

Projeto “Obesidade Infantil”: um problema muito além da balança

Raquel Leal Cunha Cruz Pereira (ESDI/UERJ, Brasil)
raquel.lccp@gmail.com

Christine Guedes Durães (ESDI/UERJ, Brasil)
christineduraes@gmail.com

Patrick Rafael Amancio de Sousa (ESDI/UERJ, Brasil)
patrickrsousa@hotmail.com

Vitória Meirelles Mendonça do Amaral (ESDI/UERJ, Brasil)
vicav2v@gmail.com

Barbara Necyk (ESDI/UERJ, Brasil)
bnecyk@esdi.uerj.br

Luiz Antonio de Saboya (ESDI/UERJ, Brasil)
saboya.la@gmail.com

Projeto “Obesidade Infantil”: um problema muito além da balança

Resumo: Este artigo apresenta os resultados de um projeto de design realizado em grupo para uma disciplina da graduação do 6º período do curso da ESDI/UERJ, durante a pandemia de Covid-19. A pesquisa baseou-se nas informações da dissertação de Cruz (2016), “Obesidade infantil: o contexto social em interface com a produção científica brasileira”. A principal informação deste trabalho que deu procedimento ao projeto, foi a importância da alimentação balanceada e nutritiva para as crianças. Logo, o objetivo do projeto foi divulgar a pesquisa científica com uma linguagem acessível para o público de faixa etária entre 6 a 10 anos. O trabalho baseia-se em uma exposição hipotética para o Museu da Vida, instituição pertencente à Fiocruz, no Rio de Janeiro. Elaborado com o esforço colaborativo entre os estudantes, demonstrou o potencial do design em apontar caminhos possíveis para uma divulgação científica inclusiva e compreensível às menores faixas etárias em resposta a cenários complexos.

Palavras-chave: Design gráfico. Design de informação. Educação. Saúde.

“Childhood Obesity” Project: a problem far beyond the balance

Abstract: *This article presents the results of a design project carried out in a group for an undergraduate discipline of the 6th period of the ESDI/UERJ course, during the Covid-19 pandemic. The research was based on information from Cruz's dissertation (2016), "Child obesity: the social context in interface with Brazilian scientific production". The main information of this work, in which the project proceeded, was the importance of a balanced and nutritious diet for children. Therefore, the objective of the project is to disseminate scientific research in an accessible language for the public aged between 6 and 10 years. The work is based on a hypothetical exhibition for the Museum of Life, an Fiocruz's institution, in Rio de Janeiro. Elaborated with the collaborative effort between students, it demonstrated the potential of design to point out possible paths for an inclusive and understandable scientific dissemination to the smallest age groups in response to complex scenarios.*

Keywords: *Graphic design. Information design. Education. Health.*

1. Introdução

A progressiva expansão científica no ocidente é marcada por grandes mudanças nos últimos séculos, principalmente após a primeira Revolução Industrial (século XVIII). Porém, foi com a Segunda Guerra Mundial que houve uma radical transformação nas dinâmicas entre a ciência e a sociedade, em que os artefatos científicos-tecnológicos se incorporaram no funcionamento cotidiano da população com maior recorrência (ALBAGLI, 1996). Dessa forma, a divulgação científica torna-se uma área importante para a educação de um público amplo sobre um tema especializado, com foco no entendimento da sociedade sobre os benefícios da atividade científica.

No Brasil, as principais instituições de fomento científico e tecnológico são as instituições públicas, que segundo o levantamento da empresa *Clarivate Analytics*, no período entre 2013 e 2018, 60% da produção nacional advém de 15 universidades públicas (ESCOBAR, 2019). Dentro desse contexto, a disciplina do 6º período da graduação em design “Projeto Integrado” da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), pertencente a Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), traça o objetivo de elaborar um projeto de design visando a difusão de conhecimentos complexos para um público leigo.

A proposta de projeto encaminhada pelo grupo de trabalho foi elaborar um artefato didático para a divulgação científica de alguma pesquisa da área da saúde publicada pela Fundação Instituto Oswaldo Cruz, Fiocruz. Outro requerimento foi que o trabalho deveria ser voltado para uma faixa etária entre 6 a 10 anos e localizado em uma exposição hipotética no Museu da Vida, entidade pertencente à Fiocruz, no Rio de Janeiro.

Entretanto, não havia condições para aulas presenciais no contexto pandêmico de COVID-19 e seus agravamentos. Desta forma, o ano letivo da Universidade iniciou-se de modo remoto no segundo semestre de 2020, devido às pressões políticas e sociais externas. Nesse panorama, a estratégia adotada pela UERJ foi o Período Acadêmico Emergencial (PAE), havendo esforços para tentar minimamente democratizar as condições de permanência dos estudantes em vulnerabilidade socioeconômica, através da distribuição de *tablets* e pacotes de dados de internet. Assim, as atividades citadas neste artigo foram executadas durante o período de 3 de setembro até 18 de dezembro de 2020.

