

LIGA DE ENSINO DO RIO GRANDE DO NORTE
FACULDADE NATALENSE PARA O DESENVOLVIMENTO
DO RIO GRANDE DO NORTE – FARN
CURSO DE NUTRIÇÃO

ALEXANDRE DA SILVA BAETA NEVES

BRINCANDO COM OS ALIMENTOS: Experimentando a abordagem lúdica na
aplicação de um jogo entre crianças de 04 a 07 anos

ALEXANDRE DA SILVA BAETA NEVES

BRINCANDO COM OS ALIMENTOS: : Experimentando a abordagem lúdica na aplicação de um jogo entre crianças de 04 a 07 anos

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial da obtenção do título de Nutricionista da Faculdade Natalense para o desenvolvimento do Rio Grande do Norte - FARN.

Orientadora: Profa. Esp. Bianca Arnoud Rodrigues

**Natal - RN
2010**

ALEXANDRE DA SILVA BAETA NEVES

BRINCANDO COM OS ALIMENTOS

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito necessário para obtenção do título de Nutricionista da Faculdade Natalense para o Desenvolvimento do Rio Grande do Norte – FARN.

Monografia aprovada em 06/12/2010

Alexandre da Silva Baeta Neves

Profa. Esp. Bianca Arnoud Rodrigues

Orientadora

Profa. Ms. Rejane Guedes

Examinador (a) Titular

Profa. Ms.Célia Regina Barbosa de Araújo

Examinador (a) Suplente

Profa. Carina Leite de Araújo Oliveira

Coordenadora do Curso

**Dedico este trabalho a minha família, a minha esposa, ao
Centro Espírita Irmãos do Caminho e a todos os professores**

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente a Deus, a minha esposa Georgia Martins Baeta Neves pelo apoio e confiança durante esses quatro anos, a minha orientadora Profa. Esp. Bianca Arnoud Rodrigues por sua dedicação e orientação na construção deste trabalho e ao Centro Espírita Irmãos do Caminho pelo apoio necessário para a realização da pesquisa.

Ninguém pode voltar atrás e fazer um novo começo, mas todo mundo pode começar agora e fazer um novo fim.

(Francisco Cândido Xavier)

RESUMO

A pesquisa é do tipo pesquisa ação exploratória. A metodologia adotada foi a aplicação individual de um jogo de tabuleiro composto de 30 casas. Participaram da pesquisa 45 crianças de 4 a 7 anos matriculadas numa escola filantrópica no município de Natal-RN. Os dados obtidos sobre a alimentação da criança foram posteriormente confrontados com as de suas mães permitindo a classificação das respostas obtidas em satisfatória e insatisfatória. Os resultados obtidos indicam que 71% das crianças responderam de modo satisfatório, isto é, relataram de forma segura suas refeições enquanto que 29% dos participantes responderam de maneira insatisfatória, ou seja, emitiu informações incorretas ou duvidosas. Sobre a aceitação do jogo a grande maioria das crianças aprovou sua forma de administração e apenas 2% não se identificou com a atividade. Concluímos que o jogo proposto dispõe de aplicabilidade satisfatória já que permitiu o diagnóstico das preferências e aversões alimentares de crianças de 4 a 7 anos.

Palavras chaves: Anamnese alimentar. Avaliação nutricional. Jogo diagnóstico

ABSTRACT

This is an exploratory research. The methodology used was the application of an individual board game with 30 positions. The number of children who participated in the game was 45, having between 4 and 7 years old from a philanthropic school in the Natal city, Rio Grande do Norte (RN). The data obtained about children alimentation were validated against their mothers allowing a classification between satisfactory and unsatisfactory answers from them. The results indicated that 71% of the children answered according their regular meal while 29% did not give a satisfactory answer, i.e., they incorrectly respond the questions or provided a doubtful answer. About the game satisfaction the majority of the children approved its application and only 2% show low interest. It is possible to conclude that the proposed game was able to diagnostic the preferential food tastes in children between 4 and 7 years old, and therefore, showing its applicability.

KEY WORDS: Anamnese food. Nutritional Evaluation. Diagnostic Game.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Distribuição dos participantes quanto ao sexo

Gráfico 2: Distribuição dos participantes quanto a idade

Gráfico 3: Distribuição das refeições que os participantes tiveram mais dificuldades em relatar

Gráfico 4: Aceitação do jogo por parte das crianças

Sumário

1 INTRODUÇÃO	10
2 OBJETIVOS	11
2.1 Objetivo Geral	11
2.2 Objetivo Específico	11
3 REFERÊNCIAL TEÓRICO	12
3.1 Diagnóstico nutricional	12
3.2 Educação nutricional para crianças	13
3.3 Ludo diagnóstico	15
3.4 Importância do brincar	16
3.5 O jogo como ferramenta educativa	17
4 METODOLOGIA	19
4.1 Tipo de pesquisa	19
4.2 Como surgiu o jogo	20
4.3 Universo e amostra	21
4.4 Considerações éticas	21
4.5 Coleta de dados	22
4.6 Análise dos dados	27
5 RESULTADOS E DISCUSSÃO	29
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
REFERÊNCIAS	38
ANEXOS	
APÊNDICE	

1 INTRODUÇÃO

Brincando com os alimentos é um jogo de tabuleiro desenvolvido especificamente para realizar inquéritos alimentares em crianças de 04 a 07 anos. Este projeto foi inspirado numa técnica já utilizado na psicologia conhecido como *a hora do jogo diagnóstico*, que tem como finalidade desvendar o mundo inexplorado das crianças.

A pesquisa buscou provar que ferramentas lúdicas, podem facilitar a abordagem de crianças no momento de realizar a técnica de anamnese alimentar, que é parte fundamental para se obter um diagnóstico nutricional.

Atualmente não existe nenhum método de inquérito alimentar que seja totalmente seguro, sendo os mais utilizados o recordatório 24 horas e o Questionário de frequência de consumo alimentar (QFCA). Outro fator importante é que o relato do consumo alimentar da criança é feito pela mãe ou pelo acompanhante que nem sempre estão aptos a realizar tal função.

As possíveis falhas nas formas de inquéritos e as características destas abordagens tradicionais impulsionaram a elaboração deste jogo que estimula a própria criança a relatar sua ingesta alimentar além de suas preferências e aversões alimentares.

Partiu-se do pressuposto de que através da brincadeira a criança revela seu mundo, fala a língua do adulto. Assim conseqüentemente ocorre uma sintonia entre a criança e o nutricionista no primeiro momento da avaliação nutricional.

O jogo foi aplicado individualmente. Com estrutura simples essa ferramenta teve o propósito de deixar a criança à vontade, a fim de que ela pudesse expressar seu mundo interno sem a interferência dos adultos.

Assim, julgou-se pertinente elaborar e aplicar um jogo de tabuleiro de modo que as crianças, independente de seus acompanhantes, relatassem sobre sua alimentação. Acreditamos que com o uso desse instrumento proposto a anamnese alimentar passe a ser uma investigação divertida e segura para os pequenos, podendo ser aplicado em ambientes escolares, creches e consultórios.

2 OBJETIVOS

2.1 Geral:

Avaliar a aplicabilidade de um jogo que se propõe a conhecer o comportamento alimentar de crianças de 04 a 07 anos.

2.2 Específico:

- Diagnosticar se o jogo proposto consegue identificar os hábitos, as preferências e aversões alimentares da criança.
- Averiguar se a criança consegue identificar e relatar suas refeições.
- Observar se o jogo proposto consegue realizar o inquérito alimentar da criança na ausência do responsável
- Explorar a aplicabilidade do jogo proposto como ferramenta de anamnese alimentar.

3 REFERÊNCIAL TEÓRICO

3.1 Diagnóstico nutricional

Quando ocorre falhas no inquérito alimentar e o nutricionista busca a história do paciente, o processo de análise nutricional pode ficar comprometida, pois esta etapa é de extrema importância na avaliação nutricional. Cuppari (2005), destaca a importância do inquérito alimentar no processo da avaliação nutricional, que vai influenciar fortemente na determinação do diagnóstico nutricional e a qual a conduta dietética deverá ser seguida frente ao indivíduo.

