DEPARTMENTO DE AGRICULTURA DE LOS ESTADOS UNIDOS
USDA
Comunicado de Prensa
Oficina de Comunicaciones
1400 Independence Avenue, SW Washington, DC 20250-1300 Voice: (202) 720-4623 Email: oc.news@usda.gov Web: www.usda.gov

Release No. 0490.10sp

Contacto:
USDA Office of Communications (202) 720-4623
Jorge Comas (202) 720-5192 (Español)

USDA Anuncia los Ganadores de la Competencia de Aplicaciones para Niños Saludables

Juegos y AplicacionesDiseñadas para Promover la Selección de Alimentos Nutritivos y la Actividad Física

WASHINGTON, 29 de septiembre de 2010 –Un juego que anima a los niños a aprender hábitos de alimentación saludables y a esquiar con una criatura digital en la sala de la casa, otro que reta a los jugadores a amontonar en forma de una montaña evitando romper una balanza virtual y una aplicación informática la cual acomoda en parejas la actividad física con las selecciones de los alimentos – como 2,600 "sit-ups" para compensar por una barra de dulce – son algunas de las solicitudes que reciben reconocimiento en el día de hoy al finalizar el reto de Aplicaciones para Niños Saludables a un costo de $60,000. El Secretario de Agricultura Tom Vilsack, la Secretaria del "Health and Human Services" Kathleen Sebelius, el "Chief Technology Officer" Aneesh Chopra y el "*Let's Move!* Executive Director Robin Schepper" reconocieron grupos de toda la nación los cuales contestaron la llamada para diseñar juegos y aplicaciónes que motiven el consumo de alimentos saludables y la actividad física.

"La Primera Dama asumió el liderato para terminar con la obesidad en los niños. La competencia de *Aplicaciones para Niños Saludables* es otro ejemplo de la innovación y dedicación que se está utilizando para lograr las metas," dijo Vilsack. "Esta competencia nos permite a nosotros ponerle el arnés a la creatividad combinada de los desarolladores de los juegos, jovenes locales y adultos para trabajar en colaboración para producir diversión, juegos innovadores y herramientas que promueven estilos de vida saludables. Es un honor para nosotros el reconocer el talento de los innovadores de nuestra nación mientras motivamos la selección de alimentos nutritivos y la actividad física."

Como parte de la iniciativa ¡*Let's Move!* de la La Primera Dama Michelle Obama, la competencia fue diseñada para inspirar a los desarolladores de aplicaciones informáticas, diseñadores de juegos y estudiantes de todo el país a crear aplicaciones que motivaran a los niños a seleccionar opciones de alimentos más saludables y convertirse en más activos físicamente. En solo cuatro meses, estudiantes, aficionados de pasatiempos, desarolladores y corporaciones sometieron 95 juegos y aplicaciones elegibles. Más de 40,000 personas firmaron endozando el

reto vía un “website” y más de 20,000 votos fueron recibidos para seleccionar el ganador por Selección Popular.

Desde que la competencia comenzó en Marzo, un total de 95 solicitudes fueron aceptadas provenientes de estudiantes, desarolladores y organizaciones. En adición al Reconocimiento por Selección Popular, los ganadores fueron seleccionados por un panel de jueces que incluyeron los principales expertos de la industria, como el Co-Fundador de Apple Computer Steve Wozniak y Mike Gallagher, Presidente y CEO del Entertainment Software Association. Los jueces determinaron los ganadores basado en cinco criterios principales, incluyendo el posible impacto a la audiencia deseada, la posibilidad de motivar, convencer a la audiencia deseada y creatividad y originalidad.

“Ciudadanos con soluciones como los que estamos reconociendo en el día de hoy están en el corazón del compromiso de la Administración de Obama de aumentar el uso de premios y desafíos para resolver problemas difíciles,” dijo Chopra. “Es por esta razón que nosotros sabemos que hay inumerables estadounidenses a través de todo el país como ellos, los cuales su ingenuidad puede ser pasada por alto. La Estrategía de Innovación Estadounidense de la Administración de Obama especificamente le pide a las agencias Federales a que utilicen premios para buscar los principales talentos de nuestra nación y las mejores ideas, no importa donde se encuentren.”