Este artigo busca apresentar o desenvolvimento e os resultados do projeto acadêmico realizado por uma equipe de quatro estudantes, de forma remota, que culminou na elaboração de um protótipo de exibição e mostrou ser conceitualmente exequível em um curto prazo de quatro meses. Neste artigo, também se demonstra a produção do protótipo final da exposição hipotética e reflexões acerca da mesma.

O principal objetivo do projeto dos quatro estudantes foi transformar a informação científica sobre a temática da obesidade infantil em uma linguagem possível de ser compreendida e apropriada pelo público infantil, por meio da criação de uma exposição, termo em inglês *exhibit* (BITGOOD, 1992). O conceito de *exhibit* é norteador essencial do projeto, pois estrutura todo o design gráfico e de produto.

Conforme Colonese (2007), o artefato precisa ser atraente no conceito e na estética para inspirar a interação entre visitantes (no caso, famílias e grupos de estudantes), e ter uma interatividade acessível ao usuário. A *exhibit* também deve tornar o visitante independente para descobrir as informações por si, por meio de conteúdos simplificados, porém acurados. O ideal é que o usuário retorne para casa com algo para refletir, por isso, pode ser considerada uma boa estratégia relacionar algum aspecto da vida do visitante com o conteúdo exposto (COLONESE, 2007).

Antes de iniciar a elaboração da exposição hipotética, foi feita uma pesquisa teórica preliminar, onde foram traçados cinco objetivos específicos a serem trabalhados:

Tabela 1. Objetivos específicos

Objetivos Específicos	
1	Desconstruir hábitos alimentares que contenham alto teor de gordura, açúcares e sódio (SILVA; NUNES, s.d.)
2	Proporcionar senso crítico quanto ao consumo de alimentos industrializados
3	Considerar a saúde mental das crianças obesas, pois muitas desenvolvem depressão, ansiedade e problemas comportamentais (CRUZ, 2016)
4	Fomentar a mudança de padrões de consumo inadequados (Organização Panamericana de Saúde [OPAS], 2019) que vêm da própria família.
5	Lidar com um contexto em que a publicidade para crianças pode influenciá-las diretamente nas suas escolhas e de seus responsáveis

FONTE: OS autores

2. Metodologia

Neste artigo é apresentado e discutido um relato de experiência de algumas etapas de desenvolvimento projetual de uma disciplina de 6º período da graduação em design, “Projeto Integrado”, ministrada pelos professores Luiz Antonio de Saboya, Bianca Martins, Barbara Necyk e Fernando Secomandi, dentro de um contexto pandêmico de aulas remotas. A proposta da disciplina visou incorporar quatro eixos do design — gráfico, produto, interação e serviços — para a elaboração de um projeto que buscava a divulgação

científica de um trabalho da área da saúde publicado pela Fiocruz, com intuito de produzir um artefato didático a ser hipoteticamente localizado no Museu da Vida, focado para um público infantil.

As reuniões aconteciam até cinco vezes na semana e com duração variável de tempo, utilizando ferramentas de videochamadas, espaço onde cada professor de um eixo do design propunha orientações específicas, além de uma reunião geral em que era apresentado o desenvolvimento do grupo. Ademais, como abertura da disciplina, foi realizada uma reunião virtual com integrantes da equipe de designers que compõem o Serviço de Design e Produtos de Divulgação Científica do Museu da Vida.

Durante o trabalho, foram elencadas atribuições aos membros da equipe, assim todos contribuíram para cada eixo. As divisões das áreas da disciplina entre os membros da equipe, eram estabelecidas a cada etapa do projeto de forma horizontal e flexível. Vale ressaltar que essas definições foram passíveis de modificações, de acordo com as necessidades e desejos individuais de cada membro em cooperar com o eixo atribuído a outro parceiro de projeto, vide Tabela 2.

Tabela 2. Atribuições

Participantes	Planejamento Estratégico	Produto	Serviços	Comunicação	UX	Gráfico
Christine Durães	X	X	X		X	
Patrick Rafael	X	X			X	
Raquel Leal	X			X		X
Vitória Meirelles	X	X		X		

FONTE: os autores

Através da pesquisa de variados artigos com a finalidade de encontrar um assunto condizente com a proposta da disciplina — a adoção de uma ação favorável na promoção da divulgação científica voltada para o público infantil — a pesquisa selecionada foi a de Camila Cruz (2016), intitulada “Obesidade infantil: o contexto social em interface com a produção científica brasileira”, mestre em Informação e Comunicação em Saúde pela Fiocruz.

