizar la aplicación.
- Identificar como la aplicación simplificó u optimizó tareas en el hogar.
- Determinar si el uso del aplicativo cambiaría los hábitos alimenticios en el hogar.
- Conocer si el contenido de la aplicación fue de utilidad para los padres de familia.

Diseño metodológico

Investigación cualitativa, para conocer qué aspectos de la aplicación fueron los de mayor interés para nuestro grupo objetivo y si la aplicación logró un cambio en los hábitos alimenticios de nuestro grupo objetivo.

Unidad de análisis

Para evaluar la repercusión de Yummy en madres y padres de familia de nivel socioeconómico medio bajo y bajo de la ciudad de Guayaquil, se consideró a 20 padres de familia de diversas edades. Estos padres debieron ser de nivel socioeconómico medio bajo y bajo y con hijos en edad preescolar. Se buscó conocer por medio de esta unidad de análisis su opinión frente a la aplicación. Por lo que se los entrevistó.

Herramientas utilizadas

Entrevistas semiestructuradas.

Resultados de la evaluación

A continuación se presentan los resultados de la evaluación, en función de los objetivos específicos planteados en la investigación.

Analizar las reacciones que tuvieron los padres al utilizar la aplicación.

La mayoría de los padres comentó que la aplicación los relajo, tranquilizó, los hizo sentirse bien y escuchados al ver solucionada una parte importante de su día, como lo es la alimentación de sus hijos. Una madre de familia comentó, “me gustaron los colores y las imágenes que tienen en la aplicación, son alegres pero también simples y no alteran”.

Identificar como la aplicación simplificó u optimizó tareas en el hogar.

Yummy simplificó tareas en el hogar. Los padres comentaron que la aplicación los “saca de apuros cuando vienen invitados de mis hijos”, “mis idas a la tienda o al super, ya no tengo que ir tanto, utilizó la tabla de intercambio cuando no tengo algo”.

Sobretudo en la mañana, comentaron que ya no tienen que madrugar demasiado para ponerse en ese momento a planificar que les mandaran de lunch a sus hijos, “antes yo me levantaba más temprano para ver que les hacía, ahora eligen conmigo cual receta quieren de la aplicación y se las hago y ya, mas rápido todo”.

Determinar si el uso del aplicativo cambió los hábitos alimenticios en el hogar.

Todos los padres confirmaron que la aplicación los ayudó a cambiar los hábitos alimenticios en su hogar. Al únicamente ofrecerles opciones de recetas sanas a sus hijos y al educarlos, incorporando hábitos como el siempre acompañar la comida con un vaso de agua, hábitos que anteriormente comentaron no los tenían, “todas sus comidas ahora se las acompañó con agua, antes no sabia lo necesario que era”, “ahora ella solita (su hija) sabe que debe de siempre llevar agua al jardín y con todas sus comidas siempre me pide agua”.

Además se dieron la oportunidad de probar recetas que anteriormente las hacían, pero ahora de manera sana, con los ingredientes y cantidades adecuadas. Otra madre de familia comentó que al usar la aplicación, “veo recetas que les hacía a mis hijos pero hechas de forma sana”.

Los padres comentaron que uno de los aspectos que cambió Yummy en ellos, fue el aprender a darles a sus hijos las porciones adecuadas, de acorde a su edad “gracias a la aplicación, ya sé que no debo de darle tanta comida a mis hijos, les estaba dando mucho alimento por gusto, pero ahora entiendo que era mucho para ellos”, “he ido aprendiendo poco a poco mientras he ido utilizando la aplicación, las cantidades que deben de comer mis hijos”.

Conocer si el contenido de la aplicación fue de utilidad para los padres de familia.

El contenido del aplicativo fue útil para los padres de familia de los niveles socioeconómicos medio bajo y bajo, ya que además de comentar que eran recetas fáciles, lo que mas les gusto es lo practicas y rapidas que son, ya que no tienen el tiempo de realizar recetas trabajosas o que impliquen un mayor tiempo de preparación, “me la descargue justamente por eso, porque eran recetas faciles y rapidas de hacer”.

También reconocieron el apoyo que significó la tabla de intercambio, “la utilice porque a mis hijos hay cosas que no comen y ahí les reemplace por lo que sí comen”. Además comentaron que de cierta forma con Yummy se han venido educando ellos junto con sus hijos, respecto a lo que es una alimentación adecuada, “aprendo y sigo aprendiendo todos los días”.

