

Gamificação como Recurso no Engajamento Familiar Após Consulta Nutricional da Criança¹

Tainá BUCH²
Bruna ALMEIDA³
Faculdade Laboro, SC

RESUMO

A falta de adesão as orientações nutricionais prescritas para as crianças e familiares que buscam atendimento em consultório é um problema muito visto e que acompanha inúmeros profissionais nutricionistas infantis. A busca de recursos inovadores que auxiliem nesse engajamento familiar é constante, a gamificação pode ser uma maneira de ajudar as famílias nesse processo da mudança de hábitos alimentares e de saúde.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação; Alimentação; Saúde; Jogos; Educação Infantil.

É confirmada a ideia de que a alimentação é parte essencial dos principais determinantes de saúde e que é inquestionável a sua importância para um correto desenvolvimento das crianças e adolescentes. (CARVALHO, 2019).

De acordo com o guia alimentar para crianças Brasileiras menores de 2 anos (2019, p. 8):

Desde os primeiros anos de vida, as crianças estão consumindo pouca variedade de alimentos saudáveis como os alimentos in natura ou minimamente processados e estão sendo expostas muito cedo a alimentos ultra processados que podem prejudicar a sua saúde. Assim, o desmame precoce e a alimentação de baixa qualidade e pouco variada ocasionam diferentes formas de má nutrição, prejudicando o desenvolvimento infantil.

A fase pré-escolar envolve comportamentos e atitudes que persistirão no futuro, podendo determinar uma vida saudável, o ambiente familiar e escolar devem ser favoráveis ao estímulo e a garantia de práticas alimentares adequadas. (Manual CECANE SC, 2012).

¹ Trabalho apresentado para a disciplina de Produção e Inovação Científica da Faculdade Laboro realizada no dia 15 de janeiro de 2022.

² Aluno da Nutrição Materno Infantil /, e-mail: taikruger@gmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora da Faculdade Laboro. Mestra em Comunicação. e-mail: professorabruna.almeida@gmail.com

A educação nutricional beneficia a construção do conhecimento e envolve a equipe de saúde, a escola, a criança e a família. É importante que ocorra de maneira integrada, e não, dissociada em práticas pedagógicas exclusivamente teóricas. (Manual CECANE SC, 2012).

Fica nítida então, a necessidade da atuação do profissional nutricionista infantil na vida das famílias, não somente prescrevendo orientações de forma teórica, mas sim dando um passo a mais e envolvendo a família juntamente com a criança de forma lúdica e divertida, pois “criança aprende brincando”.

O uso de jogos e atividades lúdicas pode ser uma ferramenta útil e de boa receptividade por parte de crianças para atingir o objetivo de educação em saúde. (DIAS *et al.*, 2016).

Gamificação, de acordo com o dicionário, é a aplicação de técnicas de jogos em contextos cotidianos com a finalidade de motivar pessoas, melhorar aprendizado, produtividade, resolver problemas ou mudar comportamentos e construir bons hábitos em um ambiente.

Jogos digitais ganham cada vez mais espaço no cotidiano alcançando sucesso que leva à reflexão sobre os jogos virtuais no processo de ensino-aprendizagem infantil. (POSSOLLI e MARCHIORATO, 2016).

É de conhecimento notório, o aumento na utilização de Smartphones e tablets por crianças e adolescentes, cada vez mais cedo, por que não utilizar desse instrumento para auxiliar nas mudanças de hábitos através de desafios e personagens motivadores?

De acordo com Pereira (2014, p. 2) a tecnologia vem diminuindo a distância entre pessoas. O paciente está se tornando um parceiro engajado dos seus profissionais de saúde, deixando de lado o papel usual de paciente passivo para tornar-se corresponsável pela sua própria saúde.

Conclui-se que utilizar dessa estratégia de gamificação, através de um aplicativo, pode contribuir para a adesão da criança as prescrições nutricionais e auxiliar a família no processo da mudança de hábitos alimentares, tendo em vista que aparenta que o profissional está no dia a dia juntamente com a família.

REFERÊNCIAS



CARVALHO, M. S. C. A. TeenPower: Auto-monitorização de Dados de Alimentação e do Sono como Estratégia de “Gamificação” numa Plataforma de mHealth para Prevenção da Obesidade na Adolescência. 2019. 24 p. Dissertação de Mestrado - Instituto Politécnico de Leiria, Leiria, 2019.

DIAS, J. D. *et al.* Desenvolvimento de serious game como estratégia para promoção de saúde e enfrentamento da obesidade infantil. Rev. Latino-Am. Enfermagem. São Paulo. 2016.

Guia alimentar para crianças brasileiras menores de 2 anos. Ministério da Saúde. Brasília, 2019. 265 p.

Manual de orientação para a alimentação escolar na educação infantil, ensino fundamental, ensino médio e na educação de jovens e adultos / [organizadores Francisco de Assis Guedes de Vasconcelos...*et al.*] – 2. ed. - Brasília: PNAE: CECANE-SC, 2012. 48 p.

ORCESTRA Gamificação. Empresa Junior de Gamificação. Brasília. 2020.

Disponível em:

<https://www.orcestra.com.br/post/o-que-%C3%A9-gamifica%C3%A7%C3%A3o-e-como-ela-pode-mudar-a-sua-vida>. Acesso em: 04 fev. 2021.

PEREIRA, C. V. WE4FIT: promovendo mudanças comportamentais através de gamificação e persuasão. 2014. Dissertação de Mestrado - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

POSSOLLI, G. E.; MARCHIORATO, A. L. Gamificação na área de saúde para educação infantil: desenvolvimento e validação de um jogo digital. 2016. XIII Congresso Nacional de Educação.