A disciplina foi baseada na metodologia *Double Diamond* (Design Council, 2004), a seguir na Figura 1. Esse método está calcado na noção de pensamento divergente e convergente. O primeiro quarto do modelo diamante duplo começa com inspiração inicial, advinda de uma fase de descoberta. Nesse momento, ocorrem pesquisas mais amplas e um processo de imersão no contexto. O segundo quarto do modelo representa a conclusão obtida a

partir da fase de descoberta, a qual ajuda a entender o desafio. No segundo diamante define-se o problema, gerando ideias diversificadas visando resoluções para a problemática. A última etapa consiste na consolidação do projeto, quando são testadas alternativas, rejeitando-se aquelas que não funcionam e aperfeiçoando as mais adequadas.

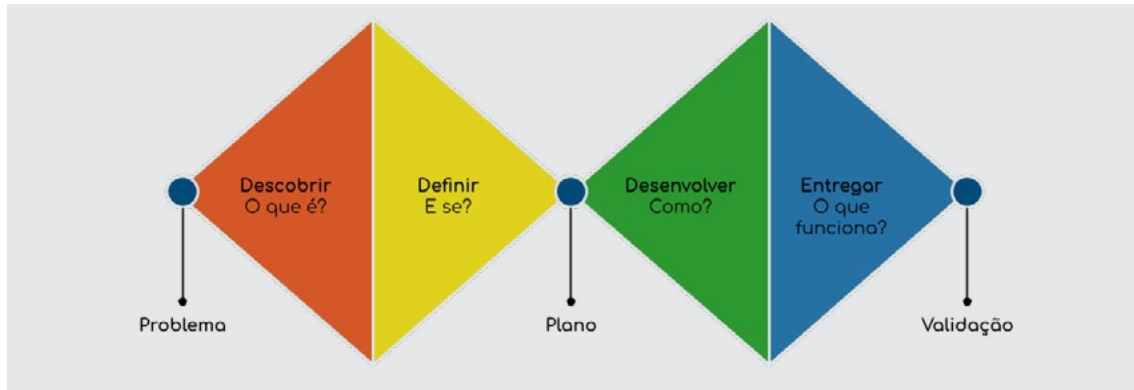


FIGURA 1. *Double Diamond* (fonte: os autores).

O diagnóstico conceitual foi elaborado por meio de uma matriz swot (KOTLER e KELLER, 2006) para acompanhar os ambientes internos e externos do cenário hipotético de exposição no Museu da Vida (Figura 2).

<p>Forças</p> <p>O museu da vida apresenta a infraestrutura ideal para um aparato/sistema educativo, pois já trabalha com divulgação científica de forma lúdica. Também apresenta, além de investimento privado, recursos de origem pública variados (Federal e prefeitura do Rio). Além disso, o museu conta com uma equipe multidisciplinar de apoio para dar suporte aos projetos.</p>	<p>Oportunidades</p> <p>A obesidade é, indubitavelmente, um problema de saúde pública. O mercado de alimentação saudável vem experimentando um crescimento médio de 12,3% ao ano. (Brasil Food Trends 2020) A desnutrição infantil é um mal no século XXI, independente da condição de obesidade. (BBC)</p>
<p>Fraquezas</p> <p>A obesidade é um tema sensível de ser abordado, especialmente, com crianças que já são suscetíveis a depressão e discriminação. A verba, às vezes, é limitada dependendo da demanda. Adaptar a solução levando em consideração algumas condicionantes como: a sua forma de apresentação e o seu tempo de utilização ao longo da exposição.</p>	<p>Ameaças</p> <p>O Museu da Vida se localiza numa região com altos índices de criminalidade. Acesso a transporte público limitado dependendo de qual região o visitante translada. A região em que o Museu da Vida está localizado apresenta altos índices de trânsito intenso o que ocasionaria um maior tempo de deslocamento para se chegar ao local dependendo do horário.</p>

FIGURA 2. Matriz swot (fonte: os autores).

Com esses estudos, foi eleita a oportunidade de projeto, que consiste em sintetizar o objetivo, vinculando-o ao público-alvo, ao recorte espacial e à proposta (Figura 3). Foi identificada e proposta a valorização dos benefícios de uma alimentação natural e balanceada, progredindo com alternativas

projetuais para incentivar o público infantil no seu envolvimento com o tema de maneira educativa e lúdica.