A anamnese alimentar é fundamental em qualquer avaliação, mas no caso da criança é necessário maiores habilidades do profissional nutricionista. Corroborando com essa ideia, Vitolo (2008) afirma que a avaliação da ingestão alimentar é fundamental para direcionar o diagnóstico nutricional da criança. Porém, a obtenção dos dados deve ser realizada com critérios técnicos consolidados, além de muita perspicácia. Este autor considera que a escolha do inquérito vai depender da idade da criança, do objetivo da avaliação, das condições socioeconômicas e da disponibilidade de tempo. Afirma ainda

que até 7 anos de idade os dados da ingestão alimentar são fornecidos pela mãe ou pelo responsável, acima desta idade, pode-se fazer o inquérito utilizando a própria criança.

Segundo Cardoso, Lopes e Taddei (2006), na avaliação do estado nutricional individual o inquérito alimentar é um momento muito importante que associado aos exames bioquímicos, clínicos e antropométricos direcionam a conduta a ser tomada pelo profissional. De acordo com este autor existem vários métodos de inquéritos alimentares, mas nenhum é perfeito. Ele afirma ainda que o método mais usado é o recordatório 24 horas, no qual o responsável pela criança descreve todo alimento ingerido pelo paciente nas últimas 24 horas.

Fagioli e Nasser (2006), dizem que os inquéritos alimentares fornecem informações tanto quantitativas como qualitativas a respeito da ingestão de alimentos, o que torna mais precisa essas informações ao nutricionista.

É importante observar que a mãe ou o responsável são peças fundamentais no inquérito da criança, pois sem a presença dos mesmos este processo de análise nutricional fica comprometido. A forte inserção das mulheres no mercado de trabalho agrava este quadro. Cardoso, Lopes e Taddei (2006), afirmam que as mães ou responsável que permanecem fora de casa mais de 4 horas não podem fornecer informações consistentes sobre a ingestão alimentar da criança.

As quantidades e as porções dos alimentos, também devem ser investigadas de forma cuidadosa e perceptiva. De acordo com Silva e Mura (2007), a avaliação dietética tem objetivo inicial de identificar a ingestão alimentar e posteriormente avaliar a distribuição nutricional. Contudo estes autores alertam que crianças abaixo de 10 anos de idade têm dificuldades de quantificar as porções alimentares e que a mesma não pode ser estimada sem erros. Quantificar a ingestão alimentar tem sido um dos fatores de maior complexidade nas investigações clínicas, sendo assim, se o profissional nutricionista tem em mãos uma ferramenta que desperte o interesse da criança, pode-se aproximar da precisão das preferências e das porções consumidas.

Para isso, o brincar pode ser um veículo para obtenção dessas informações no caso de crianças. Corroborando com esta idéia, Ocampo e Arzeno (2009), afirmam que brincar é uma forma de expressão com acesso as fantasias inconscientes, onde a criança consegue revelar seu mundo interno.

3.2 Educação nutricional para crianças

Segundo Linden (2005), a educação se refere ao processo de desenvolvimento multilateral da personalidade, envolvendo a formação de qualidades humanas (física, intelectuais, éticas e estéticas) tendo em vista a relação humana com o meio social. Este autor ressalta ainda que a finalidade da educação em saúde é ajudar as pessoas a descobrirem os princípios, padrões e valores que melhor se adaptem as suas próprias necessidades, visando a qualidade de vida individual e coletiva.

Segundo Fagioli e Nasser (2006), não existe um método de ensino que seja superior, ou melhor que outro, o que existe é a necessidade de se dar o atendimento mais adequado, pois a educação alimentar exige métodos de ensino ajustados a cada grupo ou indivíduo.

O mundo globalizado aumentou a oferta de alimentos e como consequência os riscos como a obesidade. Segundo Fagioli e Nasser (2006), essas mudanças que vem ocorrendo nos padrões do consumo alimentar, como hábitos inadequados, principalmente na infância e na adolescência, são fatores que acarretam as doenças crônicas, tanto na vida atual como na futura. Mahan e Scott-Stump (2005), em estudos recentes documentaram dados alarmantes quanto ao grau de sobrepeso das crianças atualmente sendo muito maior do que na década anterior.

Diante de tal constatação Monteiro et al (1995) destacam as ações de educação nutricional como uma possibilidade para o não agravamento desse quadro.

Sobre as competências da educação nutricional Boog considera que:

À Educação Nutricional compete desenvolver estratégias sistematizadas para impulsionar a cultura e a valorização da alimentação, concebidas no reconhecimento da necessidade de respeitar, mas também modificar crenças, valores, atitudes, representações, práticas e relações sociais que se estabelecem em torno da alimentação (BOOG, 2004, p. 2).

A educação nutricional é fundamental para promoção da qualidade de vida e no caso do público infantil a linguagem lúdica pode despertar comportamentos mais saudáveis. Sanders, Sayer e Goodale (1999) afirmam que é brincando que a criança adquire habilidades que a ajudarão a enfrentar as situações que se apresentam formando bases para um comportamento futuro.

Sendo assim, a liberdade de comportamento da criança na hora do jogo pode possibilitar ao nutricionista detectar pontos estratégicos na suas preferências alimentares

e estudar métodos de promover uma educação nutricional sem confrontar com os desejos dos menores. Mahan e Scott-Stump (2005), afirmam que conforme as crianças crescem adquirem conhecimento e assimilam conceitos com grande rapidez, sendo os primeiros anos ideais para fornecer informação e promover educação nutricional.

De acordo com Linden (2005), aprendizes são aqueles que permitem a si próprios serem apresentados para o que é desconhecido e torná-lo conhecido, e ensinar é estimular a imaginação da criança para um mundo no qual elas gostariam de viver, para o tipo de pessoas que eles gostariam de ser.

Diz Lipman apud Linden (2005), que o ensino bem sucedido conseqüentemente, permite que as crianças se tornem críticas, imaginativas e apreciativas sendo capazes de elaborar seu juízo crítico.

O nutricionista tem que estimular a imaginação da criança permitindo que, de forma prazerosa a mesma absorva as informações destinadas a ela, corroborando com esta colocação, Freire apud Linden (2005), afirma que educar deve ser uma ação prazerosa entre educando e educador.

3.3 Ludo diagnóstico

Há tempos os jogos são utilizados pelos psicólogos com intuito de diagnosticar a criança. Segundo Ocampo e Arzeno (2009) a hora do jogo diagnóstico constitui um instrumento técnico que tem a finalidade de conhecer os desejos da criança, sendo a atividade lúdica a sua forma de expressão própria, assim como a linguagem verbal é para o adulto.

A ligação da realidade com o diagnóstico na atividade lúdica é construída por etapas. De acordo com Ferland (2006), brincar também é dominar a realidade, onde a criança constrói uma ponte entre o familiar e o desconhecido.

Quando se trabalha com criança as consultas devem estar associadas ao prazer, e essa é a proposta da atividade lúdica, especificamente no nosso caso o jogo.

De acordo com Mahan e Scott-Stump (2005), a abordagem de jogos, com base na teoria de aprendizado de Piaget, é um método para ensinar nutrição. Segundo Mussen et al (2001), a teoria de Piaget diz que, os talentos cognitivos das crianças são reorganizados periodicamente, como resultado da maturação de novas capacidades, em interação com a exploração ativa do ambiente, essas estruturas mudam dinamicamente,

à medida que as células e outras estruturas biológicas mudam. Cole (2003), define melhor a teoria, dizendo que na opinião de Piaget a criança vem conhecer o mundo atuando nele.

Para conseguir um diagnóstico preciso é necessário entrar no mundo imaginário da criança. Cruz (2008) afirma que para entrar no mundo da criança, o adulto deve criar condições propícias como: dar espaço e tempo para a criança e suas brincadeiras, ouvir a criança de fato e envolver-se numa cumplicidade recíproca com as crianças.

Este autor ressalta ainda que se realmente queremos entender a criança e conhecer suas preferências, sua cultura, devemos mergulhar no seu mundo, pois uma criança não pensa como um adulto, suas palavras e modo de agir são muito mais complexos do que geralmente pensamos.

