DOI: <http://doi.org/10.48195/jie2021-208>

MOSTRA DE PRODUTOS TÉCNICOS E TECNOLÓGICOS

Componentes/autores				
Nome completo	Mail	Curso	Instituição	Apresentador
Ana Paula Gualarte Barbosa	anapaulab6@gmail.com	Nutrição/MPSMI	UFN	(x)sim ()não
Bruno Fagundes Medeiros	dznhista@gmail.com	Design	UFN	()sim (x)não
Franceliane Jobim Benedetti	franceliane@ufn.edu.br	Nutrição /MPSMI	UFN	()sim (x)não
				()sim ()não
				()sim ()não
				()sim ()não

Título do produto técnico/ tecnológico:

SUPER LANCHES: JOGO EDUCATIVO NÃO DIGITAL

Objetivo do produto técnico/ tecnológico :

Apresentar o jogo educativo Super Lanches como ferramenta para auxiliar pais e/ou responsáveis na elaboração das lancheiras dos escolares dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Tipo do produto técnico/ tecnológico :

Tecnologia social	
Material didático	X
Manual ou Protocolos	
Processos/tcnologia e produtos não patenteáveis	
Ativos de propriedade intelectual	
Software/aplicativo	
Empresa ou organização social inovadora	
Produtos/processos em sigilo	
Outra. Qual?

Características do produto técnico/ tecnológico :	
Impacto - demanda	
Espontânea	X
Por concorrência	
Contratada	
Impacto - objetivo da pesquisa	
Experimental	
Solução de um problema previamente identificado	X
Sem um foco de aplicação inicialmente definido	
Impacto – tipo	
Real	X
Potencial	
Abrangência territorial	
Local	
Regional	
Nacional	X
Internacional	
Inovação	
Alto teor inovativo	X
Médio teor inovativo	
Baixo teor inovativo	
Sem inovação aparente	
Estágio da Tecnologia	
Piloto/Protótipo	
Finalizado/implantado	X
Em teste	
Impacto – área impactada pela produção	
Econômico	
Saúde	X
Ensino	
Social	
Cultural	
Ambiental

Científico	
Aprendizagem	

Registro/depósito de propriedade intelectual	
Sim. Código do Registro:	Não (X)

APRESENTAÇÃO DA IDEIA/PROPOSTA

Passo 1 – Detalhamento e tamanho do mercado a qual pretende atuar ou que já atua (informar números globais, tendências etc):

O jogo educativo Super Lanches pretende alcançar pais e/ou responsáveis de alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, com a finalidade de melhorar a alimentação e nutrição (BRASIL, 2014) e, assim, contribuir para a formação integral dos indivíduos (BARBOSA *et al.*, 2019).

Fonte: (BARBOSA *et al.*, 2019).

Passo 2 – Problema/dor que pretende solucionar/soluciona:

O jogo educativo Super Lanches apresenta vilões e super-heróis e através da ludicidade (KISHIMOTO, 2017), propõe a melhoria da alimentação e nutrição das crianças e ajuda os pais e/ou responsáveis a fazerem escolhas de alimentos mais saudáveis para compor a lancheira dos escolares (BARBOSA *et al.*, 2019). O jogo pode ser uma ferramenta capaz de reforçar a relação da criança com os alimentos e o envolvimento dos pais e/ou responsáveis é essencial para a manutenção do comportamento, consumo alimentar diversificado e saudável (FISBERG, 2017).

Fonte: (BARBOSA *et al.*, 2019).

Passo 3 - Apresentação do produto, processo e/ou serviço e seu diferencial:

O jogo educativo Super Lanches é composto por um tabuleiro e 95 cartas: 10 cartas “Protein Force”, 10 cartas “Carbo Energy”, 10 cartas “Veg Protection”, 10 cartas “Power Fruit”, 12 cartas dos vilões (4 vilões com 3 cartas de poder e pontuação diferente), 10 cartas de desafio, 1 carta dos “Super Nutris”, 8 cartas de troca 2 para cada grupo de alimentos, 2 cartas de super troca e 2 de negociação (BARBOSA *et al.*, 2019). O jogo pretende auxiliar os pais e/ou responsáveis a fazer escolhas de alimentos mais saudáveis para compor a lancheira dos escolares (FISBERG, 2017), propondo, desta forma, a melhoria da alimentação e nutrição das crianças e dos demais envolvidos na tarefa (BARBOSA *et al.*, 2019), de uma forma lúdica. Para a construção do jogo educativo utilizou-se o método *Design Thinking*, que formula questionamentos, através da apreensão ou compreensão dos contextos dos envolvidos (BROWN; WYATT, 2010).

Fonte: (BARBOSA *et al.*, 2019).

Passo 4 - Apresentação da equipe envolvida (experiências, formação, habilidades e etc):

Ana Paula Gulate Barbosa, Bela. em Nutrição pela Universidade Franciscana- UFN; especialista em Psicologia, Reeducação e Comportamento Alimentar pelo Instituto de Pesquisa Gestão em Saúde-IPGS; Ma. em Saúde Materno Infantil- UFN. Experiência em docência no ensino superior com temas como nutrição esportiva e suplementação; nutrição clínica, Unidades de Alimentação Nutricional e escolas de educação infantil.

Franceliane Jobim Benedetti, Bela. em Nutrição pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos- UNISINOS; Ma. e Dra. em Saúde da Criança e do Adolescente pela Universidade Federal do Rio Grande dos Sul- UFRGS. Docente nos cursos de Nutrição e Mestrado Profissional em Saúde Materno Infantil- UFN, trabalha com nutrição materno infantil, dietoterapia em pediatria, segurança alimentar e nutricional na infância e tecnologia em Saúde Materno Infantil

Bruno Fagundes Medeiros, Bel. em *Design* - Projeto de Produtos- UFN. Tem experiência na área de *design* gráfico, *marketing* e comunicação; consultor na área de comunicação, criatividade e inovação.

REFERÊNCIAS:

BARBOSA, A. P. G. *et al.* **Jogo educativo para auxiliar a família no preparo de lanches saudáveis**. 2019. 70 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Saúde Materno Infantil) – Universidade Franciscana (UFN), Santa Maria, RS, 2019.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Atenção Básica. Guia Alimentar para a População Brasileira / Ministério da Saúde, Secretaria de Atenção à Saúde, Departamento de Atenção Básica. – 2. ed., 1. reimpr. – Brasília: Ministério da Saúde, 2014. MS Brasília. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Atenção Básica. 2014. Disponível em: http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/guia_alimentar_populacao_brasileira_2ed.pdf. Acesso em: 08 de março de 2021.

BROWN, T.; WYATT, J. Design thinking for social innovation. **Development Outreach**, v. 12, n. 1, p. 29-43, 2010.

FISBERG, Mauro et al. Hábito alimentar nos lanches intermediários de crianças escolares brasileiras de 7 a 11 anos: estudo em amostra nacional representativa. **International Journal of Nutrology**, v. 9, n. 4, p. 225-236, 2016.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2017.