

IV SALÃO  
EDUFRGS



múltipla



**UNIVERSIDADE**

inovadora



inspiradora

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2017: IV SALÃO EDUFRGS
<b>Ano</b>	2017
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	DESIGN PARA A PREVENÇÃO DA OBESIDADE INFANTIL: O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE JOGOS PARA ESTIMULAR A EDUCAÇÃO ALIMENTAR NA INFÂNCIA
<b>Autor</b>	JULIANA GONÇALVES MOTA

## **DESIGN PARA A PREVENÇÃO DA OBESIDADE INFANTIL: O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE JOGOS PARA ESTIMULAR A EDUCAÇÃO ALIMENTAR NA INFÂNCIA**

Esta pesquisa analisou o processo de criação de jogos para estimular a educação nutricional infantil, na perspectiva do design para mudança de comportamento. O princípio deste campo do design é transformar a compreensão do comportamento humano em estratégias para a criação de soluções que impactem positivamente a vida dos indivíduos e a sociedade. No âmbito da nutrição infantil, os prognósticos de crescimento da obesidade motivaram a criação de diversas campanhas para incentivar a alimentação saudável entre as crianças. O aumento contínuo destes índices, no entanto, sugere que os atuais meios para lidar com o problema, embora relevantes, resultam em um impacto mínimo sobre o comportamento nutricional infantil (MURILLO et al., 2016). Esta constatação indica como uma alternativa para o problema o desenvolvimento de projetos que visem estimular hábitos alimentares saudáveis na infância. Diante deste contexto, o design constitui-se como um importante condutor de transformação e inovação, uma vez que possui conhecimentos e habilidades que possibilitam “descobrir do que as pessoas necessitam, o que desejam, como elas interpretam os produtos que utilizam e como isso afeta as suas experiências” (TROMP, 2013, p. 10, tradução nossa). Para atender aos seus objetivos, o estudo adotou a pesquisa-ação como abordagem metodológica, por meio da qual foi realizado um workshop. O workshop possibilitou a interação colaborativa entre designers e mães de crianças em idade pré-escolar, no papel de principais educadoras nutricionais dos filhos. Nesta dinâmica foram desenvolvidos quatro jogos com atividades lúdicas de interação entre as crianças, os pais e os alimentos saudáveis. No âmbito teórico, os resultados alcançados possibilitaram um avanço nos estudos sobre o design para mudança de comportamento. Na perspectiva aplicada, este trabalho permitiu gerar conhecimentos técnicos para o aperfeiçoamento dos processos de design focados na alimentação saudável na infância e revelar caminhos alternativos para a prevenção da obesidade.