

**CENTRO PAULA SOUZA  
ETEC CORONEL FERNANDO FEBELIANO DA COSTA  
TÉCNICO EM NUTRIÇÃO E DIETÉTICA**

**ESTRATÉGIA LÚDICA PARA A QUEBRA DE SELETIVIDADE ALIMENTAR  
EM CRIANÇAS DO ESPECTRO AUTISTA**

Ligia Fidelis  
Luiza Aparecida  
Maysa Simões

**Resumo**

O objetivo desse trabalho foi o de ajudar os pais de crianças do espectro autista a estimular o consumo de novos alimentos, diminuindo assim a seletividade alimentar, usando estímulos sensoriais. Para a realização deste trabalho a ferramenta lúdica usada foi um jogo de tabuleiro desenvolvido para facilitar o consumo de novos alimentos e/ou melhorar a aceitação de alimentos consumidos no dia a dia da família. A competitividade incentivada e auxiliada pelo núcleo familiar é peça chave para a realização desse jogo. Foi elaborado um questionário e entregue a uma mãe de criança autista com perguntas sobre os hábitos alimentares de seu filho. O jogo de tabuleiro continha figuras de diferentes alimentos que seriam usadas para construir um prato qualitativo e quantitativo, além de cartas de experimentar. O protótipo do jogo foi testado com Flávia Spinolla (mãe) e Pedro Spinolla (filho) e apesar dos obstáculos sensoriais devido ao Transtorno do Espectro Autista o objetivo do jogo foi atingido com excelência. Apesar de ser necessário a prática do jogo com frequência os resultados a curto prazo foram excelentes pois por meio dessa ferramenta percebeu-se o esforço da criança em pelo menos experimentar os alimentos apresentados no jogo.

**Palavras-Chaves:** TEA; Criança; Jogo de Tabuleiro; Estratégia Lúdica; Seletividade Alimentar.

## 1. Introdução

A sigla TEA é a abreviação para “Transtorno do Espectro Autista”, essa denominação abrange distúrbios como a Síndrome de Asperger, o Transtorno Desintegrativo da Infância e o Transtorno Global do Desenvolvimento. A pessoa diagnosticada com TEA possui um distúrbio do neurodesenvolvimento evidenciado por um desenvolvimento atípico que afeta no comportamento, nas interações sociais, nas atividades e interesse e nas manifestações comportamentais (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2023).

A fase de introdução de novos alimentos na vida de crianças do espectro autista é algo novo no cotidiano familiar e pode demandar alguns desafios, e quando se trata de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), pode ser ainda mais complicado, pois elas podem apresentar comportamentos restritivos, seletivos e ritualísticos que afetam diretamente os seus hábitos alimentares resultando em desinteresse e recusa pela alimentação. Em nossa sociedade, é perceptível a negligência governamental e social quando se trata da alimentação de crianças com TEA, essa invisibilidade pode acontecer pela exclusão dentro das escolas e da família, falta de programas de conscientização, escassez de produtos para esse público entre outros fatores.

Com isso, é importante eliminar estigmas, tabus e adquirir conhecimento por meio de pesquisas, como esse trabalho acadêmico, que tem como objetivo amenizar as causas da seletividade alimentar, esclarecendo os estigmas e tabus referentes à criança com o intuito de reduzir os preconceitos, compreensível ao tempo dele.

A pesquisa bibliográfica para esse trabalho foi feita em base de dados confiáveis como o *Google Acadêmico* e o *Scielo* fazendo uso de artigos científicos, dissertações, teses e trabalhos de conclusão de curso, durante o primeiro semestre de 2023.

Foi elaborado um questionário com intuito de levantar os possíveis comportamentos restritivos, seletivos e ritualísticos da alimentação de uma criança do espectro autista, que possui dificuldade com a introdução de novos alimentos e texturas. As perguntas do questionário basearam-se no artigo “Escala de avaliação do comportamento alimentar no Transtorno do Espectro

Autista: estudo de validação” de Lázaro, Siquara e Pondé (2019), que contava com 26 questões estruturadas direcionadas aos diferentes tipos de comportamentos alimentares de crianças com TEA. As questões deste estudo sofreram pequenas adaptações para se ajustarem à temática do presente artigo e podem ser observadas no Anexo 1.