Oportunidade de Projeto

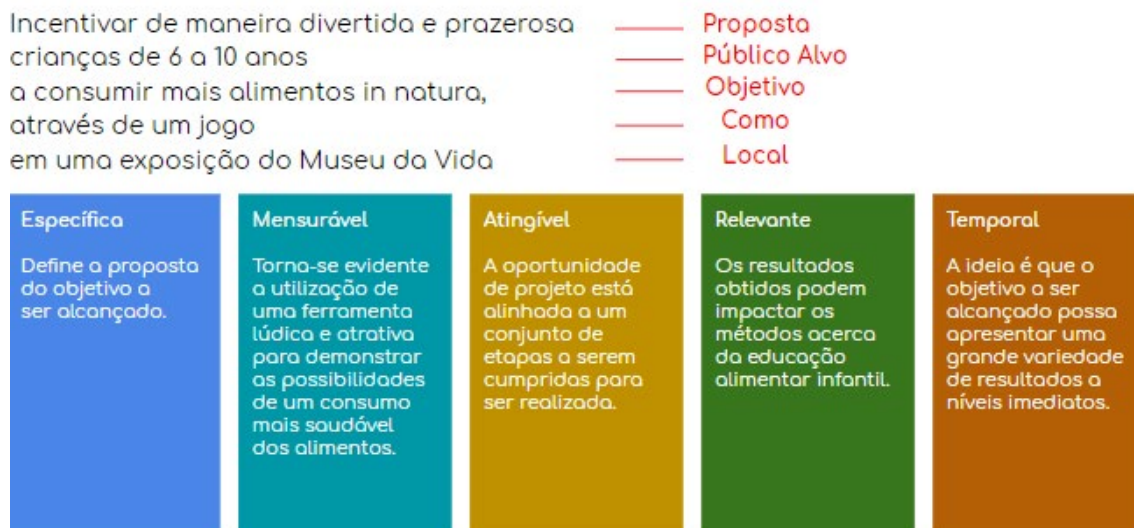


FIGURA 3. Oportunidade de projeto (fonte: os autores).

No decorrer do projeto, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com duas professoras aposentadas da rede pública. Uma delas era vinculada à rede municipal do Rio de Janeiro e a outra possuía vínculo com o Colégio Pedro II. Foi entrevistada também uma nutricionista, que ajudou com informações técnicas dos alimentos. Ademais, foram feitas pesquisas qualitativas com crianças, que fizeram diversas sugestões pertinentes para a exposição.

O diálogo com essas pessoas foi de cunho colaborativo, buscando uma escuta ativa para aprender com os adultos e crianças sobre suas opiniões para o desenvolvimento do artefato final para a disciplina. Cada *feedback* incorporado levava a uma nova etapa de teste com as pessoas convidadas, até chegar a uma validação final.

3. Resultados e Discussão

Pelos estudos realizados e, visando as possibilidades que quatro estudantes poderiam elaborar dentro de um período acadêmico remoto, definiu-se o sistema a ser desenvolvido: um jogo de tabuleiro em escala aumentada a ser instalado em espaços expositivos do Museu da Vida — o funcionamento do jogo será detalhado posteriormente.

O projeto partiu dos seguintes pressupostos: a linguagem científica não é compreensível para o público em geral, dificultando o acesso à informação e, além disso, uma nutrição balanceada na infância é primordial ao

desenvolvimento físico e cognitivo dos seres humanos, sendo mais fácil adquirir hábitos de alimentação saudável quando são apresentados a eles durante a infância.

Pode-se identificar os seguintes problemas: as crianças estão se alimentando mal, gerando graves problemas de saúde pública que podem se acentuar futuramente e a penalização e estigmas com as crianças que não conseguem emagrecer, devido ao padrão estético vigente.

Isso leva à questão sobre como estruturar um projeto, em termos de design, visando contribuir para a elucidação sobre alimentação saudável. A estratégia adotada tem fundamento nas vantagens do modelo de *exhibit* mencionadas por Colonese (2007): atrativo conceitualmente e esteticamente, prezando por um conteúdo acurado e, ao mesmo tempo, adequado ao público, utilizando-se de objetos físicos interessantes.

Assim, pensando no público que frequentaria esse local, estudos foram feitos para ilustrar perfis psicológicos e sociais. Foram levadas em consideração algumas informações coletadas nas entrevistas feitas com educadoras da rede pública. A principal informação, foi sobre o cuidado que o projeto precisaria ter para não criar estigmas em relação às crianças com sobrepeso, mas apresentar e incentivar de forma lúdica alternativas para uma alimentação mais saudável.

