

## **Desenvolvimento de um jogo educativo digital sobre conceitos de alimentação saudável e atividade física**

Maria Eduarda Zortea<sup>1</sup>, Emely Mariani Menegatt<sup>1</sup>, Maria Antônia Mello Dalastra<sup>1</sup>,  
Nicolli Karoline Pereira<sup>1</sup>, Rafaella Kolassa<sup>1</sup>, Ivan Carlos Bagnara<sup>1\*</sup>  
\*Orientador

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) –  
*Campus Erechim. Erechim, RS*

O desenvolvimento de hábitos alimentares saudáveis e a realização de atividades físicas na infância se mostra uma problemática social bastante relevante, especialmente nos dias atuais, em que a tecnologia e o facilitado acesso a alimentos ultraprocessados têm um grande impacto na vida das crianças. Dessa forma, desenvolveu-se um estudo que tem como objetivo projetar um jogo educativo que possui como pressuposto ensinar crianças em idade escolar conceitos básicos de alimentação saudável e os benefícios obtidos com a prática de atividades físicas. Tal pesquisa caracteriza-se como uma pesquisa aplicada, de desenvolvimento experimental, que utiliza o Modelo Cascata combinado com a Modelagem de Software Orientada a Objetos (OO) e a Linguagem UML. Essas abordagens estão empregadas para planejar detalhadamente o jogo, garantindo que atinja seus objetivos perante o público alvo, constituído por crianças de seis a dez anos, tornando o aprendizado sobre esses temas mais atrativo e envolvente, usufruindo do potencial educativo que os jogos eletrônicos possuem na infância. Com o jogo, espera-se, de alguma maneira, contribuir mesmo minimamente com o enfrentamento dos problemas de saúde causados por uma alimentação não-saudável e pela falta de movimento corporal e o consequente surgimento de doenças hipocinéticas já na infância. Através de fases temáticas, a ideia central do jogo está no desenvolvimento de um avatar que irá evoluir junto às fases. O avatar deverá ser cuidado por quem estiver jogando, por meio da realização de atividades físicas e uma alimentação saudável. O avatar poderá se movimentar verticalmente e horizontalmente, dando vida às atividades físicas. A forma de apresentação e explicação dos alimentos e atividades físicas será realizada a partir de cartas, que evoluirão conforme a conclusão das fases. A criança deverá colecionar essas cartas, pois elas serão usadas continuamente. Cada uma das cartas conterà um desenho e por trás uma explicação e a porcentagem de aumento, no formato de barra. Cada fase temática do jogo terá um nome específico, a saber: carboidratos, proteínas, minerais e vitaminas. Para que as crianças possam diferenciar cada um dos nutrientes, serão postos símbolos específicos em cada um deles. Assim, espera-se, com este jogo, contribuir com o aprendizado das crianças, apresentando conceitos e ideias acerca da alimentação saudável e da prática de atividades físicas, por meio de uma linguagem simples e direta e de forma lúdica, por meio de um jogo que possibilitará muita diversão.

**Palavras-chave:** Hábitos saudáveis; Saúde na infância; Jogos educativos.

**Modalidade:** Pesquisa