



### P023/S1-P23 EL RETO DE LA EDUCACIÓN ALIMENTARIA Y NUTRICIONAL, EN EL CONTEXTO ACTUAL, EXPERIENCIA EN 6 MUNICIPIOS DE CUBA

**Dra. Yarisa Domínguez Ayllón<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Instituto Nacional De Higiene, Epidemiología Y Microbiología, La Habana, Cuba, <sup>2</sup>Jefa del Departamento de Nutrición Comunitaria, La Habana, Cuba.

Antecedentes y objetivo: La educación nutricional es indispensable para adoptar un estilo de vida saludable y reducir el riesgo de enfermedades crónicas. Es en las primeras edades donde logramos la adopción de hábitos alimentarios adecuados que influirán en la calidad de vida de las familias. Objetivo: Determinar los gustos y preferencias de vegetales en niños asistentes a entidades educativas beneficiadas con el proyecto PROACT, en 6 municipios de Villa Clara. Métodos: Se realizó encuesta de gustos y preferencias de vegetales a 243 niños asistentes a entidades educativas beneficiadas con el proyecto PROACT, de los municipios Corralillo, Quemado de Güines, Sagua, Caibarién, Camajuaní y Encrucijada. En las edades comprendidas entre 4 a 16 años. Se realizó procesamiento en paquete estadístico SPSS. Resultados: De los estudiados el (51,4%) del sexo femenino (48,6%) del sexo masculino, de ellos asisten a círculos infantiles el 14,4%, seminternados 71,6% y a escuelas especiales el 14%. Los vegetales de hojas que más gustan se concentraron la col (38.35), acelga (22.2%) y lechuga (22.2%). Mientras que el apio (79.8%), berro (63.85) y espinaca (28.8%) fueron los que nunca lo habían consumido. De los otros vegetales el tomate (63.8%), aguacate (46.2%), pepino (49%), calabaza (28.4%) y zanahoria (25.5%) son las que más gustan, sin embargo, el nabo (91.4%), brócoli (78.9%) berenjena (55.6%) y remolacha (44%) no son consumidos. Con estos resultados se confeccionaron materiales educativos para vegetales con énfasis en las propiedades nutricionales de los vegetales poco o no consumido para ser usados en las diferentes actividades educativas. También se incluyó la temática de los vegetales en las actividades extracurriculares. Trabajo intersectorial en la temática de educación alimentaria y nutricional. Conclusiones: Los niños asistentes a entidades educativas beneficiadas con el proyecto PROACT, presentan malos hábitos de consumo de vegetales. Diseñada estrategia de educación alimentaria y nutricional, teniendo en cuenta todos los ejes de la cadena alimentaria.

Palabras clave: educación alimentaria y nutricional, niños, adolescentes, hábitos alimentarios, vegetales.

### P024/S1-P24 DESENVOLVENDO UM SERIOUS GAME PARA PROMOÇÃO DA ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL ENTRE ADOLESCENTES

Sra. Ivia Campos Previtali-Sampaio<sup>1,2</sup>, Sr. Luiz Gustavo Sincaruk Vieira<sup>3</sup>, Sr. Óliver Savastano Becker<sup>3</sup>, Dr. Cláudio Fabiano Motta Toledo<sup>3</sup>, **Dra. Aline Rissatto Teixeira<sup>1</sup>**, Dr. Betzabeth Slater<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Faculdade de Saúde Pública - Universidade de São Paulo, São Paulo - SP, Brazil, <sup>2</sup>Centro Paula Souza, São Paulo - SP, Brazil, <sup>3</sup>Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação - USP, São Carlos - SP, Brazil.

O cenário educacional tem passado por transformações no último biênio e sua abordagem focada em jogos eletrônicos tem atraído cada vez mais o interesse de adolescentes, por unir entretenimento e aquisição de conhecimentos. No campo da educação alimentar e nutricional, o jogo educativo torna-se uma ferramenta diferenciada, dinâmica, atrativa e motivadora para tomada de decisões assertivas em relação à alimentação. O objetivo do estudo foi desenvolver um jogo educativo digital para promover alimentação adequada e saudável entre adolescentes brasileiros. Baseado no guia alimentar para população brasileira (GAPB), elaborou-se um jogo digital para auxiliar na assimilação de conceitos sobre alimentação saudável e aplicá-los em uma rotina alimentar ao priorizar os alimentos in natura e minimamente processados, diminuir os processados e evitar os ultraprocessados. Primeiramente, foi desenhado o roteiro do jogo contendo os elementos de entretenimento, desafios e modo de visualização e em seguida, foi realizada a conceituação artística. Posteriormente, foi definida a jogabilidade e finalmente a interface do jogo, ao selecionar a forma de comunicação entre jogo e jogador. Foi feita a programação com implementação de software do mecanismo lógico para a integração dos elementos gráficos e das estratégias de controle. Como resultado, o jogo desenvolvido apresentou um cenário estratégico que remetia a uma feira livre. À medida que o personagem caminha pelo cenário, os alimentos classificados de acordo com o GAPB são arremessados em sua direção e a dinâmica de pontuação é conseguir pegar os alimentos in natura e minimamente processados e desviar dos processados e, principalmente, dos ultraprocessados. Ao perceber o aumento e/ou a diminuição de sua pontuação, o jogador identifica quais alimentos são marcadores de uma alimentação saudável e não saudável. Após o desenvolvimento do jogo, este será avaliado por um painel de especialistas antes de ser aplicado em um estudo piloto com adolescentes. O uso dessa estratégia lúdica educativa pode favorecer que o jogador relacione o conteúdo do jogo com suas práticas alimentares, para que, em seguida, possa apresentar escolhas alimentares mais saudáveis. Essa possibilidade tem contribuído para que os jogos sejam continuamente introduzidos nas escolas.

Palavras-chave: serious game, guia alimentar, educação alimentar e nutricional, adolescentes

