

CUIDADOS NA ALIMENTAÇÃO: DESIGN SOCIAL NO COMBATE A MÁ ALIMENTAÇÃO INFANTIL

Luiz Henrique Euzébio Fernandes¹

Rodrigo Casteller Vicentin²

Resumo: O presente artigo traz como propósito o desenvolvimento de um jogo para facilitar o entendimento sobre a boa alimentação para crianças em idade de crescimento, assim criando um modo que seja divertido o ensinamento para as crianças. A pesquisa inicia com o estudo sobre o design social, após isso, se tem um entendimento sobre a alimentação infantil e por fim, discorre sobre design de jogos. Para este projeto, foi utilizado a metodologia de Munari (2008), a qual encaixava para um melhor caminho a ser seguido para o desenvolvimento do projeto. Para chegar no resultado final, foi buscado encaixar alimentos que sejam bons para o crescimento da criança e outros que prejudicam esse crescimento, junto de um tabuleiro que fosse interativo com o jogador. O resultado final acaba sendo um jogo educativo para as crianças com menos privilégios, criando algo criativo que chamem a atenção delas para o crescimento.

Palavras-chave: Alimentação, design social, jogo.

1 INTRODUÇÃO

Ao discorrer sobre os fundamentos do design, Niemeyer (2017) argumenta que um projeto, de qualquer natureza, se inicia de uma mente criadora e acontece por intermédio de uma metodologia projetual. Para Lima e Martins (2011) o design social é uma abordagem que envolve metodologias participativas e consequências sociais de design, além disso, o mesmo promove sustentabilidade e um desenvolvimento sociocultural.

Design em uma inovação social, é a criação de novas ideias, desde produtos, serviços e até políticas que faz com que atenda de uma melhor forma e que seja mais eficiente do que as soluções que já existam. Porém, por muitas vezes, pode

¹ Graduando em Design. E-mail: luizeuzebiof@gmail.com

² Prof. Rodrigo Casteller Vicentin. E-mail: rodrigo.vicentin@satc.edu.br

tornar mais favorável ao desenvolvimento com os recursos existentes que não são aproveitados ao máximo (NIEMEYER, 2017).

Tratando sobre sociedade industrial e processo de globalização, Ono Misuko (2004), fala que o designer industrial tem um papel destacável com o desenvolvimento de artefatos que ajudam na cultura material. Ao desenvolver produtos industrializados, o design pode ter dois lados, um envolve o impacto do desenvolvimento tecnológico e seus processos técnicos, e o outro, envolve transformações culturais, vindo das necessidades da sociedade (ONO MISUKO, 2004).

O designer, por sua vez, pode ser um agente reprodutor das desigualdades sociais e econômicas que existem dentro de grupos sociais, trabalhando no processo de desenvolvimento de produtos, a partir de características, necessidades e anseios de pessoas (ONO MISUKO, 2004). Com o trabalho sendo feito, o designer, pode encontrar soluções para os problemas sociais que crescem cada vez mais, ajudando na criação de produtos que se adequem a cada realidade obtida (PAZMINO, 2007).

Para ter um dos fatores que são fundamentais para o entendimento do papel do designer, é importante ter compreensão dos objetos que assumem a vida das pessoas, vindo de um desenvolvimento com aspectos de diversidade cultural e social (ONO MISUKO, 2004).

Nesse contexto, têm-se como problema de pesquisa “Como que o Design Social, pode contribuir no combate a má alimentação infantil?” Esta pesquisa tem como objetivo geral desenvolver um jogo facilite o entendimento das crianças de 7 a 10 anos a respeito da boa alimentação. Quanto aos objetivos específicos elenca estudar o que é design social, compreender como as crianças se alimentam nas suas primeiras fases de vida e discorrer sobre design de jogos.

A pesquisa, com relação à abordagem do problema, classifica-se como qualitativa, por tratar “do contato direto com o ambiente e o objeto de estudo em questão, necessitando de um trabalho mais intensivo de campo”, como afirmam Prodanov e Freitas (2013, p. 70). Do ponto de vista de sua natureza, trata-se de uma pesquisa aplicada, onde ocorre a busca em gerar conhecimento com base na prática de desenvolvimento, com foco nos objetivos. Por ter finalidade em desenvolver um jogo que facilite o entendimento de crianças de 7 a 10 anos sobre a boa alimentação, delimitando o tema de pesquisa, com relação aos objetivos, é de caráter exploratório,

assumindo, então, o procedimento técnico bibliográfico e experimental, demonstrando os efeitos com a execução do projeto (PRODANOV; FREITAS, 2013).

2 DESIGN SOCIAL

Ao tratar sobre o design social, Oliveira (2018) afirma que se inicia a partir da identificação de uma necessidade que, porventura, foca em solucionar o problema onde uma comunidade está destacada. A área visa ter um olhar do projeto, que é motivado pelos anseios humanos que não são atendidas e que devem ser produzidos juntamente com quem está necessitado, tornando um processo colaborativo. (OLIVEIRA, 2018).

Sobre o design social, Pazmino (2007) fala que gera boas expectativas, tendo em consideração a população carente, a qual tem uma taxa de crescimento maior, e com isso, o designer pode encontrar ajuda que seja necessária para cada tipo de realidade. No design social atual, utilizam-se diversas técnicas da pesquisa-ação como vivências, entrevistas, questionários, grupos focais, que são usadas para conhecer o problema e aperfeiçoar o processo projetual (LIMA; MARTINS, 2011).

O termo design social vem sendo utilizado para a descrever o resultado no mundo social, e esta definição acontecerá em uma realidade feita pelo homem, que pode ser mudado apenas por ele (ARRUDA, 2017). Ao discorrer sobre o design social, Lima e Martins (2011) argumentam que ele vem ganhando reconhecimento, pois se preocupa com o usuário junto com o impacto que o resultado pode trazer para a sociedade nas condições de sobrevivência e de projeto.

Ao falar da realidade social, Arruda (2017) argumenta que ela é criada a partir da soma de todas as ações que são feitas individualmente, surgindo uma discussão do conceito de design social. Subjetividades que são formadas, moldadas e construídas, podem levar a produzir conteúdo sobre reflexividade social, fazendo com que seja produzido um design com preocupações sociais (MIYASHIRO, 2011).

Peroba (2008) explica que analisar situações como necessidades básicas para ter uma vida digna e saudável e planejar ações que levem a isto, é fazer parte do design social. A atuação do design social é aplicada onde não há atuação do designer e nem da indústria que resultariam em melhoria de vida para as pessoas, pois essa produção solidária seria uma responsabilidade vinda do design (PAZMINO,

2007). Para Lima e Martins (2011) um dos fundamentos mais nobre do design social é como ele é abordado, pois envolve uma ajuda junto com a população que irá ser atendida e para isso é necessária uma noção de como resolver o problema em questão.

Projetos de design social nem sempre envolvem a parte econômica, ele deve ser focado em utilizar a comunidade, para que seja feito um trabalho cooperativo (OLIVEIRA, 2018). Ao falar de design para a sociedade, Pazmino (2007) comenta que para que isso ocorra, o que for desenvolvido tem que atender às necessidades de pessoas que são menos favorecidas ou aquelas que tenham problemas especiais por causa da idade, saúde ou que são incapacitadas. O designer social, utiliza do pensamento para unir o desenvolvimento humano com o capital social, com base em novos produtos lucrativos na parte econômica e na parte social (ARRUDA, 2017).