3.4 Importância do brincar

O brincar é um importante método nas terapias com crianças. Na nutrição esta técnica pode auxiliar nutricionista a detectar de forma prazerosa os desejos íntimos da criança e assim traçar estratégias dietoterápicas de acordo com as preferências alimentares das mesmas. Segundo Ferland (2006), brincar é um belo modo de descobrir o mundo, onde a criança desvenda suas particularidades e conseqüentemente começa a compreender o seu funcionamento.

No momento do jogo a criança tem atitudes parecidas com as da realidade e como afirma Ocampo e Arzeno (2009), na personificação do brincar, os modelos atuais aproximam-se dos objetos reais, a criança dá livre curso à fantasia, atribuindo e assumindo papéis, ampliando as possibilidades comunicativas.

Cordazzo e Vieira (2008) definem brincar e brincadeira. Para eles o termo brincar indica o comportamento da criança e brincadeira é a caracterização da atividade. Para Kishimoto apud Cordazzo e Vieira (2008) as características que podem definir o brincar resumem-se numa situação que gera prazer e espontaneidade podendo ensaiar novas combinações de idéias e de comportamentos.

A linguagem lúdica que a criança utiliza quando brinca e o comportamento espontâneo faz com que a criança expresse com sinceridade seus desejos. Bowlby apud

Fiorelli (2009), afirma que nada ajuda mais uma criança do que poder expressar francamente, de modo direto e espontâneo seus sentimentos.

O brincar é um importante mecanismo na terapia dos pré-escolares, pois brincando a criança se diverte, aprende e interpreta, desenvolvendo suas aptidões. Todo esse processo lúdico pode contribuir para as mudanças de comportamento e conseqüentemente os hábitos alimentares das crianças. Corroborando com essa idéia, Taddei et al (2006), afirmam que, brincando a criança não apenas se diverte, mas aprende, cria e recria, interpreta e relaciona-se com o mundo, desenvolvendo ao mesmo tempo aptidões lingüística, espacial-visual, social e tolerância de estabelecer acordos.

3.5 O jogo como ferramenta educativa

Valentine apud Duarte (1989), autores de grande referência na área de psicologia infantil, sustentam a idéia de que o jogo é uma preparação para a vida, onde a criança desenvolve sua percepção, sua capacidade de cooperação e autocontrole. Estes autores atribuem ao jogo a função de aperfeiçoamento da capacidade física e intelectual e acrescenta que proporciona a criança os meios necessários para aprender e modificar seus impulsos primários.

Segundo Axline apud Campos (2009), o princípio básico da Ludoterapia é a aceitação da criança como ela é, respeitando a capacidade da mesma e permitindo que a criança indique o caminho. A autora referência em ludoterapia, afirma que o jogo é o meio natural de auto-expressão da criança. É uma oportunidade dada a mesma de se libertar de seus sentimentos e problemas através do brinquedo.

Piaget apud Duarte (1989), destaque nos estudos de desenvolvimento infantil, aponta que o jogo é essencialmente a assimilação predominando sobre a acomodação, e enfatiza o jogo como um ato de inteligência, subordinando-o ao desenvolvimento intelectual.

De acordo com Ocampo e Arzeno (2009), cada jogo significa uma experiência diferente tanto para o entrevistador quanto para o entrevistado, onde ocorre o estabelecimento de um vínculo de transferência breve, cujo objetivo é o conhecimento e compreensão da criança.

Este autor afirma ainda que a transferência de informações na hora do jogo adquire características particulares, o jogo oferecido permite que a transferência se amplie e se diversifique.

Segundo Duarte (1989), os mecanismos analisados no jogo infantil são comparáveis aos mecanismos observados nos sonhos, onde os brinquedos são vistos como meios para alcançar o inconsciente infantil.

Para Ribeiro, Sabates e Ribeiro (2001), uma das formas capazes de ajudar a criança a perceber o que está acontecendo com ela, é o jogo terapêutico, que funciona como liberador de seus temores e ansiedades e permite a ela revelar o que ela sente e pensa.

Assim, no caso da educação nutricional por meio de jogos, esta ferramenta pode abrir as portas dos desejos íntimos da criança, e através deste feedback o nutricionista poderia coletar dados fundamentais na anamnese alimentar.

4.1 Tipo de pesquisa

Trata-se de um estudo quanti-qualitativo do tipo pesquisa-ação exploratória.

A pesquisa quantitativa é caracterizada pela quantificação tanto nas modalidades de coleta de informações, quanto no tratamento delas por meio de técnicas estatísticas (RICHARDSON, 1999)

O método qualitativo é o que se aplica ao estudo da história, das relações, das representações, das crenças, das percepções e das opiniões, produtos das interpretações que os humanos fazem a respeito de como vivem, constroem seus artefatos e a si mesmos, sentem e pensam. (MINAYO, 2010, p. 57)

Na pesquisa-ação há uma interação efetiva e ampla entre pesquisadores e pesquisados. O objetivo de estudo é constituído pela situação social e pelos problemas de diferentes naturezas encontradas nessa situação. Ela volta-se para a resolução e/ou esclarecimento da problemática observada. Além disso, tal pesquisa não fica em nível de simples ativismo, mas há o objetivo de se aumentar o conhecimento dos pesquisadores e o nível de consciência das pessoas e grupos considerados. (BARROS apud PACHECO, 2000).

Segundo Jung (2004), um estudo exploratório tem por finalidade a descoberta de teorias e práticas que modificarão as existentes, a obtenção de alternativas ao conhecimento científico e, principalmente, inovações tecnológicas.

O autor afirma ainda que o objetivo fundamental é a obtenção de novos princípios para substituírem os atuais, não exigindo grandes teorizações e, sim a experimentação para coleta de dados que servirão de base para a formulação de modelos inovadores ou explicativos. Assim, a pesquisa exploratória visa a descoberta, o achado, a elucidação de fenômenos ou a explicação daqueles que não eram aceitos apesar de evidentes.

4.2 Como surgiu o jogo

A idéia de produzir um jogo para fazer o recordatório alimentar de crianças surgiu nas aulas de ciclo de vida, quando percebemos a necessidade de uma ferramenta lúdica para realizar esta etapa do processo de avaliação nutricional.

No período letivo realizamos alguns trabalhos com a psicologia, que utiliza jogos para direcionar a terapia de crianças. Correlacionando com as aulas de ciclo de vida surgiu o questionamento da possibilidade de criar uma ferramenta lúdica para fazer anamnese de crianças. Consideramos que um brinquedo para ajudar na consulta já resultaria num bom trabalho, mas era preciso buscar na biografia bases para dar início ao projeto.

Não foi difícil encontrar citações de autores que questionavam a validade da anamnese alimentar praticada com crianças atualmente, principalmente na faixa etária de 04 a 07 anos. E foi este grupo o foco deste trabalho. A partir deste momento começamos a desenvolver o tabuleiro, e o primeiro passo foi analisar vários jogos existentes no mercado a fim de desenvolver um modelo atrativo para a criança.

A fase elaboração ensejou que a idéia inicial fosse aprimorada. Para Levis Strauss (1976) o pesquisador é capaz de produzir algo novo a partir de fragmentos, sem roteiro prévio. A esta modalidade o autor denominou de bricoleur. Nela o próprio andamento da pesquisa serviu de guia para a condição da mesma. Deste modo, alguns territórios foram dispensados, outros incluídos. O formato do tabuleiro também passou por mudanças até chegar ao adotado neste estudo (Apêndice 1).

Depois de planejada a dinâmica do jogo, organizamos o tabuleiro e colocamos territórios que achamos necessário para atingir o objetivo do mesmo. Com o tabuleiro organizado em 30 territórios, compramos dinheiro falso, frutas de plástico, piões, dados e fotos de refeições para complementar o jogo em si. Estando pronto, mais uma vez adotamos mais uma mudança dessa vez no nome que de *Administrando os alimentos* passou a se chamar *Brincando com os alimentos*.

