

# **JOGOS ELETRÔNICOS COMO SUPORTE PARA TRATAR SELETIVIDADE ALIMENTAR DE UMA CRIANÇA DE SEIS ANOS POR MEIO DE ORIENTAÇÃO ON-LINE AOS PAIS**

**Autoras:** Profa. Dra. Cristina de Andrade Varanda e Profa. Mariana Tavares de Campos

Ferramentas eletrônicas têm sido utilizadas com resultados promissores em atendimentos psicológicos remotos. No estágio de Psicodiagnóstico Interventivo, durante a pandemia de COVID-19, os estagiários atenderam os pais de uma criança de seis anos de idade on-line. Eles procuraram orientação para lidarem com seu comportamento disruptivo em ambiente escolar e domiciliar. Na escola, o menino era geralmente lento para terminar suas tarefas, conversava com os colegas em momentos inapropriados e apresentava ecolalia quando repetia frases usadas em jogos. Em casa, ele mostrava dificuldades em aceitar respostas negativas dos pais aos seus pedidos e em mastigar apropriadamente, tornando difícil a tarefa de comer alimentos sólidos e semissólidos, o que levou à seletividade alimentar. Os pais foram atendidos em nove sessões com o uso de entrevistas, do Inventário dos Comportamentos de Crianças entre 1 ½ e 5 anos (CBCL) e do Inventário de Recursos do Ambiente Familiar (RAF). Eles foram orientados sobre como ajudar a criança a superar suas dificuldades comportamentais. Dois jogos foram criados por meio dos formulários Google para resolver a seletividade alimentar. Um jogo mostrava a diferença entre comida para bebês e comida para crianças pequenas e o outro apresentava diferentes tipos de comida.

A criança parou de usar uma mamadeira para se alimentar e começou a experimentar comidas sólidas. A forma como os pais abordavam as dificuldades de seu filho também mudou com resultados positivos.