O questionário foi entregue a Flávia Spínola, brasileira, casada, professora e mãe de dois filhos do espectro autista com níveis de suporte diferentes. Foi observado apenas o filho mais velho, Pedro Gabriel Spínola Santana, 10, que possui o nível de suporte I. A mãe das crianças, incentiva e acompanha o tratamento do transtorno de forma sistemática e periódica para que os irmãos tenham o melhor tratamento a partir de seu laudo, o que inclui terapia ocupacional e psicoterapia do método ABA (Análise do Comportamento Aplicada).

A partir das respostas do questionário foi desenvolvido um jogo de tabuleiro com o intuito de incentivar à introdução de alimentos de forma qualitativa e quantitativa a partir da interação entre a criança, o responsável e o jogo.

## **2. Desenvolvimento**

### **2.1. Revisão de literatura**

#### **2.1.1. Dificuldades na alimentação de crianças com TEA**

A seletividade e resistência para inserir novos alimentos, que acaba criando barreiras para experimentar novas comidas, aumenta as chances de déficits alimentares, por isso são mais recorrentes em crianças com TEA (GAMA, 2020).

A dificuldade para a introdução alimentar começa com a criança rejeitando os alimentos, ação que é agravada com as crises, que se caracterizam por comportamento extremos: agressivos e repetitivos. A recusa de alimentos pode ter origem com a aversão às texturas, as consistências, a aparência visual,

características dos alimentos, distúrbios sensoriais e comportamento durante as refeições (MOURA; da SILVA; LANDIM, 2021).

Os alimentos que possuem alto valor nutricional, no geral, são os que apresentam maiores índices de recusa, os vegetais têm em torno de 31,1% de taxa de recusa pelas crianças com TEA e as frutas em torno de 21,3% de recusa. A seletividade pode provocar determinados problemas nutricionais, que podem levar ao atraso no desenvolvimento infantil da criança, por isso, deve ser acompanhada por um médico especialista na área (ROCHA et al., 2019).

### **2.1.2. Métodos interativos de fazer a introdução de alimentos**

Para que haja um tratamento correto do TEA é necessário que tenha uma grande equipe, contando com: fisioterapeuta, psicólogo, terapeuta ocupacional, nutricionista, profissional da educação física e fonoaudiólogo. A ajuda de diferentes profissionais serve para auxiliar em práticas comuns do dia a dia, a fim de melhorar as experiências sensoriais, mas principalmente as que envolvem aumentar a capacidade de variar a dieta (MAGAGNIN et al., 2019).

Diferentes meios para se introduzir variados alimentos são aliados dos pais, professores e profissionais nesse momento da vida de uma criança com o TEA. Podem ser incluídas atividades interativas que estimulam o interesse da criança pelos alimentos, essas atividades devem estar integradas aos sentidos: visão, audição, olfato, paladar e tato (MAGAGNIN et al., 2019).

É preciso ser criativo para driblar de forma eficiente as causas da seletividade alimentar. A não aceitação do consumo do alimento pode ser devido a aparência, a cor, o sabor, o cheiro, a textura e a temperatura (LOPES, 2022).

### **2.1.3. Importância da família na introdução de novos alimentos**

O comportamento alimentar é o conjunto de hábitos alimentares que, por sua vez, são influenciados por diversos fatores de âmbito cultural e socioeconômico, como por exemplo, as tradições alimentares regionais e a renda per capita da família (YASSINE; ORDOÑEZ; SOUZA, 2020).

Os hábitos alimentares são moldados, essencialmente, desde a gestação, passando pela lactação e demais fases da infância, sendo esse um dos períodos mais importantes na vida do indivíduo, pois o comportamento alimentar

construído enquanto criança raramente é modificado na vida adulta (SOUSA; ALMEIDA, 2022).