4.3 Universo e amostra

O jogo *brincando com os alimentos* (Apêndice 1) foi aplicado junto a crianças assistidas pela Escola Casa do Caminho. Trata-se de uma instituição filantrópica,

fundamentado na doutrina Espírita, que atende 120 crianças na faixa etária de 03 a 07 anos em tempo integral, havendo neste período distribuição de 03 refeições: café da manhã, almoço e lanche

A coleta dos dados foi feita através da aplicação do jogo nos alunos da referida escola. Adotou-se como critério de inclusão alunos na faixa etária de 4 a 7 anos, de ambos os sexos. O critério de exclusão foi crianças menores de 4 anos e maiores de 7. Os alunos matriculados e que preenchiam os critérios de inclusão correspondiam a 90 no ano letivo corrente. A amostra deste estudo foi equivalente a 50% das crianças aptas a participarem da pesquisa, correspondendo assim a 45 alunos.

4.4 Considerações éticas

A pesquisa respeitou a Resolução n.196/96 do Conselho Nacional de Saúde a qual estabelece os preceitos éticos em pesquisa que envolve seres humanos. Para isso o projeto foi submetido e aprovado pelo CEP/HUOL (Anexo 1).

As crianças no geral, por terem menos conhecimento e experiências, são menos capazes de avaliar o que pode significar a sua participação na pesquisa, sendo assim foi obtido o consentimento delas como também o consentimento dos pais para o estudo com a criança.

Antes do início da pesquisa os pais assinaram um termo de consentimento livre e esclarecidos (Apêndice 2) autorizando a participação do filho e todos foram devidamente esclarecidos quanto as intenções do trabalho.

Ressaltamos que nenhum procedimento desta pesquisa prejudicou física ou psicologicamente os participantes, sendo todas as informações coletadas preservadas em sigilo.

4.5 Coleta de dados

A aplicação do jogo foi individual numa ampla sala de aula, não havendo interferência do meio externo. O tempo da aplicação foi de 15 minutos em média para cada criança.

O jogo foi composto por um tabuleiro, 1 dado, 2 piões de cores distintas, 500 notas de dinheiro falso em valores variados, frutas de plástico e 80 cartas contendo fotos de preparações dietéticas.

O tabuleiro do jogo *Brincando com os alimentos* foi dividido em 30 territórios, onde cada um destes espaços teve sua função para coletar dados da alimentação da criança, sendo o principal objetivo registrar a anamnese alimentar dos menores. Estes territórios foram explorados pelo facilitador afim de investigar a história alimentar da criança.

Todos os territórios estavam intimamente associados aos hábitos alimentares e distribuídos da seguinte forma:

- Apenas um território ao longo do tabuleiro – Ponto de partida, Sorveteria, Lixeira, Sucos, Cantinho da família, Escola mágica.
- Dois territórios ao longo do tabuleiro – Distribuidora de água, Açougue, Feira de frutas, Shopping, Supermercado, Nutricionista, Padaria, Pizzaria.
- Quatro territórios ao longo do tabuleiro – Interrogação e Restaurante.

A seguir descrevemos as atividades de cada casa do tabuleiro e suas possíveis respectivas perguntas:

a) Ponto de partida

Foi o ponto de partida para os piões, tendo como único objetivo após a largada ser um território de passagem.

b) Lixeira

Neste território o facilitador-pesquisador questionou a criança sobre os alimentos que por não consumir todo resulta indo para lixo. Cabe aqui explorar as razões que fazem com que essa sobra aconteça.

Perguntas

✓ O que você não gosta de comer e o que jogaria no lixo?

✓ Sobra comida no seu prato pra jogar no lixo?

✓ O que mais costuma sobrar no seu prato?

c) Distribuidora de água mineral

Quando o facilitador-pesquisador ou a criança caíram neste território foram abordados questões relativas ao consumo de água.

Perguntas:

✓ Você gosta de água? Você sabe qual quantidade de água toma por dia?

✓ Que horas você não gosta de tomar água?

✓ Alguém manda você beber água?

✓ Na hora do almoço você toma água?

d) Açougue

Neste espaço o facilitador-pesquisador questionou a criança sobre seu consumo de carnes em geral.

Perguntas:

✓ Você gosta de carne?

✓ Qual sua carne preferida?

✓ Qual a forma de preparo você prefere?

✓ Tem alguma carne que você não gosta?

✓ Gosta de peixe?

✓ Gosta de Frango?

e) Sorveteria

O facilitador-pesquisador buscou informações sobre o consumo de doces da criança.

Perguntas:

✓ Você gosta de sorvetes ou doces?

✓ Você sempre come doce ou chupa sorvete?

✓ Qual doce você mais gosta?

✓ Onde você costuma comer doces?

F) Supermercado

O facilitador-pesquisador se deteve em questionar a criança sobre seus alimentos preferidos que estão a venda nas redes de supermercados.

Perguntas:

- ✓ O que tem de gostoso no seu mercado?
- ✓ O que você acha que eu posso comprar para o meu almoço?
- ✓ O que tem de ruim no seu mercado?
- ✓ O que você mais gosta de comprar no seu mercado?

g) Padaria

O facilitador-pesquisador questionou a criança sobre produtos que são vendidos nestes estabelecimentos.

Perguntas:

- ✓ O que você mais gosta de comprar na padaria?
- ✓ Você come pão todos os dias e que horas come?
- ✓ Além de pão, mais o que você gosta da padaria?
- ✓ Quando come pão, você gosta de passar manteiga?
- ✓ Compra leite na padaria, como você gosta de tomar leite?
- ✓ Quantas vezes toma leite por dia?

h) Cantinho da família

Neste território o facilitador-pesquisador buscou investigar da criança a dinâmica familiar no tocante a alimentação.

Perguntas:

- ✓ Você costuma comer na casa de algum parente? Quem?
- ✓ Quem faz a comidinha na sua casa?
- ✓ Você costuma lanche na rua com seus pais?

i) Pizzaria

O facilitador-pesquisador buscou informações da criança sobre o consumo deste alimento.

Perguntas

- ✓ Você gosta de pizza? Come sempre?
- ✓ Quando você come pizza?
- ✓ Qual sua pizza preferida?
- ✓ Tem alguma pizza que você não gosta?

j) Interrogação

Neste território o facilitador-pesquisador combinou com a criança que poderia fazer qualquer tipo de pergunta, sendo exploradas informações sobre os alimentos consumidos nas refeições que a criança costuma realizar.

Perguntas

- ✓ O que você come quando acorda?
- ✓ O que você lancha pela manhã?
- ✓ O que você come no almoço?
- ✓ O que você lancha a tarde?
- ✓ O que você costuma jantar?
- ✓ Come alguma coisa antes de dormir?

l) Feira livre

O facilitador-pesquisador buscou explorar as preferências da criança quanto às frutas. Esse era feito da seguinte forma: foram expostos vários tipos de frutas de plástico simulando uma feira, e quando qualquer um dos participantes parasse sobre este território, o facilitador-pesquisador pedia a criança para comprar frutas, podendo ser a fruta da sua preferência ou a fruta que ela tinha aversão.

m) Restaurante

Quando a criança caia neste território o facilitador-pesquisador apresentava figuras ilustradas contendo a imagem de uma refeição. Eram oferecidos 3 tipos de cardápios diferentes, onde a criança comprava a sua refeição preferida. O pesquisador-facilitador de posse dos cardápios rejeitados pela criança questiona sobre o por que dela não ter escolhido estas preparações.

Perguntas

- ✓ Porque você não escolheu este cardápio?

- ✓ Porque você escolheu este cardápio?

n) Shopping

Neste território o facilitador-pesquisador investigou sobre a rotina de passeios da criança, a frequência em que a mesma faz suas refeições fora de casa ou em fast food.

Perguntas

- ✓ Você vai sempre ao shopping? O que mais gosta de fazer no Shopping?
- ✓ O que mais gosta de comer no Shopping?
- ✓ Quem leva você ao Shopping?

o) Sucos

Foi explorado neste território as preferências da criança quanto ao seu consumo de sucos e suas preferências.