Uma inovação social faz que se tenha novas mudanças no bem-estar social, visando um acordo entre pessoas que compartilham do mesmo interesse, além disso, é ligada a soluções que visam melhorar a qualidade que se tem de vida (MANZINI, 2008). E o papel do designer, dentro da inovação social é incentivar o processo, para que ocorra a ajuda dos atores, onde possa ocorrer ideias criativas para a construção de possíveis soluções para a comunidade (FREÍRE; OLIVEIRA, 2017).

Para Peroba (2008), o designer precisa da maior quantidade possível de ferramentas para a elaboração de ideias em parceria com a sociedade, minimizando impactos e aumentando os pontos positivos das ações. Ele deixa de ser apenas um mediador entre um cliente e público-alvo, e vira também um criador desde o conteúdo até a sua reflexão sobre a visão do mundo, é uma das tendências que também cresceu no tempo (MIYASHIRO, 2011).

O design social faz parte de uma trindade, onde Arruda (2017) afirma que é composto pela indústria, mercado e segmento social, onde o designer tem uma liberdade para orientar seu trabalho e que pode também gerar novos conhecimentos. Focando no designer para se ter um dever por mudança no entendimento de mercado, Braga (2011) aponta que se tem uma defesa, que busca resolver problemas antecipadamente vindo de uma atitude e de uma postura, sobre o papel social do mesmo. Mesmo em diferentes épocas, o papel social era associado em interpretações e propósitos diferentes, desde avaliação visual até a facilitação de informações com base na utilidade social (BRAGA, 2011).

Para Margolin e Margolin (2004) existem produtos feitos para o mercado com o foco no social, porém, o dentro dele não conseguiria cuidar de todas as necessidades sociais, pois algumas não criam uma classe de consumidores. Mesmo com o desenvolvimento de modelo social, para Braga (2011) o designer tem atuado além dos projetos destinados ao mercado, pois se tem uma parte social dentro dos seus meios de trabalho.

Ao citar sobre a cultura do design, Cipolla (2015) afirma que designers utilizaram essa cultura para poder desenvolver novos projetos, que tem o foco em inovações sociais, juntamente com comunidades locais que ajudam na prática do design. O termo inovação social se faz a partir das mudanças que os indivíduos ou comunidades podem fazer para resolver problemas e podendo gerar oportunidades (MANZINI, 2008, p.61). Sobre a inovação social, sendo um processo e não um resultado, Freire e Oliveira (2017) comentam que se inicia o método indo em busca da mudança de comportamento dentro da comunidade.

Quando a inovação social entra em vigor, Manzini (2008) fala que ocorre quando tecnologias novas entram nas sociedades ou quando se tem problemas de mais urgência. Visando o presente atual e o futuro, Silva (2017) fala que para poder projetar qualquer que seja a inovação social, necessita de uma visão sobre sintomas econômicos e sociais atuais visando mudanças que poderão vir.

Ao explicar sobre inovação social, Manzini (2008) comenta sobre as mudanças que as pessoas ou comunidades podem agir para resolver problemas ou criar novas ideias, as quais, mudam conforme a tecnologia e o mercado. Podendo fazer acontecer mudanças radicais dentro de um contexto, as inovações sociais buscam atender as necessidades de sobrevivência, sem fazer com que aconteça mais nenhum prejuízo ao planeta (FREIRE; OLIVEIRA, 2017).

Tratando de comunidades criativas, Arruda (2017) fala que são os locais que tenham metas de resolver os problemas da vida comum, com processos criativos de interação social que seja sustentável. Com soluções, Freire e Oliveira (2017) consideram que as comunidades, estão crescendo no processo de inovação social, produzindo competências para que tenha um retorno social e econômico, além de preservar os recursos naturais.

Mesmo com um olhar entendedor de todo o processo de design, cada produto tem suas repercussões, assim, o termo design social, seja errado no modo

de definição em uma abordagem particular da área, pois, todo o design tem reflexos sociais (NIEMEYER, 2017). Acredita-se que designers e profissionais relacionados a várias áreas distintas, possam se juntar para virar aliados, para que encontrem maneiras que possam resolver problemas sociais responsáveis (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004).

3 MÁ ALIMENTAÇÃO INFANTIL

Segundo Sonati (2009), a má alimentação pode ter respostas impróprias como a anemia, que em média, 50% das crianças entre 6 meses e 2 anos são anêmicas, além disso, pode ter cáries e a própria obesidade ainda quando são crianças. Para Santos (2018), a má alimentação é entendida pelo relaxamento de práticas alimentares, que no caso, os alimentos são com base em produtos industrializados, calóricos e gordurosos.

A junção entre açúcar e gorduras resulta na obesidade, que pode ocasionar a diabetes, hipertensão, níveis de colesterol e triglicérides altos, e essas alterações, podem comprometer a vida de uma criança, de um jovem, um adulto ou idoso (SONATI, 2009). Segundo Ramos (2004), a criança cria na infância toda a sua formação psicomotora e o seu desempenho em atividades lúdicas e escolares são mais claras, e para ter uma qualidade melhor do organismo, é essencial ter um cardápio balanceado com verduras, legumes, frutas, carboidratos e fibras.

As preferências e repulsões já são desenvolvidas nas primeiras idades e são levados até a idade adulta, onde os hábitos de mudanças são mais difícil de ser mudamos por terem resistência (SONATI, 2009). Nesse período, é essencial, que a criança tenha mais contato com alimentos saudáveis, já que está em período de crescimento e desenvolvimento de ossos, dentes, músculos e sangue, precisando de alimentos mais nutritivos em relação ao seu peso (LUCAS, 2002).

Nos dias atuais, é encontrado uma epidemia de sobrepeso e obesidade, a partir disto, ocorrem estudos para que seja solucionado esse problema, porém, a obesidade é uma doença comportamental complexa, que deve ser evitada por meio de hábitos saudáveis (SONATI, 2009). A obesidade tem crescido de uma forma alarmante, e é necessário que sejam criadas estratégias que alterem os hábitos

alimentares pouco saudáveis e que cresça a procura por atividades físicas contra o sedentarismo (SILVA; SILVA, 2010).

A obesidade infantil traz um desequilíbrio entre ingestão e gasto energético, onde tem como problema o aumento de peso junto do tecido adiposo, e para prevenir, é necessário educar a população com hábitos alimentares saudáveis e mostrar a importância do exercício físico (SILVA; SILVA, 2010). A luta contra a obesidade deve ser vista não somente pelo benefício da saúde, mas também como um investimento de saúde e qualidade de vida, além da diminuição de custos futuros, já que a doença está ligada a grande morbidade e mortalidade (RITO, 2003).

A obesidade pode ter início na faixa etária da idade escolar, ou seja, dos 7 aos 10 anos, pois é nessa idade que as crianças têm maior atração por alimentos mais calóricos e sua ingestão é mais difícil (DA SILVA, 2009). Existem fatores que são responsáveis pelo aumento desse acontecimento, pela falta de atividades físicas, consumo grande de alimentos industrializados e pelo abandono do leite materno precocemente (SANTOS, 2018).