Além disso, o contexto familiar é outro grande agente influenciador da alimentação infantil, tendo em vista que a criança fica à mercê dos responsáveis e tende a copiar os comportamentos de familiares próximos, logo, é fundamental que seus criadores não só estimulem o consumo de alimentos saudáveis, como também o incentivem através do exemplo. Por estes motivos, é imprescindível que a família entenda a crucialidade de uma introdução alimentar que seja condizente às necessidades nutricionais da criança (LEÃO et al., 2021).

#### **2.1.4 A importância do lúdico na infância**

O lúdico é um método de ensino que utiliza de jogos e brinquedos de suma importância durante a infância, pois insere a criança em seu círculo social – sendo o meio de comunicação da criança – e auxilia no desenvolvimento físico e intelectual, uma vez que desenvolve a criatividade, a coordenação motora, habilidades de comunicação e interpretação da criança (SILVA; SANTOS).

A ludicidade na introdução alimentar é uma interessante forma de integrar a criança e seus interesses na rotina alimentar. A partir desta é possível observar a crescente disposição, por parte da criança, em relação a hábitos nutricionais saudáveis e alimentação em geral (MELO; OLIVEIRA, 2021).

O lúdico permite que a criança autista possa desenvolver seu cognitivo a partir dos desafios propostos com finalidades educativas e terapêuticas. Dessa forma, a relação de crianças com TEA e jogos em geral é certa, visto que estimula suas capacidades motoras, sociais e intelectuais (SOUSA, 2022).

## **2.2. Resultados e discussão**

### **2.2.1. Questionário sobre o comportamento alimentar**

Foi aplicado um questionário com a responsável da criança, Flávia Spínola, com o intuito de obter informações sobre os hábitos e comportamentos alimentares do jovem bem como o seu interesse por jogos.

O questionário contou com 16 perguntas fechadas e as respostas foram separadas em cinco categorias: 1: Não; 2: Raramente; 3: Às vezes; 4: Frequentemente; 5: Sempre. Sendo assim, a responsável teve a tarefa de encaixar cada um dos comportamentos indagados em uma dessas categorias.

Os comportamentos que nunca ou raramente ocorreram foram o de “comer alimentos de mesmas cores” e “dificuldade para mastigar”, que foi classificada na condição de número 2 “raramente”.

Na categoria 3, que se refere a resposta “às vezes”, os comportamentos levantados foram: “Não consome alimentos crus ou cozidos”, “mastigação de boca aberta”; “apreço por alimentos com temáticas de personagens, decorados e semelhantes”.

Quanto à categoria de número 4 “frequentemente”, o único comportamento citado foi a intolerância alimentar, no caso de Pedro, ao leite.

Por último, a categoria de número 5 “sempre” foi relacionada aos seguintes comportamentos: “retirada de legumes e semelhantes do prato”; “evitar o consumo de frutas”; “devolução do alimento quando não há afeição”; “dificuldades para utilizar talheres”; “refeições sempre no mesmo ambiente”; “querer comer sempre os mesmos alimentos”; “recusa de alimentos” e por fim “reação negativa a texturas e sabores novos”.

A partir das respostas, notou-se que o Pedro não mantém rituais alimentícios e nem problemas com o ambiente em que costuma comer, porém, possui dificuldades para utilizar talheres. Costuma reagir negativamente quando apresentado a novas texturas e alimentos, mas não se recusa a experimentá-los. Além de relutar para comer legumes e frutas no dia a dia.

O questionário também contou com perguntas, cujas respostas seriam usadas como informações para a elaboração do design do jogo como por exemplo, a cor e brinquedos favoritos do Pedro e se ele possuía algum hiper foco e qual seria.

### **2.2.2. Desenvolvimento do jogo**

Primeiramente, as integrantes da equipe desse trabalho dialogaram sobre os objetivos que deveriam ser atingidos com o jogo, e em seguida, foi feita uma revisão de literatura para melhor compreender a seletividade alimentar em crianças do espectro autista. A equipe pensou em vários materiais lúdicos que poderiam provocar uma boa interação entre a criança autista e os alimentos, entre as ideias pensou-se em livros, fantoches, jogo de cartas, mas o recurso que melhor atingiu as propostas e objetivos foi o jogo de tabuleiro. Foram discutidas questões referentes ao material, o propósito e como seria montado o jogo.

