



**Mi Universidad**

**Proyecto**

*Nombre del Alumno: Esmeralda Monserrat Navarro Avendaño.*

*Nombre del tema: Actividad I.*

*Parcial: Primer parcial.*

*Nombre de la Materia: Taller del emprendedor.*

*Nombre del profesor: Gerardo Garduño Ortega.*

*Nombre de la Licenciatura: Nutrición.*

*Cuatrimestre: Noveno.*

## “NUTRIPOLY”

¿Qué necesidades satisface el proyecto?

- 1.- Seguridad: Promueve la firmeza del autoconocimiento infantil en la toma de decisiones y expresión de ideas enfocadas en la nutrición.
- 2.- Afiliación: Contribuye a la adhesión e interacción infantil.

Justificación.

¿Qué? Juego dinámico para el aprendizaje y educación nutricional.

¿Por qué? Para incentivar el aprendizaje de una alimentación saludable.

¿Cómo? Mediante un juego (tablero) atractivo y divertido, basado en la compra y selección de alimentos.

¿Quién? Para infantes mexicanos mayores a 6 años de edad.

La idea consiste en elaborar un juego dinámico y didáctico que facilite el aprendizaje de patrones adecuados de la alimentación en la educación inicial, con la finalidad de fortalecer la convivencia y adaptación a temprana edad de los buenos hábitos alimenticios, enfatizando la importancia de adquirir mejores conocimientos durante esta etapa, así como la practica en el control emocional que influyen en la elección de los alimentos.

Esta herramienta pretende estimular aptitudes y habilidades básicas enfocadas a la alimentación con el apoyo de material informativo.

El presente proyecto, está destinado hacia personas en un rango de edad de 6 años en adelante, que cuenten con habilidades de comprensión lectora, sin discapacidades auditivas, visuales y cognitivas. De ambos géneros y pertenecientes a un nivel socioeconómico que va desde el A/B hasta el C; y que comprendan el idioma español.