Segundo Sonati (2009), o cuidado com a alimentação, já vem do ventre da mãe, pois ter consciência é o primeiro passo para a mudança do comportamento alimentar, que também é um ponto envolvendo o grupo social que o indivíduo está incluído. A maioria dos hábitos alimentares já originados na infância e muitas vezes por origem dos pais, assim, é importante iniciar a educação de uma forma precoce, já que as crianças são mensageiros dentro de suas famílias e da comunidade que vivem (SILVA; SILVA, 2010).

A alimentação de uma pessoa é feita por meio do tempo e junto dele, a influência que se tem, dentro do familiar e do social, que também podem ser influenciados pela mídia, que pode ser ruim ou positiva (MIOTO; OLIVEIRA, 2006). Para Bleil (1998) a escola também está exposta as mídias, ou seja, os conteúdos que são transmitidos em propagandas, podem fazer com que se tenha uma influência alimentar que não seja a correta.

Nem sempre na escola ou na família serão usadas as informações de hábitos saudáveis, elas serão usadas na hora que for necessária, já que as crianças usam os professores e pais como um espelho (SONATI, 2009). A escola, assim como a família, tem papel no comportamento alimentar da criança, já que, uma refeição é

feita no ambiente escolar, dentro das cantinas e com presença de amigos, que também, tem papel de influência (PRADO, 2014).

A própria família mostra a cultura alimentar para a criança, aprendendo sobre a sensação da fome e da saciedade, além de desenvolver uma noção para os sabores, iniciando a formação do seu comportamento alimentar (RAMOS; STEIN, 2000). As crianças que estão dentro de famílias que consomem alimentos poucos saudáveis, repetem esse comportamento e tem certa dificuldade em uma mudança, por isso, as práticas alimentares devem ser direcionadas para a família (BARBIN et al., 2002).

Segundo Sonati (2009), a nutrição, aplicada, junto com os educadores, podem se ajudar e construir hábitos saudáveis nas crianças do ensino público e particular. A escola tem influência decisiva dentro da formação de hábitos e consumo, pois durante o planejamento da merenda escolar, os alimentos selecionados devem estar adequados as necessidades das crianças (DA SILVA, 2009).

Boa parte da vida da criança é vivida na escola e outra no ambiente familiar, e a junção dos dois é essencial para o desenvolvimento de hábitos saudáveis na vida dela (SONATI, 2009). Dos 7 aos 10 anos de idade, se tem aumento de influência pelo grupo em que a criança está incluída, já que a alimentação é bastante influenciada pelo tempo que a criança está presente (LUCAS, 2002).

Outro papel na alimentação, são o das interações sociais, já que muitas vezes, se realizam refeições entre amigos que são feitas, dentro das escolas (NOBLE, 2003). Romanelli (2006) comenta que conforme a idade aumenta, é realizado com mais frequência as refeições com os amigos, principalmente fora da escola e de casa, onde se tem maior acesso aos alimentos que fazem mal por serem industrializados (apud PRADO, 2014).

Boa parte dos alimentos industrializados vão direto para mesas, por motivos de serem práticos ou apenas saborosos, mas mesmo assim, não são os únicos vilões, já que uma alimentação ruim, que tenha falta de nutrientes, pode acarretar problemas de saúde (SANTOS, 2018). Boa parte das famílias brasileiras tem consumo em alimentos industrializados, ou seja, provoca a má alimentação que com ela traz doenças como obesidade, hipertensão e diabetes (BERMÚDEZ, 2015).

A educação nutricional nas escolas deve ser algo mais prática, vindo o nível de desenvolvimento da criança. Refeições, lanches ou atividades de preparo

abrem portas para a prática e faz fortalecer o conhecimento nutricional na criança (SONATI, 2009). Por meio de programas que são voltados para à educação para a saúde, dentro da escola é o ambiente ideal para se estimular o consumo de alimentos saudáveis (DA SILVA, 2009)

Para Sonati (2009), o incentivo para as crianças para comerem frutas e verduras, é a aposta de um futuro com mais saúde e assegura que a criança terá uma competência melhor para escolher seu alimento, já que alimentos menos saudáveis fazem parte da sociedade moderna. O comportamento que se diz ideal para Philippi e Alvarenga (2004), é o que não tem restrições alimentares problemáticas, e se tem por correto escolher os alimentos e que não se utiliza demais dos produtos dietéticos, sem uma orientação.

4 ALIMENTAÇÃO INFANTIL

Conforme Bonotto (2012) a formação dos hábitos alimentares já vem desde o nascimento recebendo o leite materno, indo em sequência a introdução aos alimentos complementares, as experiências com os alimentos e o comportamento em que os pais vão oferecendo novos alimentos aos filhos (apud TEMPORAL, 2016). Aos poucos, as crianças recebem alimentos dos pais, que tem a missão de mostrar uma alimentação variada, para que seja entendido sobre os diversos sabores, fazendo com que o paladar se desenvolva melhor (RAMOS; STEIN, 2000).

É recomendado que os pais tenham informações de como deve ser a alimentação saudável da criança, pois permite que ela entenda melhor a sensação da fome e da saciedade, que acarreta o seu autocontrole alimentício (RAMOS; STEIN, 2000). A criança nasce com uma preferência do sabor doce, assim a adição de açúcar é desnecessário e pode ser evitada nos primeiros anos de vida, fazendo com que a criança não se desinteresse por cereais, verduras e legumes (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2013).

Quando a criança recusa algum tipo de alimento, é bom oferecer o mesmo alimento dentro de outras refeições, já que a média necessária é entre oito e dez vezes expondo ela para que seja aceito pela criança (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2013). Para Neves (2019), em relação a qualidade alimentar, a inclusão dos alimentos industrializados e ultra processados não deve ser estimulada. Os alimentos que são

classificados como não nutritivos, como os refrigerantes, salgadinhos, açúcar, frituras, doces, guloseimas em geral, estão associados a má alimentação por conter sal em excesso, aditivos e conservantes artificiais (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2013).

Mesmo com recomendações científicas, a certeza da alimentação complementar, se dá apenas quando as mães ou as responsáveis conseguem aplicar do jeito correto para as crianças (DAELMANS et al., 2003). Existem fundamentos citando que as ações educativas que são aplicadas, vão a partir da educação que tem as famílias, ou seja, aquelas mais promissoras são as que tem nível de ensino superior (MAHONEY et al., 1999).

A criança pode ou não ter aceitação do alimento, sendo assim, é necessário um acompanhamento que se adeque para o processo de desenvolvimento de hábitos alimentares (SCHUCH, 2011). Um grande problema que pode ocorrer em longo prazo, é forçar a criança a comer, já que alguns pais pensam que um regime rígido pode fazer com que a criança coma, porém isso pode atrapalhar na regulação de alimentos da criança em um futuro (FOPPA, 2015).

As frutas, legumes e verduras, normalmente são pouco aceitos pelas crianças, mesmo sendo grande fonte de vitaminas, minerais e fibras, mas acabam aceitando melhor os sabores mais doces (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2013). Se em casa, uma criança não fica expostas a vários tipos de alimentos, a sua chance de experimentar novas comidas fora de casa fica mais baixa (OSBORNE; FORESTELL, 2012).