No primeiro encontro com a Flávia, perguntou-se sobre a relação dela com o Pedro e a relação do seu filho com a alimentação. Nesse mesmo dia foi aplicado o questionário sobre o comportamento alimentar - já descrito no item 2.2.1. Também foi explicado a Flávia as regras do jogo de tabuleiro, seu objetivo e como jogar. Nesse momento foi apenas uma conversa com o intuito de explicar as intenções do jogo e levantar informações para a confecção do tabuleiro, peças e cartas.

A partir das respostas a esses questionamentos iniciou-se a elaboração do design do jogo e a escolha dos alimentos/preparações que seriam oferecidas ao Pedro, levando em consideração suas preferências e seletividades.

Foi iniciada então a produção de todas as peças do jogo. Estabeleceu-se o número de jogadores por partida, sendo limitado a dois jogadores, pois a proposta é que o pai ou a mãe jogue com seu filho. O objetivo do jogo é completar o prato mais rapidamente, que é composto por vegetais, proteínas e carboidratos. É necessário conquistar figuras de alimentos que representam esses grupos alimentares ao jogar os dados e caírem na devida casa. Para terminar o jogo é necessário conquistar 4 vegetais, 2 proteínas e 2 carboidratos.

A trilha foi elaborada em formato de círculo para que o jogo fosse contínuo. No total, a trilha tem 26 casas com condições ou não, por exemplo, pode ser ocupada com um número de 1 a 36 de forma crescente em relação ao início do jogo. Há casas em que o jogador deverá “pegar uma carta de experimentar” e em outras será perguntado se o jogador gosta de determinados alimentos, podendo o jogador avançar ou voltar casas, dependendo da resposta. Para ter jogadas e avançar a trilha é lançado um dado com 6 faces indicando quantas casas o jogador irá percorrer. Para avançar pelas casas é usado um pino por jogador, escolhido da cor de sua preferência.

Em determinado momento do jogo, o jogador pode cair em uma casa que peça para pegar uma “carta de experimentar”. Nessas cartas, os pais podem preencher o espaço em branco com preparações que desejem que seu filho experimente, além de escrever as sensações que podem ser sentidas no paladar ao experimentar o alimento ou preparação.

Para o teste do tabuleiro foram oferecidas as seguintes preparações: suco de laranja com gominhos, arroz doce, sopa de macarrão com legumes em cubos, caldo de feijão e a salada de batata com ovos. Se o jogador conseguisse experimentar essas preparações, conseguiria os alimentos para montar o prato, estava escrito nas cartas que depois de consumir o alimento o jogador poderia pegar uma ou duas figuras que representavam proteína ou carboidrato ou vegetal.

No jogo há figuras de alimentos e atrás especifica-se se é vegetal, proteína ou carboidrato. As figuras são do tipo “emoji”, com a representação de diferentes tipos de leguminosas, carne, hortaliças, frutas, verduras e carboidratos (arroz, macarrão, batata e batata-doce). Essas figuras podem ser escolhidas para serem colocadas no prato após o jogador pegar uma carta de experimentar. A figura 1 é uma foto do jogo de tabuleiro.



Figura 1: Tabuleiro com todas as peças



Fonte: Acervo pessoal

### **2.2.3. Teste do protótipo com a criança e a mãe**

Quando o protótipo do jogo ficou pronto marcou-se um segundo encontro, que foi realizado na ETEC Cel. Fernando Febeliano da Costa, localizada na região central de Piracicaba. Participaram desse encontro as autoras desse trabalho, a professora orientadora, a Flávia e o Pedro. O teste do protótipo do jogo foi realizado com a mãe e o filho e as autoras do trabalho e orientadora apenas observaram a rodada do jogo sem interferir.

Notou-se que Flávia e Pedro observaram o tabuleiro do jogo, as preparações culinárias que estavam dispostas em uma mesa e o ambiente. Assim que Pedro percebeu que teria que consumir alimentos durante o jogo, passou o álcool gel em suas mãos, sem ninguém ter lhe dito nada.