Destaca-se um ponto detectado pelo trabalho de Cruz (2016), sobre o fato do público infantil ser alvo de ações de publicidades e propagandas que estimulam o consumo de comidas ultra processadas, principalmente aquelas vinculadas a *fast-food*, fornecendo brinquedos como brinde ou propagandas de alimentos envolvendo a participação de personagens de desenhos animados. Esse fenômeno foi denominado pela autora como “*Eatertainment*”. Esses mecanismos potencializam o consumo desses alimentos em torno do público infantil, que ao serem influenciados pelas propagandas alimentares que aparecem nas mídias, acabam buscando a aprovação de seus responsáveis para consumirem tais alimentos (CRUZ, 2016).

Por essa razão, uma das estratégias do projeto foi a elaboração de personagens carismáticos para construir uma afetividade com as crianças. Para definir uma linguagem atrativa e de interesse da geração atual, foi feita uma pesquisa qualitativa com quatro crianças na faixa etária de quatro até dez anos. Buscou-se entender quais desenhos animados da atualidade chamavam mais atenção, em que se verificou a preferência pela estética *Cartoon*.

Em decorrência, o projeto gráfico inspirou-se em desenhos animados que carregavam essa estética como *Baby Shark*, *Jovens Titãs em Ação* e *O Show da Luna*. Assim, foi desenvolvido um sistema de peças gráficas, no qual

cada personagem representava um alimento *in natura* em posição de super herói, com habilidades que faziam alusão ao seu benefício nutricional real.



FIGURA 4. Assinatura visual da exposição (fonte: os autores).



FIGURA 5. Personagens finais (fonte: os autores).

No intuito de amplificar a presença e demarcar o espaço do jogo na exposição, para que seja facilmente notado junto a outras exibições, foi conceituado a ambientação de uma “cidade das comidas”. As referências gráficas utilizadas foram a cidade fictícia de *Townsville* do desenho animado, *As Meninas Superpoderosas*, além da favela da Rocinha, no Rio de Janeiro.



FIGURA 6. Painel da lateral esquerda (fonte: os autores).



FIGURA 7. Painel da lateral direita (fonte: os autores).

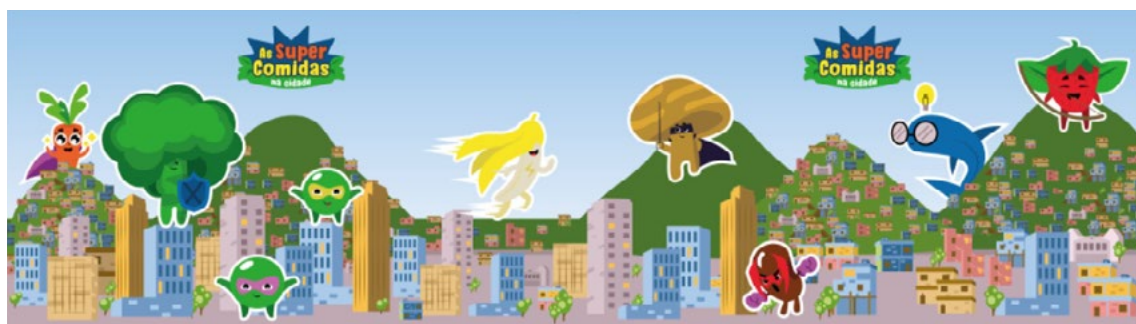


FIGURA 8. Painel completo (fonte: os autores).

O jogo de tabuleiro visa partidas rápidas de 5 a 10 minutos, buscando desempenhar seu papel mesmo quando houver uma grande quantidade de crianças — como uma excursão escolar que pode ocorrer no Museu da Vida.

Inicialmente, o funcionamento do jogo teve regras inspiradas em jogos de tabuleiro competitivos tradicionais, porém foi adaptado para uma meta colaborativa. Há um tabuleiro central em larga escala em formato circular, com diversas casas onde os jogadores se locomovem como se fossem peões através do lançamento de um dado gigante de seis lados. O objetivo é montar uma refeição saudável, coletando uma ficha de cada categoria de alimentos: proteína, vegetal, grão e fruta. As fichas são aderidas a uma bandeja onde há um prato dividido em categorias alimentares e são adquiridas de acordo com o avanço do jogador nas casas do tabuleiro.

Para dar ênfase à cooperação, a partida é finalizada assim que todos os participantes completam seus tabuleiros individuais com no mínimo uma ficha alimentar de cada grupo nutricional. Somado a isso, também foi enumerada a “Casa da Doação”, onde o jogador poderia escolher uma pessoa para doar uma ficha de alimento.