O modo de seleção dos alimentos é feito a partir de diversas classes sociais, que são feitas a partir das regras culturais e econômicas, que são representadas de modo diferente (RAMOS; STEIN, 2000). Para Marques (2020) vivemos em uma sociedade que a refeição deixou de ser pessoal e passou a ser uma ação social, pois é comum que as refeições sejam partilhadas, feitas em conjunto ou até colocadas em redes sociais.

A modificação da rotina alimentar, faz com que a criança aprenda sobre novos sabores e que com isso tenha, um período de mudanças que podem levar os pais ao estresse (RAMOS; STEIN, 2000). A alimentação ajuda o ser humano a satisfazer necessidades biológicas, cognitivas e também seus desejos, que podem ser sociais, afetivos, psicológicos e culturais (JOMORI; PROENÇA; CALVO, 2008).

Com a quantidade populacional aumentando, necessita de modificações na alimentação, que estão ligadas à qualidade nutricional, já que busca mais consumo de alimentos à base de plantas e com diminuição de alimentos de origem animal (MARTINELLI; CORTESE; CAVALLI, 2020). As carnes por conter ferro orgânico, tem um bom aproveitamento que facilita a absorção de ferro inorgânico que se tem nos vegetais e em outros tipos de alimentos, mesmo em pequenas porções. O feijão assim como as carnes, são fontes de ferro inorgânico, quando são consumidos com uma fonte de vitamina C (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2013).

Segundo Piassetzki (2019), é importante ter uma boa alimentação em todas as fases da vida, pois quando se tem hábitos saudáveis desde cedo, faz com que se leve durante o resto da vida. Durante o dia, devem ser oferecidos alimentos de todos os grupos para variar entre eles, pois os diferentes tipos de alimentos garantem os nutrientes necessários para o crescimento e desenvolvimento (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2013).

A boa alimentação, para Santos (2018), também é chamada de dieta equilibrada ou balanceada, já que se entende pelo conjunto de hábitos que podem trabalhar para se ter saúde e bem-estar físico e mental. A ideia de alimentos serem saudáveis, não deve ser apenas pela qualidade nutricional que possuem, mas também, devem ser economicamente, ambientalmente e socialmente viáveis (MARTINELLI; CORTESE; CAVALLI, 2020).

Para Boog (2008), a alimentação escolar está ligada aos atos de comer na escola, e tem que se estar ligado na qualidade de alimentos que são oferecidos, já que a escola é o local ideal para ter mudanças que favorecem as escolhas em alimentos saudáveis (apud SCARPARO, 2017). Ou seja, convém a escola, fazer com que os estudantes tenham uma relação saudável com os alimentos, enquanto estão presentes no local (AMORIM et al., 2012).

Na fase pré-escolar se tem uma redução na velocidade de peso e altura, que pode causar redução em necessidades nutricionais, e isso preocupa, pois, muitas vezes, ela é tratada com remédios que estimulam a fome e que em um futuro, pode se ter um excesso de peso (SBP, 2015). Bezerra (2015) comenta que, existem pontos negativos mencionados por professores nas questões sobre a alimentação saudável, pois pode ter uma influência negativa dos pais sobre os hábitos alimentares, fazendo com que, esse trabalho conjunto, estejam em direções opostas.

A criança tem seu primeiro contato com a escola a partir da educação infantil, onde tem seu descobrimento sobre novas coisas e nesse ensino tem como função de aumentar as noções e conhecimentos da realidade em que a criança está incluída (MAIA, 2015). Com uma relação entre professores e nutricionista, fica mais fácil a aplicação do tema alimentação nas escolas, onde pode-se promover saúde e um maior entendimento sobre o assunto (PIASETZKI, 2019).

Segundo Schuch (2011), tratando da alimentação das crianças em idade pré-escolar, os alimentos devem corresponder às necessidades energéticas e nutritivas para o crescimento infantil. As educadoras pensam que se forem ensinadas, como as cozinheiras são pelas nutricionistas, podem entender o porquê de tal alimento não fazer bem e até em relação a quantidade de comida que se coloca no prato (LONGO-SILVA et al., 2013). A função da educação nutricional é poder dar hábitos alimentares corretos e que tragam benefícios a vida, como a prevenção a obesidade e doenças que são relacionadas a ela (CAMBRAIA et al., 2012).

5 DESIGN DE JOGOS

O jogo no seu significado é uma atividade que recreia, gerando uma diversão, onde participam mais do que uma pessoa, onde são seguidos os passos do jogo por meio de um objetivo (VÁZQUEZ, 2009). De acordo com Huizinga (2001) o jogo pode se tornar parte da vida em geral, por ter um significado que pode ser diferente para cada pessoa ou sociedade, além de ser considerado uma atividade física ou biológica, existe nele, um elemento não material que se tem por meio da sua própria essência (apud SPERHACKE, 2019).

Para Huizinga (2001) o jogo tem um tipo de atratividade que fascina, já que é nele onde se encontra um ritmo e harmonia, além de estabelecer uma tensão e quanto mais presente o jogador estiver, o jogo acaba se tornando competitivo e mais empolgante. Queiroz e Martins (2004) comentam que o correto durante os jogos se deve permitir ser útil e alegre para resolver as situações de uma forma que seja dinâmica fazendo com que se tenha um prazer pelo que se está fazendo.

Os jogos são elementos culturais e para Huizinga (2001) eles já vêm antes mesmo da própria cultura, pois marcaram presença desde o passado e vem tendo espaço até nos dias atuais. Não é de se assustar que os jogos tenham atingido vários

tipos de formas e também os mais diferentes meios, já que cada vez que o campo evoluía, foram explorados meios com que os jogos fossem se encaixando cada vez mais nele (VÁZQUEZ, 2009).

Segundo Sperhacker (2019) os jogos podem ser uma inovação dentro da indústria pois, se tem um intuito de inovar já que é uma ferramenta de ensino que estimula, treina e motiva profissionais e também estudantes. O jogo também ajuda na construção de descobertas, podendo desenvolver a personalidade e é um instrumento pedagógico levando o professor a ter as condições de condutor, estimulador e avaliador do que se está aprendendo através dele (ANTUNES, 1998).

Com os jogos, os alunos e aprendizes tem seu reconhecimento cognitivo reforçado, além de se ter entusiasmo e uma sensação de realização (SPERHACKER, 2019). Para Antunes (1998), o correto para se pensar sobre os jogos pedagógicos é que só funcionariam com um belo planejamento, com etapas claras e que conduzem para a melhora do progresso do aluno.

Durante jogos ou nas brincadeiras, para dar mais animação, as crianças buscam sempre serem maiores do que são na realidade, o que pode contribuir de um jeito positivo para o seu crescimento (Queiroz; Martins, 2004). Os jogos buscam se relacionar com o prazer e bem-estar, mesmo que seja algo imaginário, já que eles têm uma tendência de motivar as pessoas e os seus grupos durante ele, fazendo com que se vença as dificuldades sociais desde o aprendizado até uma prática estabelecida (VIANNA et al., 2013).

