

**PEN**®

PEN - PROGRAMA DE EDUCAÇÃO  
NUTRICIONAL APRESENTA:

**RNDASH**

RESTAURANTE DOS  
NUTRIAMIGOS EM AÇÃO



# RESUMO DO PROJETO

**RNDash – Restaurante dos Nutriamigos em ação** é um jogo cultural interativo voltado para crianças de 6 a 10 anos. Ambientado em um restaurante lúdico e colorido, o jogo convida o jogador a atender pedidos dos clientes com agilidade, identificando os alimentos correspondentes aos grupos alimentares representados pelos personagens **Nutriamigos**.

A cada fase, a criança é desafiada a relacionar os alimentos aos seus grupos e, ao vencer, conquista cards colecionáveis com curiosidades sobre a cultura alimentar brasileira e mundial – como a origem dos alimentos, formas tradicionais de preparo, valor social, diversidade e sustentabilidade.

Por meio dessa experiência divertida, **RNDash** valoriza a alimentação como parte do patrimônio cultural, estimulando o aprendizado sobre hábitos, histórias e tradições que compõem a identidade alimentar do Brasil.



Cada personagem possui cores, traços e personalidades próprias, que facilitam a identificação, o vínculo afetivo e a memorização dos grupos alimentares.

## Cards

**Título do jogo:** RNDash

**Gênero:** Tycoon / Puzzle / Cultural

**Plataforma:** iOS e Android

**Visual:** 2D

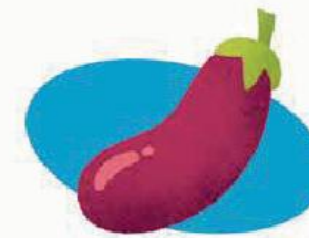
**Público-alvo:** Crianças de 6 a 10 anos

**Classificação indicativa:** Livre

**Trilha sonora:** Alegre, com instrumentos e ritmos que remetem à cultura popular brasileira.

**Efeitos sonoros:** Suaves e divertidos, reforçando os acertos, erros e conquistas.

### BERINJELA



1.

É um legume que tem a casca roxa, formato ovalado e a Viky adora.

2.

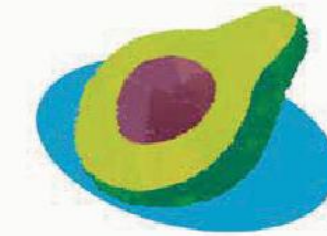
Pode ser consumida inteira com a casca, assada, cozida, grelhada ou frita.

3.

A Índia é o maior produtor desse legume.

NUTRIAMIGOS

### AVOCADO



1.

É uma fruta verde escura por fora e verde clara e cremosa por dentro.

2.

É rica em gorduras boas, vitamina A, C, E e contém fibras.

3.

É uma variedade do abacate e surgiu inicialmente na Califórnia-EUA.

NUTRIAMIGOS

# JUSTIFICATIVA

## A CRIANÇA E OS JOGOS ELETRÔNICOS

Os jogos eletrônicos, além de formas de entretenimento, são reconhecidos como expressões culturais contemporâneas, pois refletem valores, conhecimentos e modos de vida de uma sociedade. Quando bem elaborados, eles se tornam ferramentas de difusão cultural, capazes de unir diversão, aprendizado e identidade coletiva.

**O RNDash - Restaurante dos Nutriamigos em ação**, foi concebido com o propósito de valorizar a cultura alimentar brasileira, ampliando o repertório cultural das crianças e despertando o interesse pela origem, diversidade e história dos alimentos.

O jogo também estimula habilidades sociais e cognitivas, como atenção, cooperação, responsabilidade e iniciativa, ao mesmo tempo em que trabalha raciocínio lógico e tomada de decisão de forma lúdica e acessível.



# OBJETIVOS

- ✓ Promover o reconhecimento da alimentação como patrimônio cultural.
- ✓ Estimular o interesse das crianças pela origem e diversidade dos alimentos.
- ✓ Desenvolver atenção, lógica e percepção por meio de desafios progressivos.
- ✓ Incentivar valores de respeito, sustentabilidade e diversidade alimentar.
- ✓ Unir entretenimento e cultura, oferecendo uma experiência significativa e interativa.

