

AlimentAR - Realidade Aumentada aplicada à Educação Alimentar e Nutricional de crianças até dois anos

Ana Paula de Queiroz Mello^{1,2}, Rosângela Spagnol², Romero Tori²

¹Centro Universitário São Camilo (SP/SP); ²Universidade de São Paulo (USP)

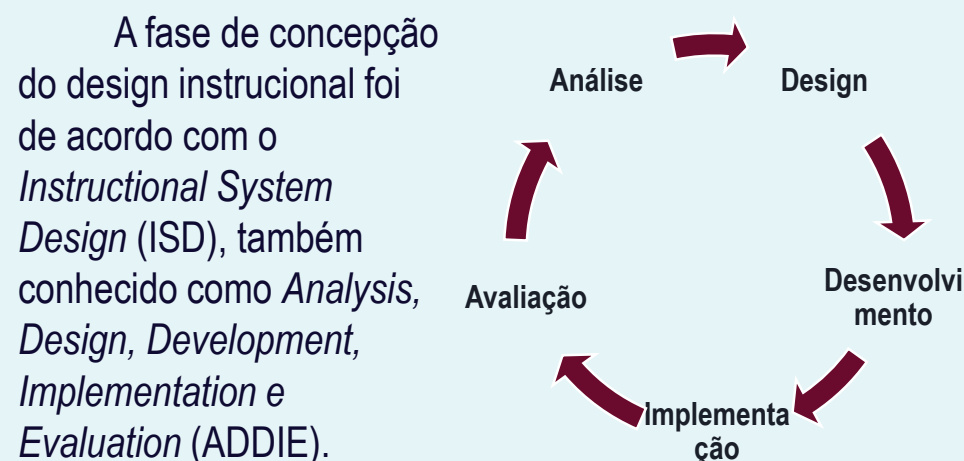
INTRODUÇÃO

A formação do hábito alimentar ocorre, principalmente, nos primeiros anos de vida. Neste período, o aleitamento materno e a introdução adequada de alimentos são recomendados. Estes fatores associados à estilo de vida saudável são importantes para a prevenção da obesidade infantil. Para que essas informações cheguem até o público alvo, recursos tecnológicos são cada vez mais importantes para que o processo de Educação Alimentar e Nutricional (EAN) seja efetivo.

OBJETIVOS

Elaborar o design instrucional do aplicativo (App) **AlimentAR - Realidade Aumentada aplicada à Educação Alimentar e Nutricional de crianças até dois anos**, considerando marcadores de consumo alimentar para crianças até dois anos e orientações baseadas, principalmente, no Guia Alimentar para Crianças Brasileiras menores de dois anos, voltado para pais e/ou cuidadores de crianças de zero a dois anos.

MATERIAS E MÉTODOS



RESULTADOS

Figura 1: Arquitetura do Sistema



Figura 2: Fluxograma do App AlimentAR

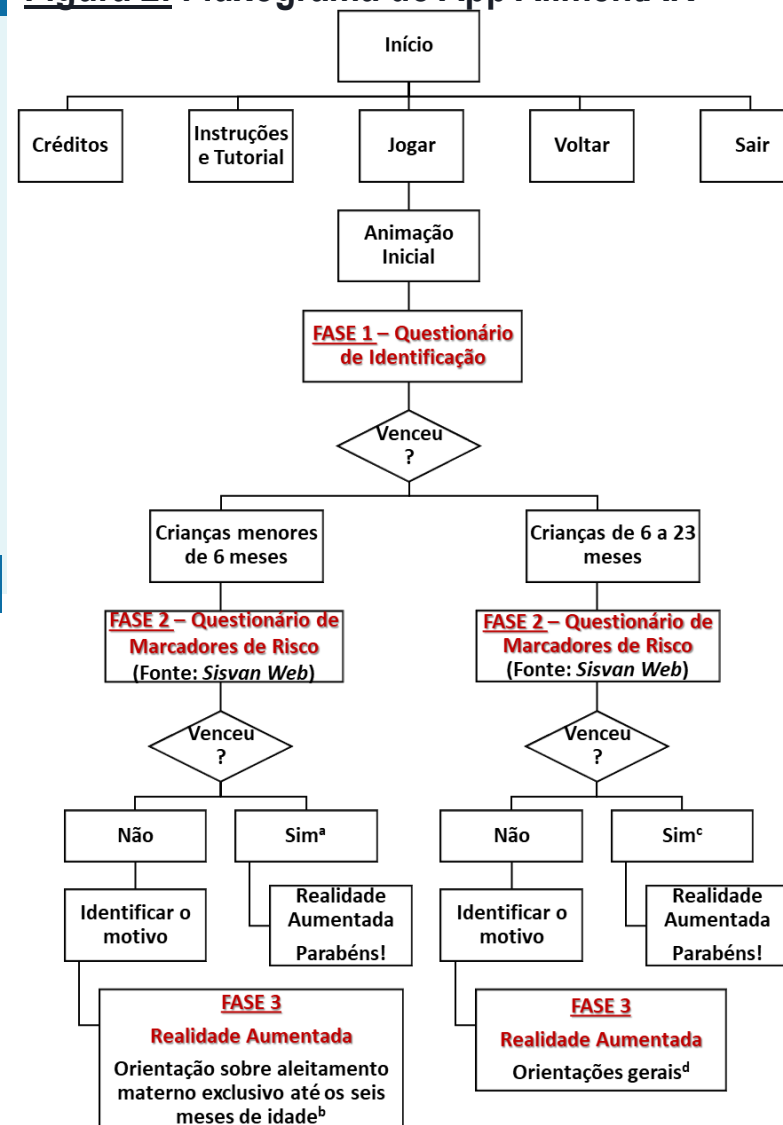


Figura 3: Storytelling do App AlimentAR



CONCLUSÃO

Realidade Aumentada associada à transdisciplinaridade pode ser uma estratégia para a Educação Alimentar e Nutricional com foco na alimentação saudável e prevenção da obesidade para o público infantil.