Para Huizinga (2000) o jogo tem suas próprias características, que no caso tem-se uma ordem a ser seguida, um conjunto de regras, que para que o jogo seja corretamente aplicado, devem ser respeitados. Os jogos digitais fazem parte do desenvolvimento, pois colocando ele no cotidiano e ficando cada vez mais integrado pode gerar novas interações sociais (CRUZ, 2012). Já os jogos de tabuleiro, tem certo potencial de aprendizado, para não tirar o proposito dele, deve-se ter cuidado em manter a diversão junto com o prazer de jogar (HINEBAUGH, 2009; VIVES, 2018).

Provenzo e Provenzo (1981) falam que nos séculos XVIII e XIX os jogos de tabuleiros eram muito comuns para ensinar as crianças sobre os fatos básicos e informações em que viviam, assim, os jogos buscaram ensinar matérias como ciências, geografia, matemática e história. Os jogos durante as primeiras formas,

serviam em dois modos, tanto para o ensinamento do que era necessário e para a diversão, transformando em lições e passatempos (HUIZINGA, 2001).

Segundo Hinebaugh (2009) os jogos de tabuleiro servem, além do ensinamento, para desenvolvimento e instruir habilidades e conhecimentos educacionais, servindo como objeto de estudos para os acadêmicos (apud SPERHACKE, 2019). Dale (1946) considera que quanto maior a participação da pessoa dentro do processo, mais aprendizado ela terá, além do que for aprendido, as informações que foram obtidas de certo modo serão mais duráveis (apud SPERHACKE, 2019).

Os jogos em formato de tabuleiro conseguem ter uma interação maior entre os participantes, pois tem uma representação mais visual dos objetivos desejados que buscam o treinamento, desenvolvimento e a educação, podendo ter um caráter lúdico dado como as cartas, peças e o próprio tabuleiro (RODRIGUES; ROCHA, 2008). Arcos (2007) diz que o jogador exercita os seus próprios sentidos, já que durante o jogo ele pode ter o momento de observar, cheirar e manipular objetos.

No ambiente lúdico dentro do jogo, se veem novas maneiras que se pode ter para resolver um problema que são vistas de uma forma mais natural (HUIZINGA, 2001). A experiência lúdica é a qual traz um papel onde a criança consegue socializar mais, tendo alguma influência de onde a criança está incluída na sociedade (SILVEIRA; CUNHA, 2014).

Os jogos e as ferramentas do design têm uma boa relação, desde características, mecanismo e analogias, fazendo com que os jogos sejam uma boa opção para o meio das técnicas de um projeto (BRANDI, 2016). Um ponto que é fundamental na criação de um jogo e que influencia também em todo o processo design é a motivação de existência, que fará ligação entre todos os passos de construção e que guiará de uma maneira correta na forma de decisões inovadoras (FRAGELLI; SOUTO, 2016).

O design de jogos é associado a elaboração, com regras e uma estrutura que gera uma boa experiência para os jogadores, o designer se encontra numa posição à frente, já que cria uma relação da própria visão com as que vai ser utilizar (PAGULAYAN, et al., 2003). Esse tipo de design tem o foco na projeção de um jogo, onde são criadas regras e condições que ajudam em uma prática positiva para quem está jogando (SALEN; ZIMMERMAN, 2003).

Muito parecido com os processos de Design, o design de jogos é um processo interativo, no caso, ele é criado, feito o protótipo, é testado e aperfeiçoado até que seja totalmente finalizado (BRATHWAITE; SCHREIBER, 2009). O processo que o design cria para um jogo educação é composto desde as cores até os objetos que são aplicados junto as teorias de aprendizagem, mas sempre vendo o perfil que será usado a partir do usuário, assim se adapta a linguagem e os conceitos a serem passados (DURANTE; CARVALHO, 2016).

O designer deve analisar como o jogador deve interagir com o jogo, como deve ser a participação durante e também, de certo modo, como traria ele novamente ao jogo (SPERHACKE, 2019). Por meio do design de jogos educacionais, é possível ter resultados mais positivos transmitindo determinado tipo de conhecimento, já que o jogo coloca o participante no envolvimento com o tema e a aprendizagem (DURANTE; CARVALHO, 2016).

6 METODOLOGIA E PROJETO

Para o desenvolvimento deste projeto, foi utilizado o método de Munari (2008) que foi apresentado em seu livro *Das coisas nascem as coisas*. Para o autor, os métodos são operações necessárias que tem uma ordem a serem seguidas, mas que são guiadas pela experiência, e além disso, para ele o resultado buscado é atingido pelo menor esforço. Esse método foi escolhido já que os passos dele podem ser modificados, faz com que seja melhor para chegar no objetivo final, ajudando a executar melhor o projeto.

Para Munari (2008) o método não é algo absoluto e nem definitivo, já que pode ser modificado desde ajudem no objetivo final. O método foi dividido em 12 etapas: problema, definição do problema, componentes do problema, coleta de dados, análise dos dados, criatividade, materiais e tecnologia, experimentação, modelo, verificação, desenho de construção e a solução. Para este projeto, o método foi modificado para atender melhor o resultado, seguindo esta sequência: Problema, definição do problema, coleta de dados, análise de dados, criatividade, materiais e tecnologia, experimentação e solução.

6.1 Problema

Munari (2008) comenta que para que tenha um problema, necessita de uma necessidade e solução para o problema, resultaria em uma melhora na qualidade de vida. No problema em questão, busca resolver como o design social poderia ajudar no combate a má alimentação infantil, para isso foi buscado um entendimento melhor sobre os temas em si.

6.2 Definição do problema

Para Munari (2008) o correto é definir o problema no seu todo. Para o autor, deve-se começar pela definição do problema, já que é por base dela que vão se delimitar os limites dentro do projeto. Como já citado, o problema será ver como o design social pode contribuir no combate à má alimentação infantil com a criação de um jogo educativo para as crianças, fazendo com que elas joguem, se divirtam e aprendam mais sobre os alimentos corretamente.

6.3 Coleta de dados e análise de dados

A coleta de dados serve para recolher informações que serão de usadas para a execução do projeto (MUNARI, 2008). Para Munari (2008) essas informações que foram recolhidas, podem aprofundar melhor como será seguido o projeto.

A coleta de dados foi usada para entender mais sobre o processo do design social e onde seria melhor aplicado, além disso, foi visto sobre a alimentação infantil, desde as primeiras idades até o lado ruim dela e finalmente, discorrer sobre design de jogos, para poder aplicar as informações dentro de um jogo.

Para o início da coleta de dados foi necessário entender melhor sobre o design social e onde ele seria melhor trabalhado. Para Oliveira (2018) o design social é usado a partir de uma necessidade, focando em uma certa comunidade destacada. Pazmino (2007) comenta que o projeto em si, tem que atender as necessidades de quem mais precisa, no caso, as menos favorecidas ou aquelas que tem algum tipo de problemas especiais que vem desde a idade até a saúde. O foco principal, foi nas pessoas menos favorecidas, principalmente nas crianças que estão em fase de crescimento.

Seguindo a ideia de saúde, a má alimentação entra em referência. Para Sonati (2009) o incentivo para a alimentação de boa qualidade desde cedo, é uma aposta para seu futuro, já que as crianças futuramente escolherão seus alimentos e

os alimentos menos saudáveis fazem parte da sociedade moderna. Ramos (2004) comenta que na infância, a criança tem uma ideia mais clara de atividades lúdicas e escolares, mas para ter uma qualidade melhor do organismo, é necessário ter uma alimentação balanceada. Sobre o assunto de alimentação, foi buscado alimentos que seriam de melhor qualidade para o trabalho, aqueles que tem a tendência de ajudar no melhor crescimento das crianças e também alguns que sejam comuns, mas que façam mal para elas.