Chopra también indicó, que temprano en este mes la Casa Blanca lanzó el sitio “Challenge.gov,” sitio donde se puede encontrar todo y donde empresarios e innovadores pueden seguir los pasos de los ganadores de las *Aplicaciones para Niños Saludables* para competir por premios y prestigio al proveer soluciones novedosas a problemas nacionales, ya sean grandes o pequeños.

Inspirado por el llamado de la Primera Dama, estudiantes universitarios de la Universidad de Southern California desarollaron a *Trainer*, un juego que reta a los niños a fortalecer a su criatura entrenando junto a ella (en un Mundo real) al ser llevada interactivamente por la tecnología de webcam. No solamente el Grupo de Trainer aseguró el “GE healthymagination Student Award,” también le demostraron a los adultos como utilizar el dinero, reclamando el Premio Mayor en todas las posiciones.

Otro diseño ganador de un estudiante, el prototipo “*Work It Off*” llevará la información nutricional y la actividad física a aparatos movibles para motivar la competencia saludable entre amigos. Desarollado por estudiantes de Trinity College como parte del programa de internado de verano “Humanitarian Free and Open Source Software,” la aplicación utiliza el reconocimiento de voces para facilmente convertir las selecciones de los alimentos a ejercicios recomendados para “*Work It Off.”*

John Blackwell y su esposa Ana son el grupo que creo el “*Tony’s Plate Calculator,”*que fuel el ganador del “Popular Choice Award” en la categoría de “Tool.” Ellos inicialmente crearon la calculadora de alimentos ganadora para Tony, un hijo adolescente que sufre de

diabetes. Ellos han convertido la calculadorea en una herramienta para hacer un análisis nutricional de los alimentos que consumen.

Los reconocimientos corporativos fueron recibidos por diseños innovadores, el "*Food Hero*" sometido por el Children's Hospital Boston y el "*Hungry Hiker Build-A-Meal*" sometido por el Denver Museum of Nature and Science. Con el Food Hero, los jugadores pueden seleccionar un Avatar y seleccionar una comida durante el día la cual puede estimular la actividad física. En el "Hungry Hiker" los jugadores son retados a desarollar un plato balanceado para llevar a sus amigos hasta la cumbre. Estos juegos divertidos y agradables son fantásticos para aprendizaje en el salón de clase y para compartirlo en la casa.

Para una lista completa de los juegos, aplicaciones y enlaces a los diseños o videos de los prototipos, por favor lea el folleto titulado: "Apps for Healthy Kids Winner Fact Sheet" o visite el Internet en: www.AppsforHealthyKids.com.

La competencia "*Apps for Healthy Kids*" fue auspiciada y administrada por el "USDA Center for Nutrition Policy and Promotion." Los fondos para el "GE healthymagination Students Awards" fue proporcionado por la compañia General Electric.

El U.S. Department of Agriculture es un miembro activo del grupo ¡*Let's Move!*, conjuntamante con el Department of Education y el U.S. Department of Health and Human Services. Para información adicional sobre la iniciativa ¡*Let's Move!* de la Primera Dama visite en el Internet www.LetsMove.gov. La competencia "*Apps for Healthy Kids*" es una iniciativa en colaboración con la Oficina de la Primera Dama en la Casa Blanca, la Oficina de la Casa Blanca para la Política de Ciencia y Tecnología y el Center for Nutrition Policy and Promotion.

#

El Departamento de Agricultura de los Estados Unidos (USDA) es un proveedor de servicios, empleador y prestamista que ofrece igualdad de oportunidades para todos. Para radicar una queja por discriminación, escriba a: USDA, Director, Office of Civil Rights, 1400 Independence Ave., SW, Washington, DC 20250-9410, o llame al (800) 795-3272 o al (202) 720-6382 para las personas con discapacidad auditiva.