

# SEMINÁRIO REGIONAL



## FORMAÇÃO E VALORIZAÇÃO DE QUEM ALIMENTA O BRASIL

PARA NUTRICIONISTAS E MERENDEIRAS  
DA ALIMENTAÇÃO ESCOLAR

# Gamificação e outras inovações para formação em manipulação de alimentos

Por: Camila Moreira



ALIMENTAÇÃO  
ESCOLAR  
NOTA 10



INSTITUTO FEDERAL  
Sul de Minas Gerais



ITAIPIU  
BINACIONAL  
MAIS QUE ENERGIA



MINISTÉRIO DA  
EDUCAÇÃO



# RDC 216 de 2004

**Item 4.6.7.** Os manipuladores de alimentos devem ser supervisionados e **capacitados periodicamente em higiene pessoal, em manipulação higiênica dos alimentos e em doenças transmitidas por alimentos.** A capacitação deve ser comprovada mediante documentação.

**Os treinamentos de boas práticas são obrigatórios,  
mas será que eles sempre são eficazes?**



**Quantas vezes você já viu alguém dormir nas formações de boas práticas?**



## **Contexto das merendeiras**

Rotinas com escalas de trabalho em pé, pressão para lidar com falta de insumos e atrasos dos fornecedores e alunos com altas expectativas sobre a alimentação.



## E o contexto de trabalho do nutricionista?



Adequação nutricional dos cardápios mesmo diante das diferentes realidades escolares, oscilação de fornecedores e insumos, demandas de formações e supervisão dos cardápios e...

**Garantia da segurança dos alimentos produzidos na escola**

# Gamificação

- Gamificação é o uso de elementos de jogos (como pontos, desafios, recompensas, fases) em atividades que não são jogos — como as formações.
- O objetivo não é “brincar”, mas usar estratégias que estimulam o interesse, o raciocínio, a participação e a competição saudável.

# **Por que usar a gamificação nos treinamentos de Boas Práticas?**

- 1) A maioria dos manipuladores aprende melhor com prática do que com teoria.
- 2) Treinamentos gamificados aumentam o foco e reduzem a desatenção.
- 3) Jogar estimula emoções positivas, o que melhora a memorização.
- 4) Fortalece o trabalho em equipe e o senso de responsabilidade.

# Como aplicar a Gamificação na prática?

# Encontre o erro

Após apresentar quais são os padrões esperados na operação da produção da merenda, entregar cartões com fotos de erros na cozinha ou expor as fotos em tela e pedir para as equipes pontuarem os erros encontrados. Quem achar o maior número de erros e em um menor intervalo de tempo premia nesse jogo.

É importante trabalhar com imagens que refletem sobre as operações da realidade das merendeiras.



## 3 caixas

Nesta dinâmica, você vai explorar de maneira lúdica, maneiras de como os alimentos devem ser corretamente armazenados. Em cada caixa terá um adesivo na frente: congelador (freezer), geladeira e armário, nas caixas 1, 2 e 3 respectivamente. Devem ser impressos fotos de alimentos usados na merenda distribuídos entre os grupos das merendeiras.



# Planilhas em ação

Essa dinâmica é fundamental para que os colaboradores entendam que o preenchimento das planilhas não deve ser feito de maneira automática, mas que eles precisam agir quando um resultado tiver inadequado. Por exemplo, uma planilha de recebimento de mercadorias preenchida com a data da validade do alimento vencido ou de controle de temperatura com a temperatura inadequada. Leva a merendeira refletir sobre quais decisões devem ser tomadas nas rotinas de trabalho propostas pela nutricionista.

# Caça notícias

Em cada equipe é necessário que se tenha uma merendeira com celular conectado a internet. Você vai pedir que cada equipe encontre uma notícia de ocorrência na merenda da escola: qual foi o surto, quantas pessoas ficaram doentes e qual foi o alimento envolvido no surto.

The screenshot shows the top navigation bar of the g1 website, which includes links for globo.com, g1, ge, gshow, globoplay, g1 jogos, and o globo. On the right side of the bar are links for 'Conta Globo' and a user icon. Below the navigation bar is a red header bar with the 'g1' logo in the center. To the left of the logo is a 'MENU' button represented by three horizontal lines. To the right is a 'DISTRITO FEDERAL' link and a search bar with a magnifying glass icon labeled 'BUSCAR'. The main content area below the header is white and features a large, bold, black headline: 'VÍDEO: alunos encontram larvas em merenda de escolas públicas no DF'. Below the headline, there is a smaller text snippet: 'Casos aconteceram em unidades de ensino do Itapoã e do Gama. Secretaria de Educação diz que já tomou providências.' The background of the entire page is dark blue.

**VÍDEO: alunos encontram larvas em merenda de escolas públicas no DF**

Casos aconteceram em unidades de ensino do Itapoã e do Gama. Secretaria de Educação diz que já tomou providências.

# **Etapas para criar uma formação gamificada**

- **Definir o que quer ensinar:** Por exemplo, foco na lavagem de mãos, uso correto do uniforme etc.
- **Conhecer o público:** idade, escolaridade, facilidade com tecnologia, perfil mais competitivo ou tímido.
- **Escolher a mecânica do jogo:** quiz, tabuleiro, desafios individuais ou em grupo.
- **Criar regras simples e justas:** como funciona a pontuação, o que vale ponto, como ganhar.
- **Aplicar e observar:** ver o que funciona e ajustar para a próxima vez.

# Recursos Tecnológicos



# Desafios e cuidados

- Evite que pareça “infantil” – adapte o tom à equipe.
- Nem todos gostam de competir – pense em estratégias em grupo.
- Não torne o jogo mais importante que o conteúdo – a brincadeira é o meio, não o fim.
- Atenção à inclusão: todos devem entender e conseguir participar.

*A experiência da merendeira deve ser ouvida. Para ela o que você está falando, só fará sentido se puder ser aplicado em algum contexto a realidade de trabalho dele.*

# Obrigada!



ALIMENTAÇÃO  
ESCOLAR  
NOTA 10



 INSTITUTO FEDERAL  
Sul de Minas Gerais



MINISTÉRIO DA  
EDUCAÇÃO