No universo lúdico, pode-se ver novas maneiras de enxergar um resultado dentro do problema, já que são vistos de uma forma mais natural (HUIZINGA, 2001). Os jogos de tabuleiro, buscam ter um caráter lúdico já que, tem uma representação visual de objetos, buscam também o treinamento e principalmente a educação (RODRIGUES; ROCHA, 2008). Para isso, o foco principal foi a criação de um jogo que ajudasse na boa alimentação da criança, sendo o mais interativo possível, já que segundo Hinebaugh (2009) o jogo de tabuleiro tem um potencial de ajuda no ensinamento, no desenvolvimento, conhecimento e na instrução de habilidades.

6.4 Criatividade

Nesta etapa, para Munari (2008) a criatividade se mantém dentro dos limites que foram colocados no problema, é onde será processado a ideia de acordo com o método.

A partir do que foi citado no capítulo de alimentação infantil, foram citados alimentos que fazem bem e os que fazem mal de alguma maneira, com isso, foi possível verificar qual deles seria colocado dentro do jogo. Conforme o Ministério da Saúde (2013) carne e o feijão são alimentos que contém ferro, que ajudam na absorção do ferro inorgânico de outros alimentos. O Ministério da Saúde (2013) ainda cita que as frutas, legumes e verduras são fontes de vitaminas, mineiras e fibras, mas mesmo assim, são bastante rejeitados pelas crianças. E por fim, o Ministério da Saúde (2013) comenta os alimentos que fazem mal para as crianças que principalmente seriam os refrigerantes, salgadinhos, frituras, entre outros, fazem mal pela quantidade de sal que tem, por aditivos e pelos seus conservantes.

Os ícones dos alimentos serão aplicados no tabuleiro de um modo, que será colocado como uma tabela com informações. A partir dos ícones, foi criado o tabuleiro e como seria o percurso até o final. Duas coisas necessárias para a criação

do jogo foram da ordem em que o jogo seria seguido com suas regras (HUIZINGA, 2000) e também a análise de como o jogador participaria dentro do jogo e também de como ele poderia voltar de alguma maneira (SPERHACKE, 2019).

A partir das duas ideias, foi criada uma junção do caminho e dos ícones para que fosse um jogo sem peças separadas, fazendo um jogo educativo para as crianças terem um aprendizado divertido.

6.5 Materiais e tecnologia

É a parte onde é visto quais os materiais que estão disponíveis para o projeto (MUNARI, 2008). Para servir como uma inovação social, Freire e Oliveira (2017) comentam que ela não se deve fazer prejuízo ao planeta para atender à necessidade. Para isso, foi em busca de materiais que fossem recicláveis e de fácil acesso para criação de ideias para a solução final.

6.6 Experimentação

É nela que será realizada uma experimentação com os materiais e técnicas que se têm disponível para criação do projeto (MUNARI, 2008). Ainda segundo Munari (2008), com esse passo, pode ser descoberto novos meios de utilizações de materiais. Assim foram buscadas algumas referências para que se fizesse a primeira versão do tabuleiro:

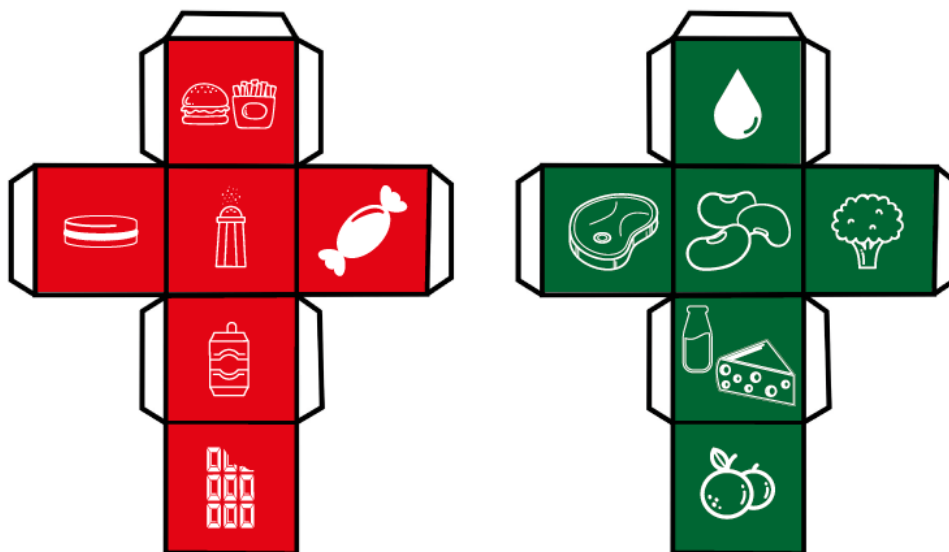


Fonte: O autor (2021)

Por meio dos exemplo, foi possível criar um primeiro modelo do tabuleiro e a primeira versão teria essa a ideia a seguir:



Fonte: O autor (2021)



Fonte: O autor (2021)

A criação do jogo foi criada em base que se fosse tranquilo para as crianças, sem muitas regras, porém colocar algo para ser algo a mais como os dados. O jogo funcionaria de um modo básico, através de dados normais, mas quando o jogador cai em um círculo sendo verde (aqueles que são os alimentos saudáveis) ou cai no círculo vermelho (os alimentos que são ruins para o desenvolvimento) será jogado outro dado com a respectiva cor de cada lugar, o que pode dar vantagem ao jogador ou retroceder ele dentro do jogo. Chegando ao final, se o jogador tira no dado

um número maior do necessário para chegar ao fim, ele volta as casas necessárias, para ganhar terá que ser o número exato, puxando a ideia do clássico jogo Ludo. Mesmo assim, o jogo em si ficou simples e com as cores que foram colocadas, não chamaria a atenção de criança, assim, foi surgindo a versão final do projeto.

6.7 Solução

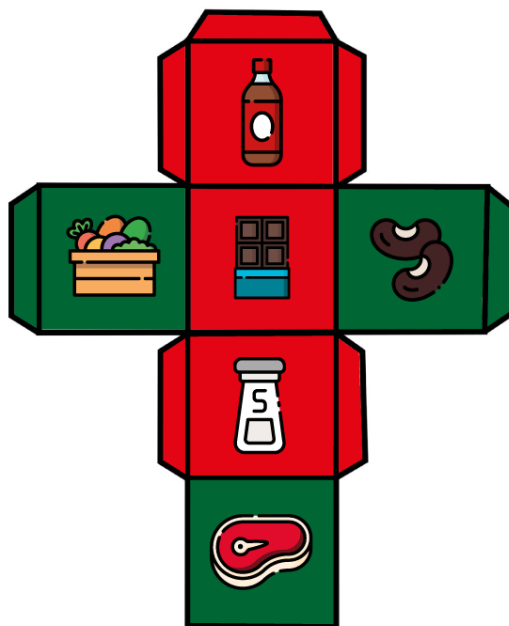
É o ponto que chegou em todos os dados recolhidos que fizeram o projeto a ser realizado (MUNARI, 2008).

