DOI: <http://doi.org/10.48195/jie2021-209>

MOSTRA DE PRODUTOS TÉCNICOS E TECNOLÓGICOS

Componentes/autores				
Nome completo	Mail	Curso	Instituição	Apresentador
Marcia Montagner Maia	mtmontagner@gmail.com	Nutrição MPSMI	UFN	(X)sim ()não
Nicholas Doviggi Meyer	nicholas.doviggi@ufn.edu.br	Nutrição Jogos Digitais	UFN	()sim (X)não
Gabriel Rodrigues Felipetto	gfelipetto@gmail.com	Jogos Digitais	UFN	()sim (X)não
Marianne Machado	marianne.machado@hotmail.com	Artes Visuais	UFMG	()sim (X)não
Alexandre Zamberlan	alexandre.o.zamberlan@gmail.com	Ciência da Computação Jogos Digitais	UFN	()sim (X)não
Franceliane Jobim Benedetti	franceliane@ufn.edu.br	Nutrição MPSMI	UFN	()sim (X)não

Título do produto técnico/ tecnológico:
JOGO DIGITAL COMIDA DE VERDADE

Objetivo do produto técnico/ tecnológico :
Apresentar o Jogo Digital Comida de Verdade como ferramenta de intervenção às ações de Educação Alimentar e Nutricional (EAN) junto à comunidade escolar.

Tipo do produto técnico/ tecnológico :	
Tecnologia social	
Material didático	
Manual ou Protocolos	
Processos/tcnologia e produtos não patenteáveis	
Ativos de propriedade intelectual	
Software/aplicativo	x
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/deposição de propriedade intelectual

Sim. Código do Registro:
INPI sob NºBR 512020001139-0

Não.

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 Digital Comida de Verdade encontra-se disponível nas versões para computador (<https://felipetto.itch.io/comida-de-verdade-pc>) e *mobile*- dispositivo móvel, como celular, *smartphones*, *tablets* (<https://felipetto.itch.io/comida-de-verdade-mobile>) (MAIA, 2020), para acesso de toda comunidade escolar e dos profissionais de saúde, como sugestão de ferramenta para ser usado nas ações de incentivo à alimentação saudável, em atividades com as escolas de forma virtual, pelo Programa Saúde na Escola (PSE), ciclo 2021-2022. O PSE foi instituído com a finalidade de contribuir para a formação integral dos estudantes da rede pública de Educação Básica, por meio de ações de prevenção, promoção e atenção à saúde (BRASIL, 2012). O jogo Comida de Verdade apresenta quatro personagens, três jogos e um Guia para as escolas, que aborda ao grau de processamento dos alimentos (BRASIL, 2014).

Fonte: (MAIA, 2020).

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

Promoção da alimentação saudável e Prevenção das Doenças Crônicas Não Transmissíveis.

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

O jogo digital Comida de Verdade é uma ferramenta de EAN, que pode auxiliar as atividades referentes à promoção da alimentação saudável (MAIA, 2020), por meio da classificação dos alimentos, quanto ao grau de processamento (BRASIL, 2014) de uma forma divertida, pode favorecer a aprendizagem e a memorização (PRENSKY, 2012), ainda, está em consonância com as necessidades e interesses do público alvo e responde aos desafios da sociedade contemporânea (prevenção das Doenças Crônicas Não Transmissíveis) (BRASIL, 2014).

O Comida de Verdade é composto de três jogos de mecânicas e gêneros diferentes (CHADLER,2012), que podem ser jogados em qualquer plataforma, tanto no espaço escolar como em outros espaços. A pontuação dos jogos segue a lógica: alimentos e/ou bebidas *in natura* e minimamente processados pontuam mais; os processados, não interferem e os ultraprocessados perdem pontos.

Fonte: (MAIA, 2020).

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

Marcia Montagner, graduada em Letras e Nutrição pela Universidade Franciscana- UFN, graduanda em Geografia pela Universidade Federal do Pampa- UNIPAMPA, Ma. em Saúde Materno Infantil-UFN; Profª. da rede pública estadual do RS.

Nicholas Doviggi, graduando em Nutrição e em Jogos Digitais- UFN. Experiência nas áreas de *Game Design*, *Level Design* e Gerência de projeto.

Gabriel Rodrigues Felipetto, graduando em Jogos Digitais - UFN. Experiência na área de Programação em linguagem C#.

Marianne Machado, Bela. em Artes Visuais pela Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG. Experiência em Ilustração 2D; *Design* gráfico, Criação de personagens, *Backgrounds*, *Assets* e Logotipos.

Alexandre Zamberlan, prof. Dr. nos cursos da Ciência da Computação, Jogos Digitais e Sistemas de Informação- UFN; trabalha: inteligência artificial; modelagem de agentes, sistemas multiagentes em ambientes nanoparticulados; engenharia e sistemas do conhecimento.

Franceliane Jobim Benedetti, profª Dra. nos cursos de Nutrição e Mestrado Profissional em Saúde Materno Infantil- UFN; trabalha: nutrição materno infantil; dietoterapia em pediatria; segurança alimentar e nutricional na infância e tecnologia em Saúde Materno Infantil.

REFERÊNCIAS:

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.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Atenção Básica. Saúde da criança crescimento e desenvolvimento / Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Atenção Básica. – Brasília: Ministério da Saúde, 2012. 272 p.: il. – (Cadernos de Atenção Básica, nº 33). ISBN 978-85-334-1970-4. Disponível em: https://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/saude_crianca_crescimento_desenvolvimento.pdf . Acesso em: 16 de março de. 2021.

CHANDLER, H. **Manual de produção de jogos digitais**. Bookman Editora, 2012.

MAIA, M. M. **Produto técnico/tecnológico conteúdo didático do jogo digital comida de verdade** /Marcia Montagner Maia; orientação Franceliane Jobim Benedetti – Santa Maria: Universidade Franciscana – UFN, 2020.18 p.: il. Mestrado Profissional em Saúde Materno Infantil. ISBN: 978-65-5852-069-6 (online).

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac. São Paulo, 2012.