Antes de iniciar o jogo, a criança apostou que sua mãe ganharia a partida, uma vez que ele não gostava da maioria das preparações dispostas sobre a mesa.

Quando o jogo foi iniciado e a primeira carta de experimentar foi tirada pela criança, o resultado foi degustar o arroz doce para sentir os grãos de arroz. Pedro se sentiu desafiado, mesmo assim, degustou-o. Notou-se dificuldade para colocar a preparação na boca e engoli-la, entretanto, Flávia foi estimulando-o com comentários positivos.

No decorrer do jogo, a criança tirou a carta de experimentar para o caldo de feijão. Pedro relatou que foi a preparação mais desafiadora para consumir, visto que ele consome o feijão em grãos e com outros alimentos para mascarar o sabor. A preparação de maior facilidade de ingestão foi a sopa de macarrão, pelo fato dele aceitar bem esse prato, contudo relutou em consumir os legumes da sopa. Outra preparação de boa aceitação foi o suco de laranja com gominhos.

Durante o jogo, Pedro criou estratégias para ganhar os alimentos e assim completar primeiro o seu prato. Ele experimentou todas as preparações e não recusou nenhuma, apesar da dificuldade em consumi-las. Reparou-se alta persistência durante a partida por parte do Pedro, pois se sentiu desafiado a ganhar a rodada.

Vale ressaltar que ao cair nas “cartas de experimentar”, Pedro demonstrava pequenos sinais de aflição como tensão por todo corpo, olhos arregalados, ganidos, entre outros. Mesmo assim, persistia na experimentação da preparação sorteada. A figura 2 é uma foto de um determinado momento da partida.

**Figura 2:** Mãe e Filho testando protótipo



**Fonte:** Acervo pessoal

#### **2.2.4. Discutindo as reações ao jogo**

Após o teste do protótipo descrito no tópico 2.2.3 foi entregue a responsável um questionário, com cerca de 30 questões, que envolvia as impressões da mãe e da criança em relação ao jogo, como também críticas, opiniões e sugestões.

De acordo com as respostas obtidas com este questionário, a criança sentiu-se um pouco ansiosa antes de jogar, mas, ainda assim, estava animada em saber que seria um jogo. Durante o teste, foi possível perceber que o garoto foi se acalmando e aproveitando o jogo, na medida do possível.

Ainda de acordo com as respostas, a mãe declarou que as regras do jogo foram claras tanto para o filho quanto para ela mesma.

Em relação ao interesse do Pedro para com o jogo, foi relatado um certo sentimento de desafio e competitividade, apesar de haver grande aversão aos alimentos apresentados no jogo.

No que diz respeito ao impacto do jogo, não é possível fazer afirmações levando em consideração apenas a partida de teste do protótipo. No entanto, pode-se confirmar avanços na alimentação da criança, tendo em vista que o desafio proposto pelo jogo integra a diversão, a descontração, a alimentação e o novo.

Vale ressaltar que a mãe, diante das impressões que obteve do jogo, propôs a inserção de alimentos que eram do interesse do Pedro dentro da brincadeira, a fim de gerar mais estímulos à criança.

### **3. Considerações finais**

A dificuldade na alimentação de crianças do espectro autista se dá pelos obstáculos em sentir diferentes características dos alimentos, com isso o ato de se alimentar pode se tornar um momento conturbado para a família. Além da seletividade alimentar também pode estar presente rituais alimentares, onde a criança só se alimenta em condições permitidas por ela como usar sempre os mesmos talheres ou se sentar sempre no mesmo lugar.

Pensando nos impasses para estimular a alimentação de crianças com TEA que possuem seletividades, foi produzido um protótipo de um jogo de tabuleiro com a intenção de driblar essas complexidades. O jogo estimulou a criança a consumir novos alimentos por meio do incentivo à competitividade. Nesse processo foi importante a presença dos pais para melhor encorajamento, assim, a criança se sentiu mais confortável para encarar um novo desafio e mais disposta a enfrentar barreiras da seletividade alimentar.