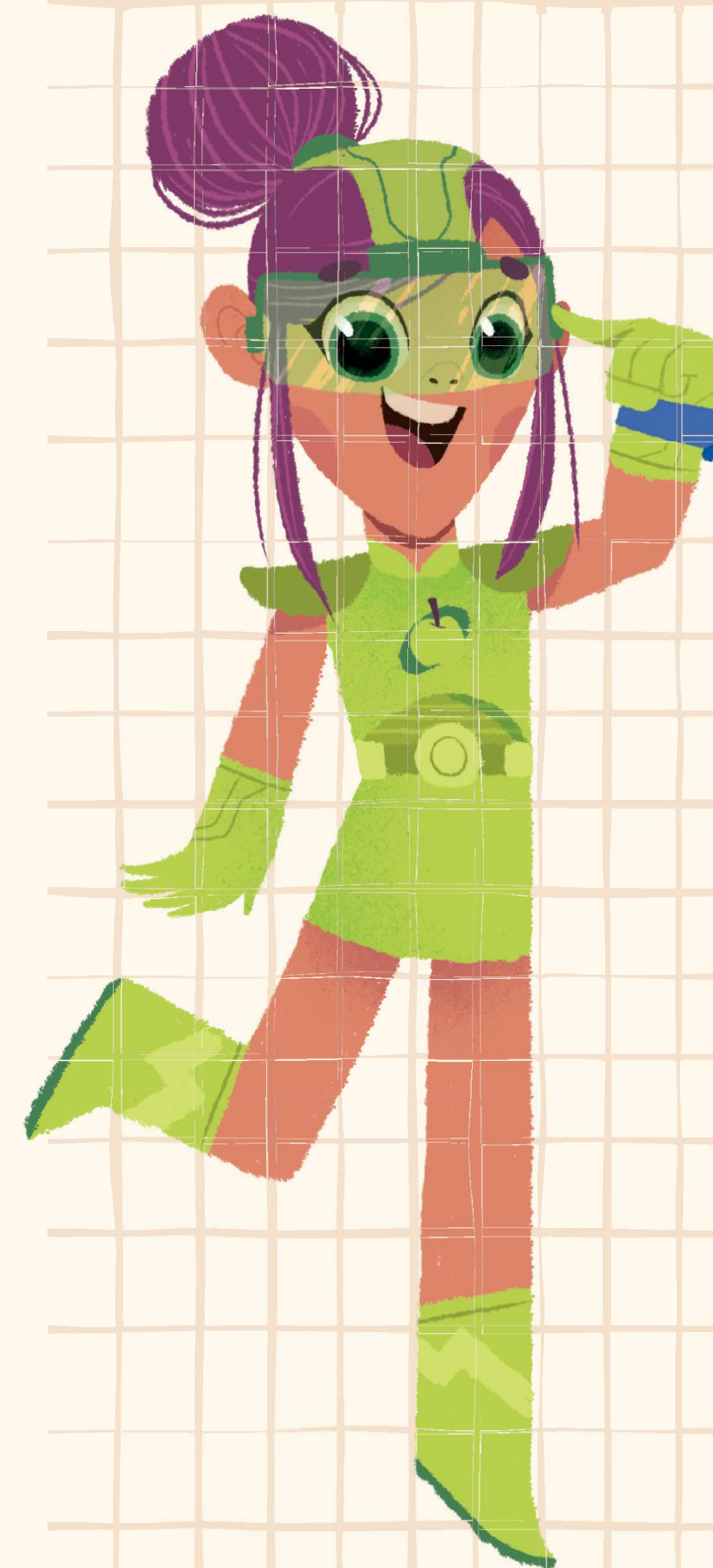


# ACESSIBILIDADE

O jogo contará com recursos de acessibilidade cultural e cognitiva, tais como:

- **Narração em áudio para textos e instruções.**
- **Textos com imagens e pictogramas para facilitar a compreensão.**
- **Interface com contraste adequado e botões grandes e intuitivos.**

Essas medidas permitem que o jogo atenda crianças com diferentes estilos de aprendizado e necessidades específicas.



# CONTRAPARTIDAS

✓ Disponibilizar o jogo eletrônico **gratuitamente em plataformas digitais**, garantindo recursos de acessibilidade para pessoas com deficiência visual e auditiva.

✓ O jogo será distribuído gratuitamente nas plataformas com os sistemas Android e iOS. Será disponibilizado como aplicativo (App) para celulares e tablets, com interface touch screen, permitindo a interação direta por meio de toques e gestos na tela.

✓ **Inclusão da marca do patrocinador no jogo eletrônico.**

✓ Inclusão da marca em todo **material veiculado nas redes sociais** (Facebook e Instagram)

✓ Realizar 3 palestras em escolas públicas na cidade de Bauru sobre a importância da cultura alimentar e o uso de jogos eletrônicos como ferramentas de difusão cultural e de entretenimento.

✓ Inclusão da marca no site: [www.institutonutriamigos.com.br](http://www.institutonutriamigos.com.br)

## MINISTÉRIO DA CULTURA

### Valor aprovado pelo PRONAC

Programa Nacional de Apoio à Cultura - Lei Federal de Incentivo à Cultura (Lei Rouanet) - Incentivo Fiscal.

- **Pronac:** 2514952
- **Enquadramento:** Artigo 18
- **DOU** - 18/12/2025
- **Valor total do projeto:** R\$ 302.078,29
- **Mídia/ Divulgação:** R\$ 40.683,9
- **Prazo de captação:** 31/12/2026



MINISTÉRIO DA  
CULTURA



**PEN**®

**Proponente:** PEN- Programa de Educação Nutricional Ltda

**CNPJ:** 03.490.097/0001-56

**Endereço:** R. Azarias Leite 15-61, Vila Mesquita

**CEP:** 17014-400 / Bauru - SP

**Contato:** Suzana Janson Franciscato - Diretora

**Tel:** (14) 98135-7511 / (14) 99895-9631

**E-mail:** [suzanajf@uol.com.br](mailto:suzanajf@uol.com.br)



**ANTOINE  
KOLOKATHIS**

19.98159 0015

[antoine@direcaocultura.com.br](mailto:antoine@direcaocultura.com.br)

[www.direcaocultura.com.br](http://www.direcaocultura.com.br)