

PROTÓTIPO DE APP PARA PROMOÇÃO DE PRODUTOS ALIMENTÍCIOS REGIONAIS

DOI: <http://dx.doi.org/10.55449/congea.13.22.VII-028>

Mike Christian de Sousa Araujo, Ewerton Costa, Bruna de Freitas Iwata, Melina Macêdo, Sybelle Ferreira de Moura

Instituto Federal do Piauí, mike@ifpi.edu.br.

RESUMO

Durante a pandemia houve um aumento do consumo de alimentos, especialmente de ultraprocessados, e também dos preços praticados. Os alimentos regionais (frutas, hortaliças, tubérculos e leguminosas) disponíveis em cada região do Brasil possuem características primordiais como: o fácil acesso, o baixo custo e o alto valor nutritivo. Apesar disso, estes alimentos acabam sendo poucos consumidos, subutilizados. Esta proposta pretende validar protótipo de aplicativo sobre receitas e informações de alimentos regionais, construído no projeto de extensão intitulado Oficinas “Aprender Fazendo”, no qual aborda temáticas voltadas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis (ODS). O objetivo é coletar feedback da comunidade local para aprimorar o protótipo de incentivo à alimentação saudável que priorizem o consumo e/ou produção de alimentos regionais e leve informação às pessoas.

PALAVRAS-CHAVE: Alimentos regionais, Consumo local, Aplicativo.

INTRODUÇÃO

Ao longo dos últimos meses, ocorreu um aumento significativo no preço de diversos produtos e serviços, dentre eles, a alimentação. É importante compreender que o preço dos alimentos não é impactado somente pelos custos diretamente relacionados ao cultivo, como insumos e mão de obra, mas também por custos relacionados à logística para transporte. Isso inclui, também, os custos relacionados ao armazenamento e acondicionamento desses produtos, além das variações projetadas seguindo a lei da oferta e demanda pelo mercado.

A influência dos custos relacionados à logística está diretamente relacionada ao fato da cadeia de valor da alimentação ter se alongado nas últimas décadas por conta de um maior distanciamento entre onde os alimentos são produzidos e o local onde são consumidos (FAO. 2017).

Além disso, a dieta habitual dos brasileiros inclui alimentos com altos teores de gordura, sódio, açúcar, com níveis baixos de micronutrientes e elevado conteúdo calórico. Tendo o consumo médio de frutas e hortaliças bem abaixo do valor recomendado pelo guia alimentar para a população brasileira. Apesar de os alimentos regionais (frutas, hortaliças, tubérculos e leguminosas) disponíveis em cada região do Brasil possuírem como características o fácil acesso, o baixo custo e o alto valor nutritivo (Martins et al, 2015).

Estimular o consumo de produtos locais além de ser economicamente benéfico, ajuda a despertar os hábitos de uma boa alimentação e o conhecimento para a importância de consumir alimentos saudáveis, favorecendo a qualidade de vida. Da mesma forma, o reaproveitamento através da responsabilidade consciente do uso de determinados alimentos regionais auxilia a potencializar o mercado local e contribui com a redução da pobreza e desigualdade social, contemplando o objetivo 2 da agenda 2030 da ONU (Organização das Nações Unidas) que tem como um dos objetivos, até 2030, acabar com a fome e garantir o acesso de todas as pessoas, em particular os pobres e pessoas em situações vulneráveis, incluindo crianças, a alimentos seguros, nutritivos e suficientes durante todo o ano.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A sociedade é fortemente pautada no uso de tecnologias digitais e sua aplicação nos mais variados contextos não mais podem ser ignoradas. Segundo Batista (2017) apud Cruz, Cordeiro e Maciel (2020), “A revolução tecnológica de que ainda participamos na chamada era da informação é responsável por diversas mudanças de conceitos na sociedade, alterando as formas de produção, de entretenimento, de comunicação, de educação, de comercialização”.