O processo de desenvolvimento do jogo foi muito importante para a construção das características do artigo, visto que ele foi a base das pesquisas e deu forma aos objetivos que foram propostos.

Com o teste do protótipo obteve-se um sentimento de realização, pois mesmo com todas os obstáculos do TEA e da seletividade alimentar o objetivo foi alcançado, sem dificuldades e com fluidez. A importância do jogo se deu no campo sensorial, permitindo a quebra da seletividade alimentar e atuando como estímulo para as interações dos sentidos, além de oferecer encorajamento para a prática de novas atividades no dia a dia.

## Referências

FERNANDES, Fátima Rodrigues. **Convivendo com o TEA: Perguntas e Respostas**. Autismo e Realidade, 2020. Disponível em: [https://www.perguntas e respostas - autismo e realidade](https://www.perguntas-e-respostas-autismo-e-realidade). Acesso em: maio, 2023.

GAMA, Bruna Tayná Brito et al. Seletividade alimentar em crianças com Transtorno de Espectro Autista (TEA): Uma revisão narrativa da literatura. **Revista Artigos.com**, Belém (PA), v. 17, 2020. Disponível em: <https://acervomais.com.br/index.php/artigos/article/view/3916/2096> . Acesso em: maio, 2023.

GOMEZ, Melisa Sofia et al. *Baby-led weaning*, panorama da nova abordagem sobre introdução alimentar: uma revisão integrativa de literatura. **Revista Paulista de Pediatria**, Universidade Estadual de Campinas, Piracicaba, SP, Brasil, 2019. Disponível em: [https://www.baby-led weaning, panorama da nova abordagem sobre introdução alimentar: revisão integrativa de literatura](https://www.baby-led-weaning-panorama-da-nova-abordagem-sobre-introducao-alimentar-revisao-integrativa-de-literatura) . Acesso em: maio, 2023.

LÁZARO, Cristiane Pinheiro; SIQUARA, Gustavo Marcelino; PONDÉ, Milena Pereira. Escala de Avaliação do Comportamento Alimentar no Transtorno do Espectro Autista: estudo de validação. **Jornal Brasileiro de Psiquiatria**, v.68, n.4, p.191-199, 2019. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/339283361 Escala de Avaliacao do Comportamento Alimentar no Transtorno do Espectro Autista estudo de validacao](https://www.researchgate.net/publication/339283361_Escala_de_Avaliacao_do_Comportamento_Alimentar_no_Transtorno_do_Espectro_Autista_estudo_de_validacao). Acesso em: junho, 2023

LOPES, Ana Maria. **Cardápio para autista**. Mundo Indica, 2022. Disponível em: <https://mundoindica.com/cardapio-para-autista/> . Acesso em: maio, 2023.

MAGAGNIN, Tayná et al. Relato de Experiência: Intervenção Multiprofissional sobre Seletividade Alimentar no Transtorno do Espectro Autista. **Id On Line Revista Multidisciplinar e de Psicologia**, v.13, n. 43, p. 114-127, 2019. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/1333/2232> . Acesso em: maio, 2023.



## Anexos

### Anexo 1: Questionário para levantar comportamento alimentar do Pedro

Nome da criança:

Idade:    Data hoje:            Data de nascimento:

Sexo da criança:            Nível de suporte:

Relação do respondente com a criança:

Formulário preenchido por (nome completo):

Por favor, preencha este questionário de acordo com a sua opinião sobre o comportamento alimentar do seu filho, mesmo que a sua opinião seja diferente. Caso tenha algum comentário adicional, pode anotar ao lado de cada item ou no final do questionário. Abaixo há uma lista de vários problemas ou dificuldades relacionadas ao comportamento alimentar. As opções de resposta variam de: 1 (Não) até 5 (Sempre).