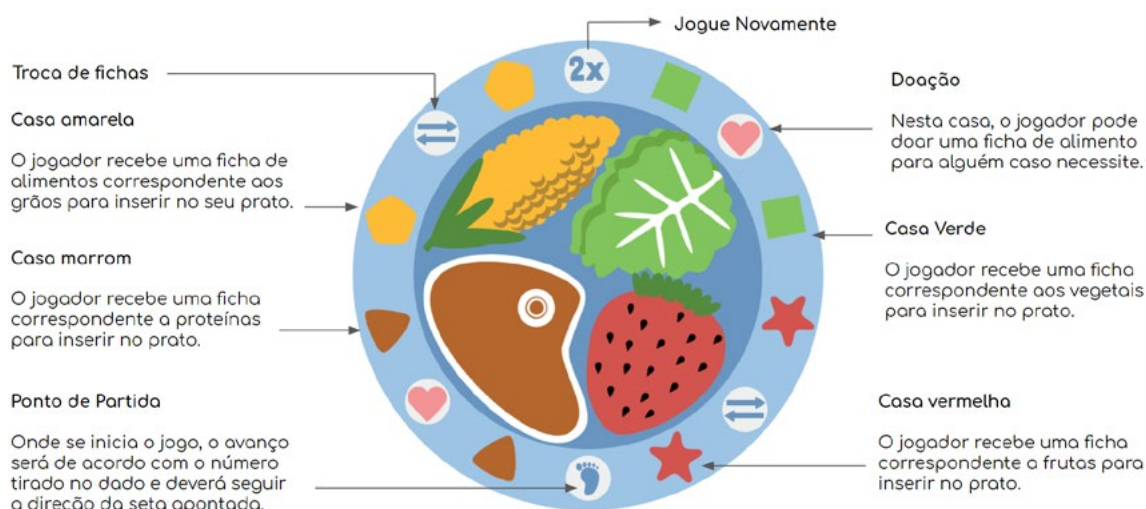


FIGURA 9. Funcionamento do tabuleiro (fonte: os autores).

As crianças participantes recebem um tabuleiro individual (Figura 10) projetado de forma a parecer uma bandeja de refeição, que possui espaço suficiente para comportar fichas sobressalentes que o jogador eventualmente acumule.

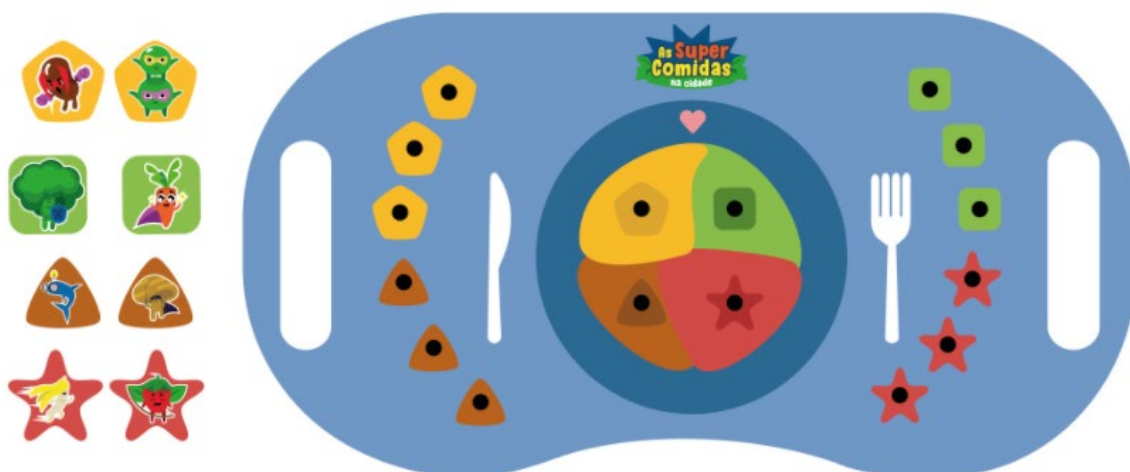


FIGURA 10. Tabuleiro individual e fichas (fonte: os autores).



FIGURA 11. Fichas sobressalentes (fonte: os autores).

Antes de finalizar o projeto gráfico e durante a elaboração das regras do jogo, foram realizados modelos em baixa escala (Figura 12) para testes junto ao público-alvo — duas crianças de 10 anos —, e que proporcionou a criação de novas casas no jogo, que geraram mais fluidez: a “Casa da Doação”, local em que o jogador pode deixar uma ficha de alimento e a “2x” que permite jogar novamente o dado.



FIGURA 12. Exemplo de protótipo em escala reduzida (fonte: os autores).