Após a execução da primeira ideia, foi buscado trabalhar com um tabuleiro mais colorido, com ícones melhores distribuídos, eles em menores quantidade e com um desenho mais claro para cada um, incluir os alimentos que sejam saudáveis dentro do próprio jogo, incluir desenhos que envolvem alimentação, no caso, os chefs foram incluídos e por fim, colocar algum extra para jogadores conseguirem se distanciarem mais, assim como os dados do lado verde, dentro do jogo foi colocado duas setas amarelas que seriam um jeito de “cortar caminho” podendo se distanciar dos outros.

O jogo continua praticamente com o mesmo intuito do outro, mudando praticamente apenas as cores, o caminho que ficou um pouco mais extenso e a colocação de imagens que remetiam melhor o jogo.



Fonte: O autor (2021)



Fonte: O autor (2021)

Com esse jogo, o entendimento sobre a alimentação será mais fácil ao entendimento. A elaboração do jogo foi um conjunto de regras, mas que não seja de um difícil modo de entendimento, mas que seja educativamente de um jeito divertido, fazendo com que a criança entenda melhor a relação dos alimentos que ajudem no seu crescimento. A aplicação do jogo para as crianças mais carentes, se deve pelo motivo de poder ajudar em uma comunidade que está mais carente, aplicando ele com crianças que não tanto para poder se divertir, levando a crer que o jogo ajudaria nisso, já que a participação do jogador dentro do jogo é importante, podendo dar uma sensação de realização. O jogo em si, será apenas feito a ideia, não seja projetado fisicamente.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto em si buscou o entendimento do design social, buscando aplicar dentro de uma comunidade destacada, focando nas crianças em fase de crescimento e como poderia ser aplicado para combater a má alimentação infantil, tentando mostrar dentro disso, foi feita a ideia de um jogo de tabuleiro que ajudasse o entendimento melhor de um jeito que fosse bom para as crianças, fazendo elas se divertirem bem.

Para conseguir isso, foi trabalhado mais no entendimento do design social e como ele funciona no âmbito da área trabalhada escolhida, além disso, adentrar mais no assunto de má alimentação e também na alimentação infantil, uma mostrando o lado ruim da alimentação mau cuidada desde cedo e a outra colocando a frente como deve ser cuidada em todas as fases da vida.

O foco do design social é buscar achar uma solução para um problema em certa comunidade onde está destacada (OLIVEIRA, 2018), assim a ideia do projeto foi de poder trabalhar com pessoas que sejam um pouco menos favorecidas ou até quem tem problemas de saúde ou alguma necessidade especial (PAZMINO, 2007), ou seja, o trabalho foi mais focado em buscar utilizar o resultado final com crianças menos favorecidas para que elas entendam de um jeito melhor como seria o correto para a alimentação delas.

Para ter esse entendimento maior com a alimentação, foi trabalhado primeiramente com a má alimentação infantil, já que desde pequenos é onde tem uma formação melhor e tem um desempenho mais claro, e para isso funcionar corretamente, o ideal era se ter uma dieta balanceada (RAMOS, 2004) e como a ideia para combater isso será para se usar na escola, é onde se tem um papel no próprio comportamento alimentar da criança (PRADO, 2014), o próprio projeto ajudará nesse entendimento de uma forma que seja agradável para as crianças.

Buscando um entendimento melhor sobre a alimentação infantil, o ideal é ter uma boa relação com os alimentos, deixando os produtos que fazem mal, que na maioria dos casos são os industrializados, de fora (NEVES, 2019) e com isso, o correto é se buscar ter uma alimentação decente em todas as fases da vida (PIASETZKI, 2019), já que o certo é desde cedo ter uma alimentação correta para que no futuro não ocorra de ter grandes problemas.

Para que fosse colocado o projeto no ideal, foi entrado no assunto de design de jogos, que no caso a experiência lúdica do jogo, faz com que a criança consiga socializar mais, vendo onde está incluída na sociedade (SILVEIRA; CUNHA, 2014) e até porque os jogos e o design têm uma grande relação, sendo uma ideia criativa para usar como um projeto (BRANDI, 2016). Buscou mesclar essas ideias em um mesclado, de jogo com alimentação que pudesse ajudar quem necessita um pouco a mais.

Por fim, o projeto buscou na sua técnica fazer com que a criança tenha um método divertido para o entendimento melhor do que se alimenta, nem que seja um pouco, para que na frente não precise passar por problemas de saúde. Em si, foi buscado com o questionamento colocado na pesquisa: Como que o Design Social, pode contribuir no combate a má alimentação infantil? Que com um jogo de tabuleiro, pode-se ter uma ideia de que as crianças interajam mais, já que, chamando a atenção delas para o jogo em si, possam se divertir, aprender e interagir melhor.

De um modo mais claro, foi satisfatório chegar ao resultado final, deu para entender melhor como é correto cuidar desde cedo da saúde, buscando uma técnica que faça com que crianças entendam mais sobre o assunto de um jeito que não seja maçante para elas.

A pesquisa feita cumpre com o que foi desejado, já que o objetivo geral que era a criação de um jogo para crianças de 7 aos 10 anos foi alcançado, além dos objetivos específicos de estudar o design social, compreender como as crianças se alimentam nas primeiras fases de vida e por fim, discorrer sobre design de jogos. E por fim, salientar que o resultado final, não foi feito um protótipo físico, mas sim ser uma ideia do que pode ser criado para a finalidade do entendimento melhor da alimentação.

REFERÊNCIAS

BALDISSERA, Rosane. **Efetividade da estratégia nacional para alimentação complementar saudável (ENPACS) na melhoria da alimentação complementar de crianças de 6 a 12 meses em Porto Alegre (RS)**. 2015. 103f. Dissertação (Mestrado em Medicina) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

BERMUDÉZ, Camila Grillo. **Meu pote: Design de produto como elemento facilitador da alimentação saudável**. 2015. 137f. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Design) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

BRAGA, Marcos da Costa. **O papel social do Design Gráfico: História, conceitos e atuação profissional**. São Paulo: SENAC, 2011.

BRANDI, Leonardo Barili. **Desenvolvimento de jogo para estimular a aplicação de técnicas sistemáticas de seleção de alternativas no processo de design**. 2016. 261f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

Brasil. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Atenção Básica. **Dez passos para uma alimentação saudável: guia alimentar para**

crianças menores de dois anos: um guia para o profissional da saúde na atenção básica. Ministério da Saúde, Secretaria de Atenção à Saúde, Departamento de Atenção Básica. 2 ed. Brasília, 2013.

CIPOLLA, Carla. **Ecovisões Projetuais: Pesquisas em Design e Sustentabilidade no Brasil** (pp.147-154) Editora Blucher.

COUTINHO, Solange Galvão; LOPES, Maria Teresa. **Design para educação: uma possível contribuição para o ensino fundamental brasileiro**. In: BRAGA, Marcos da Costa. O papel social do Design Gráfico: História, conceitos e atuação profissional. São Paulo: SENAC, 2011. p. 137-162.

