



**PRODUÇÃO SUSTENTÁVEL DE TECNOLOGIA CUIDATIVO-EDUCACIONAL
PARA CRIANÇAS E PRÉ-ADOLESCENTES DE UMA ESCOLA PÚBLICA.**

Kaline Oliveira de Sousa¹, José Ferreira Lima Júnior²

RESUMO

As Tecnologias Cuidativo-Educacionais (TCE) se destacam como uma oportunidade inovadora ao desenvolver produtos e processos tecnológicos, validados e/ou utilizados, sob uma visão que ultrapassa o modo isolado de tecnologias educacionais ou assistenciais e permite entrelaçar o processo de cuidar e educar. Considerando que um dos Objetivos de Desenvolvimento do Milênio (ODM) assumido pelos países-membros da Organização das Nações Unidas (ONU) é garantir a sustentabilidade ambiental, resolveu-se construir uma TCE de forma sustentável para beneficiar crianças e pré-adolescentes com que estudam em escolas públicas. Essa proposta justifica- se pela importância da construção de TCE voltada para a alimentação saudável de crianças e pré-adolescentes estudantes de escolas públicas, em virtude de que estas escolas podem encontrar dificuldade na aquisição de recursos para a introdução de jogos, e essa TCE envolve baixo custo financeiro e é de fácil reprodução, corroborando com o viés econômico e com a preservação ambiental. Objetivou-se produzir, de modo sustentável, uma Tecnologia Cuidativo-Educacional destinada para a alimentação saudável de crianças e pré-adolescentes estudantes de uma escola pública, a partir da coleta de resíduos sólidos gerados na Escola Técnica de Saúde de Cajazeiras (ETSC), campus Cajazeiras, Paraíba. Trata-se de um estudo metodológico, realizado entre os meses de setembro de 2023 e maio de 2024, que contou com o apoio do Grupo de Pesquisa Laboratório de Tecnologias de Informação e Comunicação em Saúde e da Escola Técnica de Saúde de Cajazeiras da Universidade Federal de Campina Grande. O estudo faz parte de um projeto guarda-chuva aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa sob parecer nº. 4.327.731. Para o levantamento do conteúdo foi feita uma revisão integrativa. Construiu-se um jogo denominado de Ali - Healthy Eating Game, composto pelo boneco Ali, uma tigela com peças que representam alimentos, dentre eles os alimentos saudáveis e não saudáveis, e uma cartilha de orientação do jogo. O jogo foi produzido através da extração da polpa secundária de celulose e podas de *Azadirachta indica* e tem como propósito principal do jogo é de ajudar na promoção da alimentação saudável de crianças e pré-adolescentes de

¹Aluna do Curso de Enfermagem, Unidade Acadêmica de Enfermagem (UAENF), UFCG, Cajazeiras, PB, e-mail: kaline.academico@gmail.com

²Doutor em Biotecnologia em Saúde. Docente do Curso Técnico de Saúde Bucal, da Unidade Acadêmica da Escola Técnica de Saúde de Cajazeiras (UAETSC), UFCG, Cajazeiras, PB, e-mail: jose.lima@professor.ufcg.edu.br



escolas públicas. Além disso, pode ajudar ainda no desenvolvimento da cognição, da autonomia, das habilidades motoras finas e da interação social. Conclui-se que, esta TCE está fundamentada nos princípios da sustentabilidade, ecoeficiência e economia circular e poderá propiciar uma melhor qualidade de vida às crianças e pré-adolescentes, corroborando com a compreensão e identificação de alimentos saudáveis.

Palavras-chave: Adolescente, Criança, Desenvolvimento Sustentável, Jogos e Brinquedos, Jogos Experimentais.



LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR ADIPISCING ELIT. NULLAM ACCUMSAN NEQUE SED DUI ULTRICES ELEIFEND.

ABSTRACT

Care-Educational Technologies (CETs) stand out as an innovative opportunity when developing technological products and processes, validated and/or used under a vision that goes beyond the isolated mode of educational or care technologies and allows the process of caring and educating to be intertwined. Considering that one of the Millennium Development Goals (MDGs) assumed by the member countries of the United Nations (UN) is to guarantee environmental sustainability, it was decided to build an ECT in a sustainable way to benefit children and pre-teens studying in public schools. This proposal is justified by the importance of building a TCE aimed at healthy eating for children and pre-teens studying in public schools, given that these schools may find it difficult to acquire resources to introduce games, and that this TCE involves low financial costs and is easy to reproduce, corroborating the economic bias and environmental preservation. The aim was to produce, in a sustainable way, a Care-Educational Technology aimed at healthy eating for children and pre-adolescent students at a public school, based on the collection of solid waste generated at the Cajazeiras Technical Health School (ETSC), Cajazeiras campus, Paraíba. This is a methodological study, carried out between September 2023 and May 2024, with the support of the Health Information and Communication Technologies Laboratory Research Group and the Cajazeiras Technical Health School of the Federal University of Campina Grande. The study is part of an umbrella project approved by the Research Ethics Committee under opinion no. 4.327.731. An integrative review was carried out to survey the content. A game called Ali - Healthy Eating Game was built, consisting of the Ali doll, a bowl with pieces representing food, including healthy and unhealthy foods, and a booklet to guide the game. The game was produced by extracting the secondary pulp and prunings of Azadirachta indica and its main purpose is to help promote healthy eating among children and pre-teens in public schools. It can also help develop cognition, autonomy, fine motor skills and social interaction. In conclusion, this TCE is based on the principles of sustainability, eco-efficiency and circular economy and could provide a better quality of life for children and pre-teens, helping them to understand and identify healthy foods.

Keywords: Adolescent, Child, Sustainable Development, Play and Playthings, Games, Experimental.