Como parte da experiência da intervenção da exposição, foram desenvolvidas fichas de personagens para serem impressas em folha A4, visando um menor custo (Figura 13). No início da exposição, a criança recebe tais fichas para colorir. As mesmas contêm informações básicas sobre os super heróis (o nome, tipo alimentar, super poder e benefício nutricional). A criança pode levar as fichas para colorir para casa, funcionando como uma peça de conversação e exploração com seus responsáveis, possibilitando o debate sobre os hábitos alimentares.



FIGURA 13. Fichas para colorir (fonte: os autores).

Outros elementos foram pensados para compor o ambiente da exposição, como o cercado translúcido e os dois painéis modulares. A visualização foi feita em acabamento 3D:



FIGURA 14. Protótipo 3D da ambientação (fonte: os autores).

Na entrada, tem uma estante para os visitantes removerem os sapatos para o ambiente permanecer limpo. A questão da estética foi tida como prioridade, pois no ambiente de exposição, seria necessário chamar atenção das pessoas, uma vez que diversas opções de entretenimento competem no ambiente.

Uma mesa seria acoplada a um dos módulos da cerca, funcionando como anteparo para crianças pintarem a ficha de personagem, enquanto aguardam a sua vez de jogar no tabuleiro. A mesa funcionaria também como uma ferramenta para manter as crianças entretidas caso apareça um grupo grande para interagir com a exposição. Nesse local, haveria um pufe de abóbora e outros mais simples, visando o conforto das crianças. Mediadores seriam responsáveis por toda atividade.

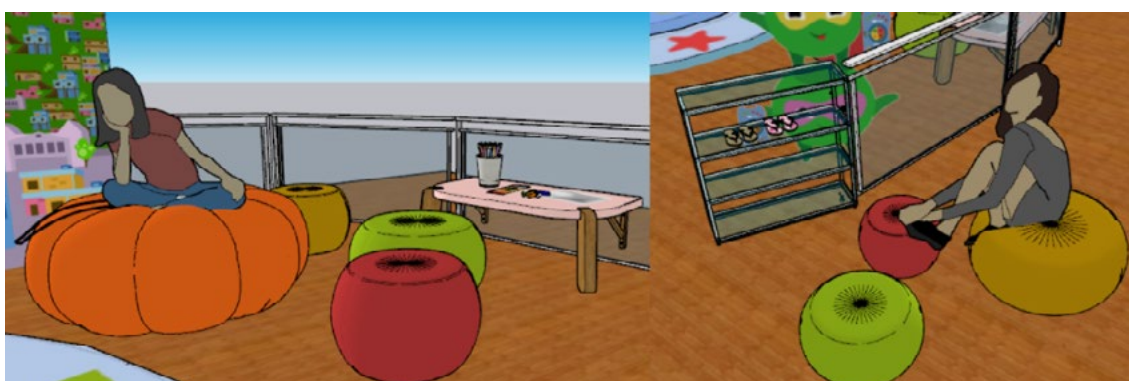


FIGURA 15. Pufes (fonte: os autores).

4. Considerações finais

Devido à situação de pandemia, o grupo teve limitações de projeto, impossibilitando a visita ao Museu da Vida. O teste físico não se tornou possível para mais do que duas crianças por medidas de segurança dos envolvidos. Não ficou claro o impacto do jogo nos hábitos alimentares das crianças porque, apesar dos testes executados, não houve total integração dos componentes gráficos do jogo nesses testes. As informações coletadas seriam valiosas no sentido de obter detalhes do funcionamento do Museu da Vida, hábitos dos usuários e modo de operação dos funcionários diversos da instituição.

Apesar de tudo, obteve-se uma validação qualificada tanto da funcionalidade geral do produto/serviço, quanto da atratividade do sistema gráfico em relação ao público-alvo. Para isso, foram consultadas duas professoras da rede pública, municipal e federal, com mais de 20 anos de experiência com alunos e em visitas pedagógicas, além de uma nutricionista.

A partir dos critérios adotados por Colonese (2007), foram abarcadas características consideradas efetivas para a execução de uma boa *exhibit*. Acredita-se que a própria escolha desse meio para veiculação de informações, pode vir a favorecer a disseminação de conceitos relevantes e complexos, de forma dinâmica e divertida. Dessa forma, um elemento importante presente na exposição criada seria o processo de identificação da criança com os personagens-alimentos e narrativas associadas. Os personagens-alimentos apresentam características de super-heróis, sendo, ao mesmo tempo, personificações de alimentos com potenciais nutricionais.