Perguntas

- ✓ Você gosta de sucos?
- ✓ Qual suco você prefere?
- ✓ Tem algum suco que você não gosta?
- ✓ Você sempre toma suco? Qual suco?
- ✓ Que horas você sempre toma suco?

p) Nutricionista

Neste território o facilitador-pesquisador buscou avaliar o conhecimento que a criança tinha sobre o profissional nutricionista, se já tinha sido consultado alguma vez por este profissional, se a criança tem algum conhecimento sobre alimentação saudável. O facilitador-pesquisador aproveitou este momento também para interrogar a criança sobre algum assunto que ficou pendente e achou-se pertinente investigar.

Perguntas:

- ✓ Você sabe o que faz um nutricionista?
- ✓ Você já foi ao nutricionista?
- ✓ Sabe o que é uma alimentação saudável?
- ✓ Sabe qual alimento faz mal a saúde?

q) Escola Mágica

O facilitador-pesquisador explorou as refeições que a criança realiza na escola além dos alimentos que elas levam como lanche.

Perguntas:

- ✓ O que você leva de lanche pra escolinha?
- ✓ O que você merenda na escolinha?
- ✓ Qual merenda você mais gosta na escolinha?
- ✓ Qual merenda você mais gosta de levar na lancheira?
- ✓ Tem alguma merenda que você não gosta?

Antes do início da atividade lúdica a criança teve prioridade na escolha da cor do pião, sendo este uma espécie de veículo dos jogadores. Foi fornecido ao menor uma pequena quantidade de dinheiro falso e logo em seguida iniciamos o jogo, isto é, o facilitador-pesquisador e a criança.

Os movimentos no tabuleiro se deram conforme os números adquiridos no dado. Quando os participantes caíam em um dos territórios era iniciada a negociação. Para conseguir fazer com que a criança relatasse seu histórico alimentar, o facilitador-pesquisador questionava e remunerava o participante por suas informações.

Com relação a aceitação do jogo proposto, ao final da partida o facilitador-pesquisador questionou o participante o que o mesmo achou do jogo. Ressaltamos que para maior amplitude, não foi oferecido variáveis de resposta, estando a criança livre para expressar sua opinião.

4.6 Análise dos dados

Todas as informações relatadas pelas crianças foram registradas num formulário de anamnese alimentar (Apêndice 3). Em seguida o registro do consumo alimentar foi levado até as mães, onde as informações foram confrontadas. Raro foram os casos onde as crianças mentiram ou se equivocaram sobre suas preferências e aversões alimentares. E as que fizeram, omitiram informações ou relataram poucos dados sobre seu consumo alimentar.

Os dados foram classificados em (1) Satisfatório, quando a criança relatava todas as refeições de forma segura, além de seus alimentos preferidos e aversões, (2) Insatisfatório, nos casos em que a criança não relatou sequer suas principais refeições, como almoço, merenda escolar e jantar. Neste último grupo dos (2) insatisfatório, o registro da anamnese alimentar teve poucos itens citados pelas crianças e ainda sim, as informações foram alienadas, sem segurança.

A análise quantitativa dos dados foi realizada com o uso do programa Microsoft Excel (2003), ferramenta que permitiu a formulação dos gráficos.

A análise qualitativa se deu por meios das percepções do autor do jogo, que atuou como facilitador e pesquisador. Para isso, buscou-se neutralizar os interesses como criador do jogo e aproximar-se da avaliação propriamente dita, buscando destacar os pontos favoráveis bem como as fragilidades do jogo proposto.

Além disso, considerou-se a avaliação pessoal da criança. Isto se deu através de perguntas abertas sobre o que ela achou do jogo. De posse das respostas procedemos o agrupamento das respostas, sendo então classificadas em muito bom, bom, mais ou menos e ruim.

* Adotou-se essa linguagem, pois é típico de crianças já que as mesmas não costumam usar a expressão regular.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo foi aplicado em 45 crianças de 04 a 07 anos, onde prevaleceu a participação de crianças do sexo feminino como mostra o gráfico abaixo:

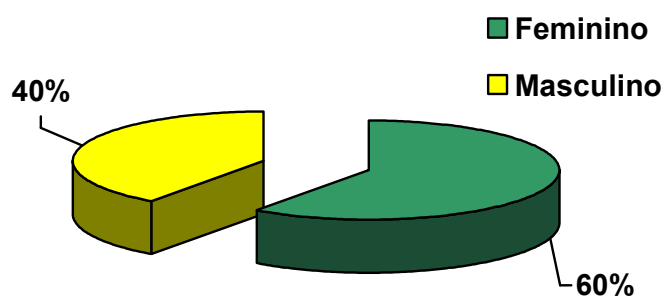


Gráfico 1: Distribuição dos participantes quanto ao sexo.

Fonte: Dados da própria (2010)

Com relação a variável idade, tivemos o cuidado de manter o equilíbrio nos grupos de crianças pesquisadas, evitando que os resultados se limitasse a apenas um intervalo de idade, o que comprometeria um dos objetivos da pesquisa que é avaliar a faixa etária de 04 a 07 anos. No gráfico a seguir podemos estar verificando os intervalos.

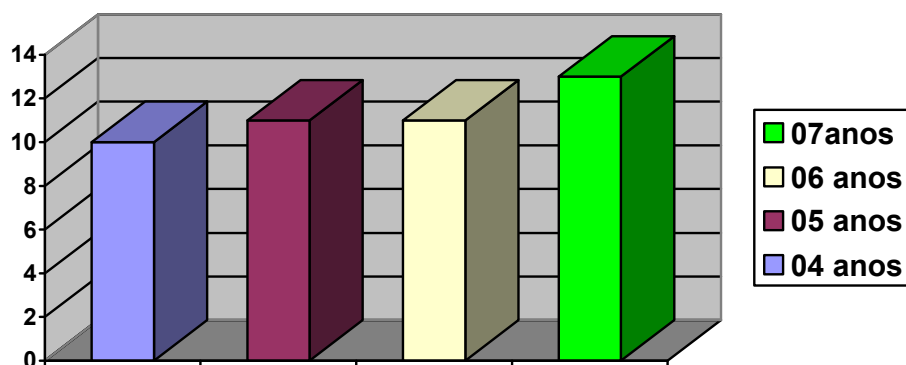


Gráfico 2: Distribuição dos participantes quanto a idade.

Fonte: Dados da própria (2010)

Na aplicação do jogo alguns territórios se destacaram ao possibilitar uma coleta de dados mais contundente quanto a alimentação da criança. Em algumas dessas casas do tabuleiro foram utilizadas dinâmicas para os devidos fins, dentre essas o restaurante e a feira tinham essa característica marcante.

No espaço reservado ao restaurante, quando a criança parava sobre este ponto o facilitador-pesquisador ofertava 3 cardápios diferentes que eram apresentados em forma de figuras coloridas e amplas. O momento era propício para explorar visualmente o conhecimento da criança sobre os alimentos assim como suas preferências e aversões. Ao escolher o cardápio preferido registrávamos aqueles alimentos e em seguida descartávamos este, acreditando que naquela figura não tinha um alimento ao qual a criança tinha aversão, quanto aos outros cardápios que não foram escolhidos, nós buscávamos interrogar a criança sobre porque das escolhas.

Este era o momento em que a criança relatava suas aversões e preferências, e quando a mesma se calava utilizávamos o dinheiro falso para estimular a criança a responder as perguntas, remunerando-a e tomando o cuidado necessário para não induzi-la nas respostas. Todas as opiniões expressadas pela criança foram anotadas.

No decorrer do jogo confrontávamos informações para saber se existiu algum blefe em sua fala, sendo esta confirmação feita da seguinte forma: Vamos tomar como exemplo um caso que ocorreu na aplicação, apresentávamos um cardápio no qual a criança diz não gostar de feijão preto, no decorrer do jogo a criança parou com seu pião no território da interrogação, novamente questionamos sobre o feijão preto e a informação foi confirmada quando ela disse gostar somente do feijão verde.

Ocorreram casos que ao apresentarmos o cardápio a criança dizia não gostar do alimento, mas quando interrogada novamente sobre o mesmo alimento ela dizia gostar, quando isso ocorria considerávamos a informação um blefe.