Vários são as estratégias do uso desses recursos voltados para uma mudança comportamental em relação à alimentação. E as estratégias variam desde o uso de redes sociais, softwares, jogos digitais e aplicativos. Os autores Rodrigues et al. (2020) fizeram uso de várias redes sociais (Facebook, Instagram, Youtube, podcast, Google Meet) com objetivo de disseminar conteúdos relacionados com consumo de alimentos saudáveis durante a pandemia da COVID-19. Realizaram várias divulgações nas redes sociais com dicas e receitas fáceis de realizar e de baixo custo, valorizando a produção orgânica e local, e as cadeias agroalimentares diretas e curtas. E observaram um constante aumento dos seus usuários,

demonstrando o interesse dos usuários em relação aos conteúdos desenvolvidos, particularmente em busca de melhoria individual e coletiva da imunidade devido ao contexto da pandemia.

Já Cruz, Cordeiro e Maciel (2020) propuseram um sistema web para controle nutricional escolar como objetivo de coletar, processar e enviar os dados nutricionais dos alunos aos seus pais. A proposta também inclui um banco de dados com valores nutricionais e um cardápio da merenda escolar. O sistema foi parcialmente concluído por motivos de saúde pública causado pela Covid-19.

Uso de jogos digitais também é um recurso muito utilizado por suas características de motivação e engajamento. Os autores Albuquerque et al. (2020), criaram jogos e passatempos digitais (Caça-palavras, Palavras-cruzadas e Quizzes) na plataforma online Wordwall, com crianças entre 6 e 8 anos de uma escola, com objetivo de averiguar e estimular aprendizados sobre a origem, composição e processamento de alimentos em combate à obesidade. Os conteúdos dos jogos criados foram referenciados no Guia Alimentar para a População Brasileira e na plataforma Food Creator. Os autores afirmam que como uma estratégia para melhorar e fixar aprendizados sobre saúde, os resultados foram positivos.

De Paula e Beirão (2021), propuseram o desenvolvimento e avaliação de aplicativo para promover o acesso à alimentação saudável e sustentável. O aplicativo foi denominado de “In Natura” e permite o cadastro de pontos de comércio de alimentos in natura ou minimamente processados. Dentre suas funções, permite busca de locais de acordo com a localização do usuário, avaliação e comentários sobre os estabelecimentos. O aplicativo passou por uma avaliação de usabilidade na qual foi qualificado como excelente. O que levou os autores a considerarem evidente o potencial do aplicativo como ferramenta de promoção de uma alimentação saudável e sustentável.

OBJETIVO

Esta proposta pretende validar protótipo de aplicativo sobre receitas e informações de alimentos regionais junto à comunidade local de Angical do Piauí-PI com o objetivo de incentivar à alimentação saudável que priorizem o consumo e/ou produção de alimentos regionais e leve informação às pessoas.

MATERIAL E MÉTODOS

Durante a execução do projeto de extensão intitulado Oficinas “Aprender Fazendo”, foi realizada uma imersão no contexto do problema direcionado ao Objetivo 2 dos ODS , Fome Zero e Agricultura Sustentável. Desta etapa, gerou-se diversas informações acerca das necessidades dos atores envolvidos e os dados levantados foram organizados e analisados de modo a apontar padrões que auxiliassem a compreensão do todo e da identificação de oportunidades ou desafios: desperdício de alimentos, mercado local, alimentação saudável, produção sustentável e insegurança alimentar.

Na etapa seguinte, de Ideação, tais oportunidades foram utilizadas como base para a geração de protótipos de soluções que tinham potencial de contribuir com a redução dos problemas identificados. Foram desenvolvidos três protótipos de aplicativos para celulares, sendo um deles com objetivo de reunir receitas com alimentos regionais e Ros (“Resto de Ontem”) com opções vegetarianas.

Dentre as principais características proposta para a solução, se destacam as seguintes funcionalidades:

- I - Publicação por parte dos usuários de receitas de alimentação saudável composta por alimentos regionais.
- II - Recomendação de receita para os usuários com base em preferências alimentares, disponibilidade e sazonalidade de alimentos da região.
- III - Opção para favoritar receitas e/ou informativos do aplicativo ou das publicações dos usuários.
- IV - Possibilidade de “curtir” uma receita/informativo publicado pelo aplicativo ou pelo usuário.