Em contrapartida, a adoção do formato *exhibit* pode ter o risco de, se a criança não estiver engajada na exposição, o objetivo de veicular as informações pode não obter sucesso. Além disso, mesmo o trabalho reduzindo ao máximo os custos de produção das peças para compor o jogo e o cenário, ainda é necessário um investimento alto para sua elaboração e manutenção, limitando as possibilidades de locais para a atuação do projeto.

É importante lembrar a presença dos mediadores que esclarecem dúvidas relativas à exposição, assim como informações importantes para auxiliar a compreensão das crianças a respeito do conteúdo didático contido na dinâmica das atividades existentes. Nesse tipo de orientação, o mediador não impõe conhecimentos às crianças, mas permite que as mesmas tenham a liberdade de refletir, fazendo apropriações dos conteúdos propostos (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013).

Acredita-se que em certa medida foi atendida a demanda identificada através do uso do planejamento estratégico, pois foi consolidada a temática dos alimentos *in natura* nos elementos gráficos da exposição. Apesar de uma construção de novos hábitos alimentares ser uma questão complexa,

acredita-se que a inclusão dos alimentos em um universo divertido seja eficaz para proporcionar alguma mudança, mesmo que pequena, no cotidiano das crianças. A colocação dos alimentos naturais como personagens heróicos e carismáticos pode ser uma boa estratégia, visando incluir esses alimentos no imaginário infantil.

Concluindo, pode-se considerar o potencial do design como uma ferramenta para o processo de democratização e de comunicação de informações científicas para um público amplo.

Referências

ALBAGLI, S.. **Divulgação Científica: Informação Científica Para A Cidadania?**. Ciência da Informação, v. 25, n.3, p. 396-404, 1996.

BITGOOD, S. (1992). **The Anatomy of an exhibit. Visitor Behavior**, 7(4), 4-15. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/252512608_The_Anatomy_of_An_Exhibit. Acesso em 5 de maio de 2021.

COLONESE, P. (2007). **O que faz um bom exhibit interativo: O que torna um bom exhibit (experimento, brinquedo) interativo?**. Tradução livre de comunicação técnica de Robert Raiselis, Exhibit Developer, Montshire Museum of Science. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <saboya@coc.fiocruz.br> em 13 jun. 2007 coloneseph@coc.fiocruz.br.

CRUZ, C. (2016). **Obesidade infantil: o contexto social em interface com a produção científica brasileira**. [Dissertação de mestrado]. Fundação Instituto Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro, Brasil.

DESIGN COUNCIL (2021). **A study of the design process. Londres: Design Council**. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>. Acesso em: 28 de abril de 2021.

DESVALLÉS, A., MAIRESSE, F. (eds.). (2013). **Conceitos-chave de Museologia**. São Paulo: Armand Collin.

ESCOBAR, Hertton. (2019) **15 universidades públicas produzem 60% da ciência brasileira**. Jornal da USP. Disponível em: <https://jornal.usp.br/universidade/politicas-cientificas/15-universidades-publicas-produzem-60-da-ciencia-brasileira/>. Acesso em 7 de fevereiro de 2022.

GANDRA, A. (2012). **Obesidade cresce mais entre crianças brasileiras na faixa de 5 a 9 anos**. Agência Brasil, Brasília, DF: EBC. Disponível em: <http://memoria.ebc.com.br/agenciabrasil/noticia/2012-01-25/obesidade-cresce-mais-entre-criancas-brasileiras-na-faixa-de-5-9-anos>. Acesso em 5 de maio de 2021.

KOTLER, P., KELLER, K. L. (2006). **Administração de Marketing**. 12. ed. São Paulo: Pearson Education.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DE SAÚDE. (2019). Folha informativa - Alimentação saudável. Brasília, DF: OMS. Disponível em: https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5964:folha-informativa-alimentacao-saudavel&Itemid=839#:~:text=A%20ingest%C3%A3o%20cal%C3%B3rica%20deve%20estar,10%25%20da%20ingest%C3%A3o%20cal%C3%B3rica%20total. Acesso em 5 de maio de 2021.

SILVA, I., NUNES, C. s.d. **Obesidade infantil e na adolescência**. Rio de Janeiro: Fiocruz. Disponível em: <http://www.fiocruz.br/biosseguranca/Bis/infantil/obesidade-infantil.htm>. Acesso em 5 de maio de 2021.

Como referenciar

PEREIRA, Raquel Leal Cunha Cruz Pereira; DURÃES, Christine Guedes; SOUSA, Patrick Rafael Amancio de; AMARAL, Vitória Meirelles Mendonça do; NECYK, Barbara; SABOYA, Luiz Antonio de. Projeto “Obesidade Infantil”: um problema muito além da balança. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 15, n. 1, Março 2022, pp. 232-249. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2022.65447>



A revista Arcos Design está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.