Outro território importante foi o que representamos no tabuleiro com uma figura de interrogação, conseqüentemente adotamos como nome desta casa. Neste espaço o facilitador-pesquisador tinha o direito de fazer qualquer pergunta para criança, e isso foi acordado antes do início da partida entre facilitador-pesquisador e a criança. Procuramos explorar as refeições além de utilizar este território para confirmar qualquer informação que tenha ficado duvidosa.

Os itens mais explorados foram as refeições, onde tomamos o cuidado de abordar os alimentos destes intervalos em momentos diferentes, como exemplo vou explanar um ocorrido na aplicação deste: a criança caiu no território da interrogação pela primeira vez, investigamos sobre sua primeira refeição, neste caso o desjejum, onde a criança relatou os alimentos que costuma consumir neste intervalo.

No decorrer da partida a criança caiu novamente neste território e questionamos sobre os alimentos que ela consome no lanche da manhã. Assim consecutivamente e intercalada as refeições eram investigadas. É importante ressaltar que a criança não gostava muito de ficar recordando os alimentos que costumava comer.

Para contornar essa situação reforçamos o uso do dinheiro falso, esse era utilizado da seguinte forma: mais uma vez retratamos um momento que ocorreu na aplicação do jogo. Em determinado momento da aplicação a criança caiu pela quinta vez no território da interrogação, cansada de recordar as refeições ao qual já tinha relatado os alimentos que costumava consumir em outros intervalos (desjejum, lanche matinal, almoço, lanche vespertino) questionamos sobre o que ela consumia no jantar, neste momento utilizamos o dinheiro falso como estímulo, redobrando os valores que comumente eram ofertados nesta hora. A tática deu certo, pois a criança empolgada com o montante de dinheiro falso que estava prestes a receber relatou os alimentos que consumia nesta refeição.

A feira foi outro território que contribuiu para os resultados do jogo de forma marcante. Antes de iniciar a partida o facilitador-pesquisador montava próximo ao tabuleiro uma feira, esta era composta por frutas variadas e alguns legumes de plástico (abacaxi, abóbora, banana, caju, carambola, cebola, cenoura, laranja, limão, manga, maçã, mamão, mexerica, kiwi, pêra, uva).

Quando a criança caía neste território o facilitador-pesquisador pedia a criança para ir a feira e comprar as duas frutas que mais gosta, em alguns momentos aconteceu o inverso, pedimos a criança para comprar duas frutas que elas não gostavam. Depois de

feito as compras registrávamos as frutas preferidas e as frutas aos quais a criança tinha aversão.

A escola mágica foi um território importante no tabuleiro porque conseguimos informações sobre a refeição feita na escola e os alimentos que as crianças costumam levar na lancheira. Toda refeição feita no ambiente escolar foi muito bem relatada pela criança, sendo esta casa pertinente para avaliação deste conteúdo.

É importante observar que os lanches que não eram feitos na escola as crianças sentiram dificuldades em relatar, percebemos no jogo que a grande maioria das crianças não soube explicar o lanche da tarde porque elas estudavam no período da manhã, já as que estudavam a tarde não conseguiam relatar o lanche da manhã, abaixo segue um gráfico que demonstra as refeições que as crianças tiveram mais dificuldades em relatar:

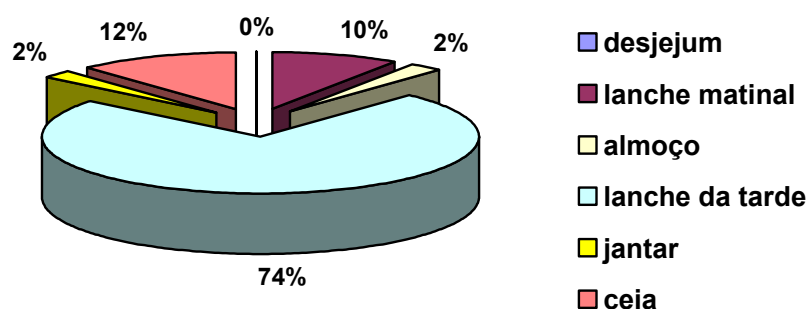


Gráfico 3: Distribuição das refeições que os participantes sentiram mais dificuldades em relatar.

Fonte: Dados da própria (2010)

A lixeira foi um território onde exploramos informações das crianças que diz respeito às sobras de alimentos, buscamos descobrir quais alimentos elas gostariam de jogar no lixo. Este território foi mais um momento onde buscávamos detectar as aversões da criança. Em uma das aplicações do jogo foi perguntado à criança qual alimento ela gostaria de jogar no lixo e a resposta da criança foi: cebola, brócolis, cenoura e carne de porco. As informações foram registradas e depois confrontadas no decorrer do jogo e por fim com a mãe, que corroborou com as informações.

Com relação ao inquérito alimentar relatado pelas crianças através do jogo e confrontado com as informações da mãe logo em seguida, obtivemos um resultado positivo onde 71% das crianças pesquisadas relataram sua anamnese alimentar de forma

satisfatória*, enquanto 29% das crianças relataram de forma insatisfatória* seu consumo alimentar. Destacamos que dentre as que obtiveram os resultados negativo, todas tinham idade de 04 anos.

Quanto a avaliação do jogo, percebemos que o mesmo teve uma aceitação muito boa, este resultado pode ter sido influenciado por quatro fatores.

A condição sócio econômica, já que a pesquisa foi realizada com crianças de baixa renda com pouco acesso a brinquedos. Isso fez com que as crianças ficassem mais felizes na hora da aplicação do jogo. Essa alegria era visível nos rostos dos pequenos, assim que entrávamos na escola, todos queriam jogar, até mesmo as crianças que já tinham passadas pelo processo de avaliação pediam para jogar novamente.

O uso da fala para intermediar o desenvolvimento do jogo. Em se tratando de crianças a fala oportuniza que ela mostre seu domínio e sua participação nos eventos em que está envolvida. No caso deste estudo, as perguntas sobre o comportamento alimentar orientado pelas casas do tabuleiro permitiram que a criança se portasse como contadora da sua história alimentar e, portanto detentora da capacidade de relatar sua alimentação.

As imagens das refeições e das frutas de plástico, pois o estímulo visual despertou na criança a identificação do que ela gosta ou não de comer.

Outro fator que pode justificar a boa aceitação é o caráter competitivo. Ele estimula a criança a permanecer no jogo ativando seu envolvimento. Assim para manter no jogo ou ainda buscando a vitória sobre o adversário a criança é capaz de contar tudo, inclusive os alimentos que consome.

* As variáveis satisfatória e insatisfatória forma descritas na metodologia .

Este fato foi observado por Pacheco (2008). Este estudo realizado numa escola particular de educação infantil, consistiu na aplicação de atividades de educação nutricional junto a 10 crianças de 7 a 10 anos. Seus achados indicam que as atividades

que envolviam competitividade obtiveram relevante participação e envolvimento das crianças.

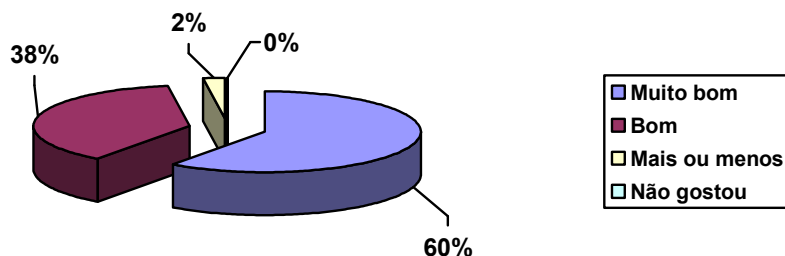


Gráfico 4: Aceitação do jogo por parte das crianças.

Fonte: Dados da própria (2010)

Devido às variações da ingestão alimentar inerentes aos indivíduos e, também, à falta de padronização dos instrumentos de inquérito alimentar e de treinamento dos entrevistadores, é impossível que o consumo alimentar seja avaliado sem erros (COSTA, 2006).