O protótipo está em fase de finalização e será avaliado por dois grupos de usuários diferentes: um de potenciais usuários do aplicativo na comunidade local e outro por profissionais com experiência no desenvolvimento de softwares. Ao término de cada interação dos grupos com as funcionalidades, os usuários deverão responder algumas questões objetivas e eventualmente justificar suas respostas. Ao final do teste de uso do protótipo os usuários responderão um questionário de avaliação global.

RESULTADOS ESPERADOS

Espera-se que os feedbacks recebidos durante a validação do protótipo de aplicativo colaborem para a criação futura de um aplicativo multiplataforma que incentive à alimentação saudável, ao consumo de alimentos regionais, ao acesso a informações nutricionais e a maior conscientização do valor dos alimentos locais, tanto para fins de alimentação pessoal quanto para fins econômicos. Os protótipos das telas do aplicativo estão em fase de finalização e podem ser acessados pelo link: <https://marvelapp.com/prototype/hdcje37/screen/84281043>.

CONSIDERAÇÕES

A criação de mecanismos de incentivo para uma alimentação saudável que priorizem o consumo de alimentos regionais e levem as pessoas informações nutricionais destes alimentos por meio de receitas práticas, pode resultar em benefícios sociais, de saúde e econômicos concretos para todos os envolvidos no ecossistema de produção local.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Albuquerque, I.C., Costa, E.C.P., Herrera, C.T., Schmidt, N.R.O., Zarzecki, M.S., Ruybal, M.C.P.S. **Utilização de jogos digitais como ferramenta de orientação sobre obesidade infantil**. 12º Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão, [s. l.], 2020. Disponível em https://ei.unipampa.edu.br/uploads/evt/arq_trabalhos/22226/etp1_resumo_expandido_22226.pdf. Acesso: outubro de 2021.
2. Nascimento, M.A., Ferreira, A.M.V., Aires, L.S., Nascimento, L.A., Aires, J.S., Almeida, P.C., Ximenes, L.B. **Influência de uma estratégia educativa na promoção do uso de alimentos regionais**. Revista da Rede de Enfermagem do Nordeste, 2015, 242-249. ISSN: 1517-3852. Disponível em <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=324038465014>. Acesso: outubro de 2021.
3. Cruz, A.B.N., Cordeiro, P.G., Maciel, S.B. **Sistemas de Controle Alimentar Infantil**. 2020. TCC (Graduação) - Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos, [S. l.], 2020. Disponível em https://dspace.uniceplac.edu.br/bitstream/123456789/903/1/Alisson%20Bruno%20Nascimento%20Cruz_0007437_Pablo%20Gon%20a7alves%20Cordeiro_0006682_Sidney%20Barbosa%20Maciel_0007083.pdf. Acesso: outubro de 2021.
4. De Paula, J.M., Beirão, L. **Desenvolvimento de aplicativo para promover o acesso à alimentação saudável e sustentável**. 2021. TCC (Graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, [S. l.], 2021. Disponível em https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/223260/TCC_IN_NATURA_FINAL.pdfA_assinado.pdf. Acesso: outubro de 2021.
5. Rodrigues, P.M., Chagas, M.E., Guardiola, P.C., Fioreze, C. **Transmídias digitais no auxílio da divulgação da promoção da alimentação saudável durante a pandemia de covid-19**. 8º Seminário de extensão - IFRS, [s. l.], 2020. Disponível em https://www.eventos.ifrs.edu.br/index.php/Salao_IFRS/5salao/paper/viewFile/9977/5143. Acesso: Outubro de 2021.
6. Rossetti, F.X., Silva, M.V., Winnie, L.W.Y. **O Programa Nacional de Alimentação Escolar (PNAE) e o desafio da aquisição de alimentos regionais e saudáveis**. Revista Segurança Alimentar e Nutricional, 2016. Disponível em <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/san/article/view/8647528>. Acesso: Outubro de 2021.
7. Food and Agriculture Organization(FAO). **The future of food and agriculture – Trends and challenges**. 2017. Disponível em <https://www.fao.org/3/i6583e/i6583e.pdf>. Acesso: outubro de 2021.