

Robots, juegos y aplicaciones contra la diabetes - Las Provincias - 15/11/2018

Robots, juegos y aplicaciones contra la diabetes

∴ R. V.

VALENCIA. Investigadores de la Universitat Politècnica de València (UPV) --pertenecientes al grupo de Páncreas Artificial y Tecnologías para la Diabetes (Tecnodiabetes) del Instituto ai2-- han desarrollado nuevos videojuegos y robots para enseñar a los niños los conceptos básicos sobre la gestión de la diabetes de una forma amena y divertida.

El último de ellos transporta a los más pequeños a un viaje en

avión, en el que pueden ver qué ocurre si comen demasiado o muy poco, si hacen más o menos ejercicio o si se inyectan insulina de forma correcta, lo hacen muy tarde, de más o de menos.

«A través de herramientas como la robótica o los videojuegos, abordamos aspectos clave en la educación diabetológica como la comprensión de la glucorregulación y el papel de la insulina en la misma», destacó el investigador José Luis Diez.