CRUZ, Daniel Viana Abs. **Juventude e jogos digitais: Envolvimento e relações sociais através dos Massively Multiplayer Online Role-Play Games**. 2012. 114f. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

DURANTE, Alessandra Mendes; CARVALHO, Flávia de Oliveira. **Rodada financeira: Jogo de educação financeira para adolescentes**. In: FRAGELLI, Ricardo Ramos; SOUTO, Virgínia Tiradentes. Design de jogos educativos: Da ideia ao jogo. Quito: CIESPAL, 2016. p. 37-46.

FOPPA, Pedro Luís. **O design como uma ferramenta contra a má alimentação infantil**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

FRAGELLI, Ricardo Ramos; SOUTO, Virgínia Tiradentes. **Pensando em um curso gamificado sobre jogos educativos**. In: FRAGELLI, Ricardo Ramos; SOUTO, Virgínia Tiradentes. Design de jogos educativos: Da ideia ao jogo. Quito: CIESPAL, 2016. p. 11-22.

FRAGELLI, Ricardo Ramos; SOUTO, Virgínia Tiradentes. **O processo de design de jogos educativos**. In: FRAGELLI, Ricardo Ramos; SOUTO, Virgínia Tiradentes. Design de jogos educativos: Da ideia ao jogo. Quito: CIESPAL, 2016. p. 23-36.

FREÍRE, Karina de Mello; OLIVEIRA, Caio Marcelo Miolo. **Soluções habilitantes para formação de comunidades criativas: um caminho possível do design para inovação social**. In: ARRUDA, Amilton J. V. Design e Inovação Social. São Paulo: Editora Blucher, 2017. p. 109-132.

KLEIN, Gerson. **O uso do esboço no design de jogos digitais**. 2014. 153f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

LIMA, Edna Cunha; MARTINS, Bianca. **Design social, o herói de mil faces, como condição para atuação contemporânea**. BRAGA, Marcos da Costa. O papel social do Design Gráfico: História, conceitos e atuação profissional. São Paulo: SENAC, 2011. p. 115-136.

MAIA, Cristiane Gomes da. **Contribuição das mídias no processo de ensino e aprendizagem da educação infantil**. 2015. 41f. Trabalho de Conclusão de Especialização (Especialista em Mídias na Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

MANZINI, Ezio. **Design Para a Inovação Social e Sustentabilidade: Comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais**. Editora E-Papers. 2008.

MARGOLIN, Victor.; MARGOLIN, Sylvia. **Um “modelo social” de Design: questões de prática e pesquisa**. Revista Design em Foco, v. 1, n. 1, p. 43-48, 2004.

MARQUES, Joana Patrícia Bernardo. **Avaliação do conhecimento de desperdício alimentar em crianças do 1º ciclo do ensino básico**. 2020. 85f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação) – Instituto politécnico de Leiria, Leiria.

MARTINELLI, Suellen Secchi; CORTESE, Rayza Dal Molin; CAVALLI, Suzi Barletto. **Contribuições de guias alimentares para uma alimentação saudável e sustentável**. In: PREISS, Potira V.; SCHNEIDER, Sergio; SOUZA, Gabriela Coelho. A contribuição Brasileira à Segurança Alimentar e Nutricional Sustentável. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2020. p. 53 – 68.

MIYASHIRO, Rafael Tadashi. **Com design, além do design: os dois lados de um design gráfico com preocupações sociais**. In: BRAGA, Marcos da Costa. O papel social do Design Gráfico: História, conceitos e atuação profissional. São Paulo: SENAC, 2011. p. 71-86.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem as coisas**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

NETO, Paulo de Tarso da Luz Fontes. **Desenvolvimento de um jogo educativo/terapêutico no auxílio ao tratamento da dermatite atópica**. 2011. 123f. Tese (Doutorado em Medicina) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

NEVES, Renata Oliveira. **Análise das práticas alimentares infantis e seu impacto no crescimento em crianças expostas a diferentes ambientes intrauterinos**. 2019. 65f. Dissertação (Mestrado em Medicina) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

NIEMEYER, Lucy. **Design da esperança: design para inovação social, caminhos a seguir**. In: ARRUDA, Amilton J. V. Design e Inovação Social. São Paulo: Editora Blucher, 2017. p. 109-132.

OLIVEIRA, M. V. M.; CURTIS, M. C. G. **Por um design mais social: conceitos introdutórios**. Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade, Porto Alegre, v. 10, n. 1, 20- 36, 2018.

ONO MISUKO, Maristela. **Design, Cultura e Identidade, no contexto da globalização.** Revista Design em Foco, v. 1, n. 1, p. 53-66, 2004.

PAZMINO, Ana Verónica. **Uma reflexão sobre Design Social, Eco Design e Design Sustentável.** In: Simpósio Brasileiro de Design Sustentável, 1., Curitiba, 2007.

PEROBA, Ana Rita Valverde. **Design Social: Um caminho para o designer de moda?** São Paulo, 2008.

PIASETZKI, Cláudia Thomé da Rosa. **Educação alimentar e nutricional na infância: a influência da família, do professor e de meios de comunicação.** 2019. 81f. Tese (Doutorado em Ciências Básicas da Saúde) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

PRADO, Barbara Grassi. **Qualidade da dieta de escolares do município de São Paulo.** 2014. 119f. Tese (Doutorado em Ciências) – Faculdade de Saúde Pública, São Paulo.

RAMOS, Mauren; STEIN, Lilian M. **Desenvolvimento do comportamento alimentar infantil.** Jornal de Pediatria, v. 76. p. 229 – 237, 2000.

SANTOS, Lorena Liger Cuesta. **Alimentação infantil: O impacto de uma má alimentação e o excesso de açúcares no desenvolvimento de crianças de 0 a 4 anos.** 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biotecnologia) – Instituto Federal do Paraná, Curitiba, 2018.

SCARPARO, Ana Luiza Sander. **Crenças sobre o ensino da temática alimentação saudável no ambiente escolar.** 2017. 391f. Tese (Doutorado em Educação em Ciências) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

SCARPARO, Ana Luiza Sander. **Noções de crianças e adolescentes sobre alimentação saudável: um estudo em epistemologia genética.** 2012. 102f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

SCHUCH, Ilaine. **Sobrepeso em pré-escolares dos estados do Rio Grande do Sul e Santa Catarina: prevalência e fatores associados.** 2011. 141f. Tese (Doutorado em Medicina) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

SILVA, Danilo Émmerson Nascimento. **Novas e antigas visões para uma inovação social.** In: ARRUDA, Amilton J. V. Design e Inovação Social. São Paulo: Editora Blucher, 2017. p. 9-32.

SILVA, Jenny; SILVA, Cláudia. **Programas de prevenção da obesidade infantil (p. 155 – 167),** 2010.

SILVEIRA, Luciene; CUNHA, António Camilo. **O jogo e a infância: entre o mundo pensado e o mundo vivido.** Santo Tirso: White Books, 2014

SPERHACKE, Simone Lorentz. **Aprendizagem de métodos de design:** estudo baseado na construção e validação de jogo de tabuleiro. 2019. 204f. Dissertação (Doutorado em Design) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

TEMPORAL, Maria Fernanda Villaça Koch. **Consumo alimentar de crianças:** Tamanho da porção e o estado nutricional. 2016. 61f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Saúde) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba.

VÁZQUES, Sonia Andrea Lugo. **Jogos em Ambientes Pervasivos.** 2009. 82f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.