Coloque um X na resposta que mais se adequa à criança:

1. Não: Se seu filho não apresenta o comportamento (nunca);
2. Raramente: Se seu filho raramente apresenta o comportamento descrito;
3. Às vezes: Se seu filho às vezes apresenta o comportamento;
4. Frequentemente: Se seu filho com frequência apresenta o comportamento;
5. Sempre: Se seu filho sempre apresenta o comportamento

1 2 3 4 5

Possui dificuldade para mastigar

Não gosta de alimentos crus ou cozidos

Mastiga com a boca aberta

Retira os legumes do prato de comida

Evita consumir frutas

Quando não gosta devolve o alimento

Possui dificuldade em utilizar talheres

Come sempre no mesmo lugar

Quer comer os mesmos alimentos

Gosta de alimentos com personagens

Reage negativamente a alimentos com texturas novas

Come alimentos com as mesmas cores

Possui alergia alimentar

É intolerante alimentar

Recusa alimentos

Possuí rituais na hora de se alimentar

## **Anexo 2: Questionário para levantar as impressões do Pedro sobre o teste com o jogo**

Nome da criança:

Idade:

Sexo da criança:

Data hoje:

Data de nascimento:

Nível de suporte:

Relação do respondente com a criança:

Formulário preenchido por (nome completo):

Questionário da experiência com o protótipo

1. Qual foi a reação da criança quando você avisou que iria ter a experiência do jogo?
2. Como ele (a) se sentiu ao chegar no local de aplicação do protótipo?
3. Ele (a) demonstrou estresse ou ansiedade antes de começar a jogar?
4. Qual foi a primeira impressão (se ele (a) falou algo, se expressou algo) quando você explicou o jogo?
5. Quem terminou de montar o prato primeiro?
6. Foi difícil entender o jogo no início?
7. Ele (a) estava interessado quando começou a jogar?
8. Foi possível perceber perda de interesse ao decorrer do processo?
9. Alguma parte do jogo ficou confusa? Se sim, qual?
10. Quando a criança tirou a primeira “carta de experimentar” ele teve alguma reação, aversão ou interesse?
11. Ele (a) sentiu curiosidade para saber qual seria a próxima comida que ele experimentaria?
12. Qual foi as reações da criança experimentar o suco de laranja?
13. Qual foi as reações da criança ao experimentar o arroz-doce?
14. Qual foi as reações da criança ao experimentar a sopa de macarrão?
15. Qual foi as reações da criança ao experimentar a salada de batata?
16. Qual foi as reações da criança ao experimentar a omelete com legumes?
17. Teve algum que ele (a) gostou muito? Se sim, qual?
18. Teve algum que ele (a) gostou médio? Se sim, qual?
19. Teve algum que ele (a) não gostou? Se sim, qual?
20. Quais as principais queixas da criança ao experimentar as comidas?
21. Quanto tempo, em média, a criança passou experimentando os alimentos?
22. Em relação ao prato, a criança conseguiu colocar as figuras dos alimentos no lugar correto?
23. Em relação ao prato, o que a criança demonstrou ao poder ter autonomia em montar seu próprio prato?



24. Em relação ao prato, ele (a) conseguiu entender a relação de proteínas, carboidratos e vegetais com as figuras de alimento?
  25. Em relação ao prato, ele (a) colocou algum alimento que nunca experimentou antes? Se sim, qual?
  26. Tinha alguma figura de alimento que ele (a) não gosta?
  27. Tinha alguma figura de alimento que ele (a) gosta muito?
  28. Qual foi a reação dele (a) ao perceber que o jogo acabou?
  29. No geral, como você considerou o interesse da criança nos alimentos e na ideia proposta pelo jogo?
  30. O que poderia ser melhorado?
  31. Qual foi a parte mais interessante para a criança?
  
  32. Qual foi a parte mais interessante para você?
  33. Você acha que o jogo teve algum impacto na alimentação da criança? Se sim, qual?
  34. Quais possíveis impactos teria na alimentação da criança se o jogo fosse jogado com frequência?
  35. A partir de qual idade você considera que esse jogo pode ser aplicado?
  36. A partir de qual nível de suporte você considera que esse jogo pode ser aplicado?
- Escreva seu sentimento e suas impressões, como responsável, sobre todo o processo do jogo