Inicialmente o jogo *Brincando com os alimentos* foi desenvolvido com a pretensão de fazer o registro alimentar de crianças. Neste formato piloto não existe um território que tenha capacidade de quantificar a ingestão alimentar dos pequenos, sendo este um ponto frágil.

Concluimos que, diante de um acompanhante ausente ou incapacitado de realizar o inquérito alimentar da criança, por motivos diversos, a proposta em utilizar esta ferramenta lúdica, e através desta conhecer o que ela consome, quantas refeições faz no dia, suas preferências e aversões alimentares, o jogo torna-se uma boa alternativa no processo investigativo, mesmo sabendo que o jogo ainda não oferece o suporte necessário de quantificar o consumo alimentar da criança.

Ribeiro (2006) destaca o pequeno número de estudos sobre validação de métodos de inquérito dietético no Brasil. E quando falamos de inquérito alimentar específico para crianças, esse não existe, isso por acreditar que as crianças de 04 a 07 anos não possuem capacidade de relatar seu consumo alimentar ou por acreditarem que os responsáveis pelos pequenos estejam aptos a realizar tal função.

O jogo é uma ferramenta que ajuda tanto na melhoria do diálogo com a criança como na performance do próprio nutricionista na aplicação do inquérito, é evidente que o profissional deve ter afinidades com o instrumento, mas seria mais fácil o manuseio do jogo do que a aplicação dos métodos de inquérito alimentar nas crianças, pois segundo Ribeiro (2006), para um bom inquérito é necessário um entrevistador bem treinado.

Por se tratar de um estudo piloto sobre a aplicabilidade de um jogo de tabuleiro com foco no comportamento alimentar de crianças de 04 a 07 anos, foi possível identificar algumas falhas ou ainda áreas não exploradas na proposta inicial do jogo. Deste modo, consideramos que o mesmo possa ser melhorado. Contudo, acreditamos que o erro maior é subestimar a própria criança que pode fazer esse relato de consumo alimentar desde que existam ferramentas que despertem o seu interesse.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização do jogo *Brincando com os alimentos* se mostrou eficaz na hora de realizar a anamnese alimentar da criança. Com esta ferramenta lúdica, conseguimos descobrir a rotina dietética da criança assim como suas preferências e aversões alimentares sem a presença de um responsável.

Observou-se que este jogo deu autonomia ao próprio paciente, que de maneira inconsciente, brincando, foi capaz de relatar seu consumo alimentar.

Este trabalho confirma que a abordagem de inquérito alimentar infantil, assim como outras abordagens relacionadas à criança, deva desenvolver e moldar ferramentas lúdicas afim de que a criança possa se interessar pelo momento da consulta. Os pacientes mirins têm capacidade de revelar a realidade vivida se forem estimulados de forma correta. O nutricionista conseguirá atuar na vida da criança se conseguir entrar no mundo dela.

Numa visão geral entendemos que este jogo abre um leque de possibilidades que podem ser abordados tais como rotina, ritmo, aversões, preferências, pontos críticos, comportamento, sociabilidade entre outros.

É evidente que este foi o primeiro passo na concretização deste jogo, mudanças são necessárias a fim de melhorar a exploração do universo alimentar da criança. Dentre os pontos principais destacamos a implantação de territórios capazes de quantificar a alimentação dos pequenos e a retirada ou aperfeiçoamento de territórios que contribuíram pouco para o objetivo do jogo, os quais descrevemos a seguir:

A Sorveteria – território muito objetivo, sem amplitude para avaliar de modo geral o consumo de alimentos industrializados rico em açúcares simples e calorias vazias.

A Pizzaria – Este foi outro território muito objetivo que pouco ofereceu a construção do inquérito alimentar das crianças.

O Depósito de água – este território fornece uma informação muito importante quanto ao consumo de água, porém, este pode ser explorado em outros pontos do jogo, sem a necessidade de um local exclusivo para tal informação.

Nessa primeira etapa de construção do jogo, os resultados se mostraram animadores, a continuidade deste projeto, que consiste no aperfeiçoamento do tabuleiro e acréscimo de novas atividades, pode representar no futuro uma nova concepção em inquérito alimentar infantil, o que vai beneficiar a classe de nutricionista e principalmente o paciente infantil que terá um profissional que fale a sua língua.

Os primeiros resultados deste estudo mostram uma nova direção nas pesquisas relacionadas a inquérito alimentar de crianças. Essa pequena brecha pode ser o ponto de partida para uma nova forma de inquérito alimentar, uma ferramenta lúdica de amplitude ainda desconhecida, mas que consegue chegar perto do mundo das crianças, mundo estes que nós habitamos um dia, e por achar que nunca mais voltaríamos nele, esquecemos como funciona. Este trabalho é só mais uma tentativa de falar a língua desses pequenos pacientes, que muitas vezes reclamam sem ser compreendidos.

REFERÊNCIAS

AXLINE, Virginia Mae, **Ludoterapia**. Tradução de Carl R. Rogers, 2ª edição, Belo Horizonte: Interlivro, 1980.

BOOG, Maria Cristina Faber. **Educação nutricional: por que e para quê?**. Jornal da Unicamp, Campinas, 2 a 8 ago.2004. Disponível em: <http://www.unicamp.br/unicamp/unicamp_hoje/jornalPDF/ju260pag02.pdf>. Acesso em: 8 set. 2007.

CAMPOS, Ana Paula de Sá; CURY, Vera Engler. **Atenção psicológica clínica: encontros terapêuticos com crianças em uma creche**. Paidéia (Ribeirão Preto), Ribeirão Preto, v. 19, n. 42, abr. 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-863X2009000100014&lng=pt&nrm=iso>. acesso em 30 out. 2009. doi: 10.1590/S0103-863X2009000100014.

CARDOSO, Ary Lopes, LOPES, Luiz Anderson, TADDEI, José Augusto de A.C. **Tópicos atuais em Nutrologia Pediátrica**. São Paulo. Editora Atheneu, 2006.

COLE, Michael. COLE, Sheila R. **O desenvolvimento da criança e do adolescente**. 4º Ed. Porto Alegre. Artmed, 2003.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. Caracterização de brincadeiras de crianças em idade escolar. **Psicol. Reflex. Crit.**, Porto Alegre, v.21,n.3, 2008. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010279722008000300004&lng=pt&nrm=iso>. acesso em 24 set. 2009. doi: 10.1590/S0102-79722008000300004.

COSTA, André Gustavo Vasconcelos et al . Questionário de frequência de consumo alimentar e recordatório de 24 horas: aspectos metodológicos para avaliação da ingestão de lipídeos. **Rev. Nutr.**, Campinas, v. 19, n. 5, out. 2006 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-52732006000500011&lng=pt&nrm=iso>. acesso em 15 nov. 2010. doi: 10.1590/S1415-52732006000500011.

CUPPARI, Lílían. **Guia de nutrição: nutrição clínica no adulto**. 2. ed. Barueri: Manole, 2005.

CRUZ, Silvia Helena Vieira (org), **A criança fala: a escuta de criança em pesquisas**. São Paulo: Cortez, 2008.

DUARTE, Inúbia, Bornholdt, Ingeborg e Castro, Maria da Graça Kern, **A prática da psicoterapia infantil**. Porto Alegre: Artes Médica, 1989.

FAGIOLI, Daniela, NASSER, Leila Adnan. **Educação nutricional na infância: planejamento, avaliação e dinâmicas**. São Paulo: RCN Editora, 2006.

➤

FERLAND, Francine. **O modelo lúdico: O brincar, a criança com deficiência física e a terapia ocupacional**. Tradução Maria Madalena Moraes Sant'anna. São Paulo: Roca, 2006.

FIGUEIRELLI, José Osmir., MANGINI, Rosana Cathya Ragazzoni. **Psicologia Jurídica**. São Paulo: Atlas, 2009.

➤ .

JUNG, Carlos Fernando. **Metodologia para a pesquisa e o desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Axel Books, 2004.

LEVI-STRAUSS, Claude. **O pensamento selvagem**. 2.ed.São Paulo: ed. Nacional, 1976.

➤ .

LINDEN, Sônia. **Educação nutricional: algumas ferramentas de ensino** – São Paulo: Livraria Varela, 2005.

