

# Sistema interactivo de visualización de información para motivar el cambio de hábitos alimentarios en empleados corporativos

## OBJETIVO

Desarrollar un sistema interactivo que permita el aprendizaje situado y significativo por medio de la visualización de información alimentaria para la apropiación de esta, y así motivar cambios de hábitos alimentarios en empleados corporativos de 29 a 35 años de edad para prevenir y disminuir el sobrepeso y la obesidad.

### Estudio contextual

- Observación contextual  
- Entrevistas y encuestas a 53 personas

### Procesamiento del lenguaje natural

Limpieza de textos y etiquetado de información para poder hacer uso de técnicas de Procesamiento de Lenguaje Natural y encontrar similitudes: vocabulario común, signos de puntuación y símbolos más utilizados. Creación de un diccionario con 2470 términos para diseñar los mensajes atributos; 241 términos fueron los más relevantes y el uso de puntos suspensivos, hashtag y comillas, los símbolos más empleados.

Ejemplos: cerveza, chido, emoji, #foodporn, güey, hambre, pizza, yummy, pareja, papás.

### Alianza para la Salud Alimentaria

Es un conjunto de asociaciones civiles, organizaciones sociales y profesionistas preocupados por la epidemia de sobrepeso y obesidad en México. Con ellos hicimos una vinculación para generar información alimentaria pertinente a los hallazgos de investigación.

Se crearon 72 mensajes distribuidos en 7 categorías:

1. Incrementar el consumo de agua simple
2. Incrementar el consumo de frutas y verduras frescas
3. Disminuir el consumo de alimentos industrializados y comida rápida
4. Disminuir el consumo de azúcar
5. Promover la preparación casera de alimentos y la cocina tradicional mexicana
6. Educar sobre términos alimentarios, significados y porciones
7. Reducir la frustración al intentar cambios de hábitos alimentarios

### MENSAJES

- Concretos
- Contextualizados
- Dinámicos
- Colectivos

Para que no  
hagas fail,  
come 5  
veces al día.

### Implementación visual

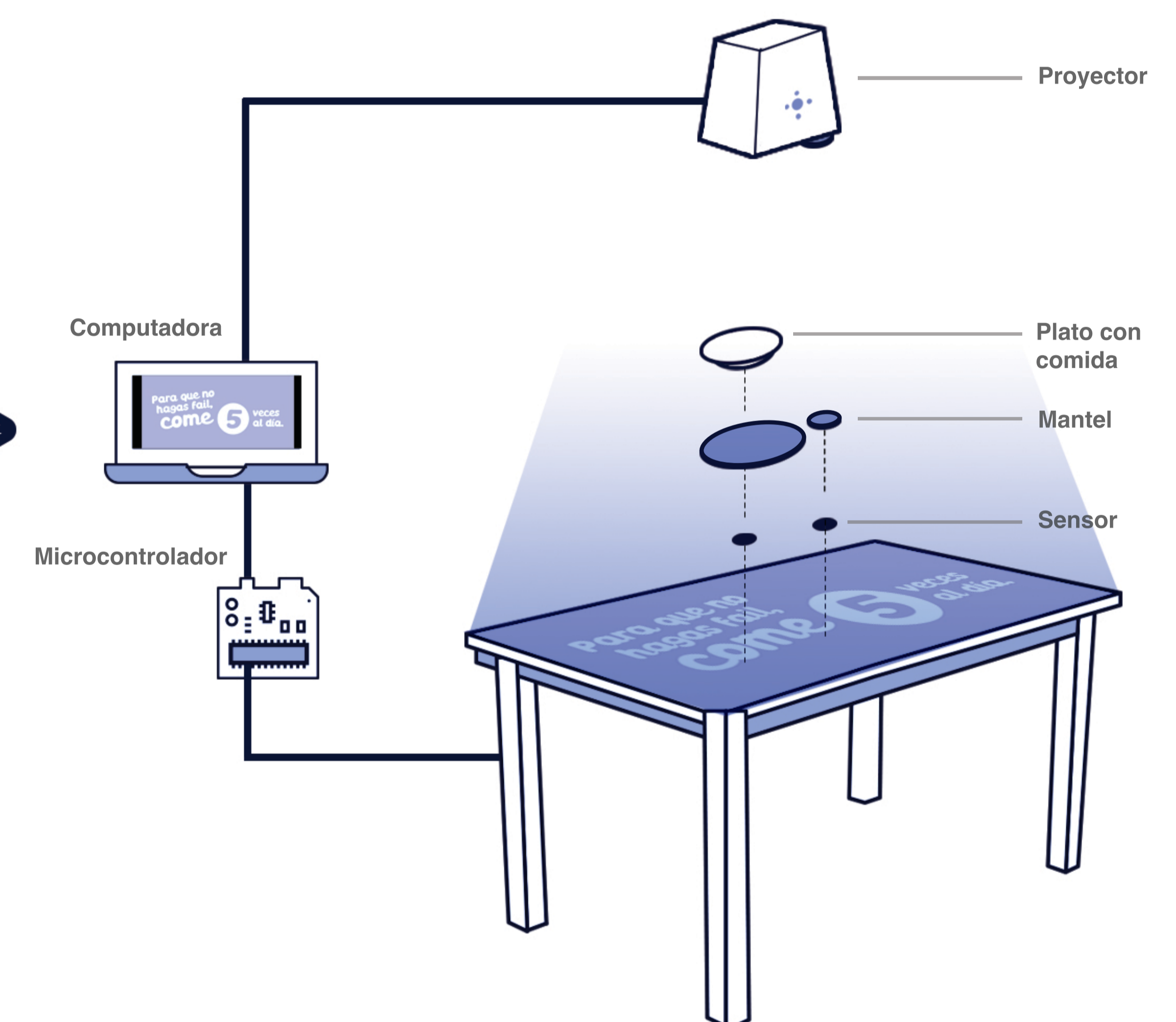
Se realizaron los mensajes en forma de animaciones cortas usando un diseño moderno y amigable, en ellos es donde se despliega información pertinente y direccionada.

### Aprendizaje situado

Parte de la estructura cognitiva previa del individuo, añadiendo como factor la situación en la que se produce el conocimiento: entorno físico y digital, estímulos ambientales, personas con las que se interactúa.

(Lave, Wenger, 1991)

### Mesa interactiva



### Aprendizaje Significativo

Ausubel considera el aprendizaje como un proceso sistémico en el que intervienen tres factores: la persona que va a proporcionar el conocimiento, la estructura de lo que se va a enseñar y la forma en la que se va a mostrar este conocimiento. Los conocimientos previos favorecen el aprendizaje al vincularse con la información nueva por medio de una interacción.

(Ausubel, 1983)

### Apropiación de la información

Proceso de comprensión y autocomprensión de un mensaje. Implica tomar el contenido significativo del mensaje y hacerlo propio; en asimilarlo e incorporarlo a la propia vida. Es la pieza fundamental en la construcción de la identidad que permite al individuo situarse temporal y espacialmente y reafirmarse a sí mismo.

(Thompson, J., 1998, 66).