Conclusiones de la evaluación y recomendaciones

Luego de evaluar la aplicación con padres de familia de nivel socioeconómico medio bajo y bajo, con hijos en edad preescolar, se pudo llegar a varias conclusiones. Yummy beneficio a este grupo objetivo de manera directa. La aplicación repercutió de manera positiva en los hábitos alimenticios de estas familias. Géneros cambios en sus rutinas diarias, facilitando el acceso a información sobre nutrición infantil de forma rápida y sencilla. Además los padres reconocieron la importancia de que sus hijos estén bien alimentados y el apoyo que significó Yummy en ese aspecto.

Para Yummy fue sumamente importante este ejercicio de evaluación de nuestro proyecto, ya que mediante este sector de nuestro grupo objetivo, se pudo evidenciar como beneficio la aplicación de manera real y directa a estas familias. También como esta se incorporó a su estilo de vida y logró su fin en ellos, que era educar a las familias, acerca de la importancia de la nutrición infantil, específicamente del lunch y el snack en la dieta diaria de sus hijos.

Por último, recomendaría que estos padres continúen involucrándose en la alimentación diaria de sus hijos, pero que a su vez los involucren a ellos en el proceso, es decir los hagan parte de. Es importante que los niños se sientan parte de este proceso para que así se interesen y empoderen en un tema tan importante para su desarrollo, como lo es su nutrición.

Reflexión personal

Al analizar y leer detenidamente cada uno de los temas de proyectos de aplicación profesional que se nos brindó, siempre tuve muy claro que el que más me gustaba era este. El único pero o quizás miedo que tenía, era el diseño de la aplicación, ya que no conocía absolutamente nada del tema. Al creer que los grupos tendrían a estudiantes de diferentes carreras me relajé y pensé que entre todos nos podríamos apoyar con los conocimientos propios de cada carrera. Cuando nos dijeron los integrantes por los que estaban conformados cada grupo y al darme cuenta que todas éramos de educación si me preocupe, ya que éramos el único grupo que tenía todos los integrantes de una misma carrera y además debíamos de crear una aplicación, de lo que ninguna tenía conocimiento alguno de cómo hacerlo. Por lo que conversándolo desde un principio todas coincidimos en que sería una amenaza importante para nosotras como grupo.

Luego de varias reuniones de planeación y discusión de pasos a seguir en la puesta en marcha del proyecto, llegamos a la parte que más nos preocupaba, el diseño de la aplicación. Decidimos contactarnos con expertos en el tema y así ir aprendiendo con ellos en el proceso. Por lo que al final esta amenaza se terminó convirtiendo en una oportunidad de aprendizaje, de salirnos de nuestra zona de confort y entrar en otros campos o áreas que no conocíamos pero que éramos capaces de afrontarlos. Este fue quizás el mayor aprendizaje que obtuve durante la realización de este proyecto.

En cuanto a los conocimientos de mi carrera que pude aplicar en el desarrollo de este proyecto, en un principio pensé que al proyecto se le estaba dando un enfoque más hacia la comunicación, que hacía educación. Debido a que nuestra guía y tutor trabajaban en el área de la comunicación, así como también los encargados de la dirección de Paps, nos dimos cuenta que el proyecto debía de tomar un enfoque completamente de educación. Por lo que nuestra guía y tutor nos aconsejaron que debíamos de sentarnos a ver el proyecto desde la perspectiva de nuestra carrera y a fundamentarlo desde teorías de la educación. En este proceso relacionamos teorías aprendidas, experiencias vividas en nuestras prácticas y trabajos, con lo que queríamos ver plasmado en la aplicación. Así fue como conseguimos que la aplicación fuera pensada en cada una de sus partes desde una mirada educativa.

Bibliografía

Unicef. (2013). *Mejorar la nutrición infantil: El imperativo para el progreso mundial que es posible lograr*. Recuperado el 4 de noviembre de 2017 de:

https://www.unicef.org/ecuador/Spanish_UNICEFNutritionReport_low_res_10May2013.pdf

Vitale, P. (2013). *Las cinco comidas*. Recuperado el 4 de noviembre de 2017 de:

<http://www.diariolareforma.com.ar/2013/las-cinco-comidas/>

Ministerio Coordinador de Desarrollo Social. (2014). *Proyecto emblemático acción y nutrición 2015 - 2017*. Recuperado el 4 de noviembre de 2017 de:

http://www.desarrollosocial.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Proyecto-Acci%C3%B3n-Nutrici%C3%B3n_ABRIL_2015.pdf

Iturralde, G. (2015). *Importancia de la lonchera escolar*. Recuperado el 4 de noviembre de 2017 de: <http://www.piccolouniverse.com/importancia-de-la-lonchera-escolar/>