MAHAN, L. K.; ESCOTT-STUMP, S. **Alimentos, nutrição e dietoterapia**. 11º. ed. São Paulo: Roca, 2005.

Minayo, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 12 ed. São Paulo/SP: Hucitec, 2010, p. 407

MONTEIRO, C. A.; MONDINI, L.; SOUZA, A. L. M. & POPKIN, B. M. **Da desnutrição para a obesidade: A transição nutricional no Brasil**. In: **Velhos e Novos Males da Saúde no Brasil: A Evolução do País e de suas doenças** (C. A. Monteiro, org.) São Paulo: Editora Hucitec, 1995.

MURA, Joana D'Arc Pereira; SILVA, Sandra Maria Chemim Seabra da. **Tratado de alimentação, nutrição e dietoterapia**. São Paulo: Roca, 2007.

MUSSEN, Paul Henry. CONGER, John Janeway. KAGAN, Jerome. HUSTON, Aletha Carol. **Desenvolvimento e personalidade da criança**. Tradução de The Child Development e Personality. 7º Ed. São Paulo: HARBRA Ltda, 2001.

OCAMPO S, Maria L. S. de. e ARZENO, Maria E. Garcia et al. **O processo psicodiagnóstico e as técnicas projetivas**. 10º ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

PACHECO, Marcelle Carrilho Alecrim. **Avaliação de atividades de educação nutricional em pré-escolares numa escola em Natal/RN**. FARN, 2008.

RIBEIRO, Aída Calvão et al . Validação de um questionário de frequência de consumo alimentar para população adulta. **Rev. Nutr.**, Campinas, v. 19, n. 5, out. 2006 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-52732006000500003&lng=pt&nrm=iso>. acesso em 15 nov. 2010. doi: 10.1590/S1415-52732006000500003

RIBEIRO, Patrícia de Jesus; SABATES, Ana Llonch; RIBEIRO, Circéa Amalia. **Utilização do brinquedo terapêutico, como um instrumento de intervenção de enfermagem, no preparo de crianças submetidas a coleta de sangue**. Rev. esc. enferm. USP, São Paulo, v. 35, n. 4, dez. 2001. Disponível em. <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0080-62342001000400016&lng=pt&nrm=iso>. acesso em 15 out. 2009. doi: 10.1590/S0080-62342001000400016.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. 3ed. São Paulo: Atlas, 1999.

SAUNDERS, I., SYER, M. et GOODALE, A. **The relationship between playfulness and coping in preschool children: a pilot study**. American Journal of Occupational, 1999.

TADDEI, José Augusto de A. C. BRASIL, Anne Lise Dias. PALMA, Domingos. MORAES, Denise Ely Bellotto de. RIBEIRO, Luciana Cisoto. LOPEZ, Fabio Ancona. **Manual Creche Eficiente: Guia prático para educadores e gerentes**. Barueri, SP: Minha Editora: São Paulo: Unifesp-EPM, 2006.

VITOLLO, Márcia Regina (ed.), **Nutrição: da gestação ao envelhecimento** Rio de Janeiro:
Ed. Rubio, 2008.

APÊNDICES

APÊNDICE 1



Apêndice 2

FACULDADE NATALENSE PARA O DESENVOLVIMENTO DO RIO GRANDE DO NORTE

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Este é um convite para você participar da pesquisa Administrando os alimentos que é coordenada por Bianca Arnoud Rodrigues. Sua participação é voluntária, o que significa que você poderá desistir a qualquer momento, retirando seu consentimento, sem que isso lhe traga nenhum prejuízo ou penalidade.

Essa pesquisa procura avaliar a aplicabilidade de um jogo a fim de conhecer o comportamento alimentar de crianças a partir da aplicação do mesmo, possibilitando assim detectar os hábitos e as preferências alimentares das crianças. Caso decida aceitar o convite, você será submetido(a) ao(s) seguinte(s) procedimentos: será utilizado um jogo de tabuleiro inédito, desenvolvido para detectar suas preferências e rejeições alimentares. Neste jogo você vai utilizar piões, que vão correr o tabuleiro de acordo com número tirado no dado. O jogo tem territórios com diferentes atividades, e com dinheiro de brinquedo os jogadores podem fazer suas compras.

Como participantes da pesquisa você estará sujeito a riscos mínimos, que serão minimizados através das seguintes providências: toda assistência lhe será assegurada pelos pesquisadores e pela instituição. Esta pesquisa será desenvolvida sem benefício direto ao indivíduo e os procedimentos estabelecidos na metodologia prevêm condições de serem bem suportadas pelos sujeitos da pesquisa, considerando sua situação física, psicológica, social e educacional sem que haja danos a integridade dos participantes.

Todas as informações obtidas serão sigilosas e seu nome não será identificado em nenhum momento. Os dados serão guardados em local seguro e a divulgação dos resultados será feita de forma a não identificar os voluntários.

Este estudo não prevê gastos aos participantes. Se algum gasto ocorrer, decorrente da pesquisa, toda assistência lhe será assegurada pelos pesquisadores e pela instituição, caso solicite.

Em qualquer momento, se você sofrer algum dano comprovadamente decorrente desta pesquisa, você terá direito a indenização.

Você ficará com uma cópia deste Termo e toda a dúvida que você tiver a respeito desta pesquisa, poderá perguntar diretamente para Bianca Arnoud Rodrigues no endereço Rua Prefeita Eliane Barros, 2000 - Tirol ou pelo telefone 3215-2918.

Dúvidas a respeito da ética dessa pesquisa poderão ser questionadas ao Comitê de Ética em Pesquisa da UFRN no endereço Praça do Campus Universitário, Lagoa Nova ou pelo telefone 3215-3135.

Consentimento Livre e Esclarecido

Declaro que compreendi os objetivos desta pesquisa, como ela será realizada, os riscos e benefícios envolvidos e concordo em participar voluntariamente da pesquisa Brincando com os alimentos.

Participante da pesquisa:

Nome: _____



Pesquisador responsável: _____

(Prof. Esp. Bianca Arnoud Rodrigues)

Comitê de ética e Pesquisa

Praça do Campus Universitário, Lagoa Nova.

Telefone: 3215-3135

Apêndice 3

Brincando com os alimentos

Anamnese alimentar

Nome.....

Idade.....

Desjejum.....

.....

.....

.....

.....Lanche

matinal.....

.....

.....

Almoço.....

.....

.....

.....

.....

Lanche da tarde.....

.....

.....

Jantar.....

.....

.....

.....

.....

Ceia.....

.....

.....

Preferências alimentares.....

.....

.....

.....

.....

Aversões alimentares

.....

.....

.....

.....

Observações

ANEXOS

ANEXO 1



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA DO HOSPITAL UNIVERSITÁRIO ONOFRE
LOPES – CEP/HUOL**

CERTIFICADO

O Comitê de Ética em Pesquisa do Hospital Universitário Onofre Lopes – CEP/HUOL, devidamente reconhecido pela Comissão Nacional de Ética em Pesquisa – CONEP/MS, analisou o projeto:

Título: Administrando os alimentos

Protocolo CEP/HUOL: 475/10

Pesquisador Responsável: Bianca Arnoud Rodrigues

Este projeto foi aprovado em seus aspectos éticos e metodológicos, incluindo o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, de acordo com as diretrizes da Resolução 196/96 e complementares do Conselho Nacional de Saúde, em reunião plenária realizada dia 24 de Setembro de 2010 no CEP/HUOL. Toda e qualquer alteração no projeto/protocolo de pesquisa, assim como eventos adversos que venham a ocorrer, deverão ser comunicados oficialmente e imediatamente ao CEP/HUOL. O relatório final do projeto ou a cópia de sua publicação deverá ser encaminhado ao CEP/HUOL após o término do estudo, conforme cronograma, com a respectiva cópia da folha de rosto.

Natal, 24 de Setembro de 2010.

A assinatura manuscrita de Maria Sanali Moura de Oliveira Paiva, em uma cor preta.

**Maria Sanali Moura de Oliveira Paiva
Coordenadora do CEP/HUOL**

