

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO DO MODELO LÚDICO PARA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA FÍSICA (EIP-ACL)

MANUAL DA VERSÃO BRASILEIRA ADAPTADA

Maria Madalena Moraes Sant'Anna
[[organização]



Modèle Ludique: Entrevue Initiale avec les Parents
Évaluation du Comportement Ludique
[FERLAND, 2003; 2006]

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO DO MODELO LÚDICO PARA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA FÍSICA (EIP – ACL)

MANUAL DA VERSÃO BRASILEIRA ADAPTADA

Modèle Ludique:
Entrevue Initiale Avec Parent
Evaluation Comportement Ludique
Ferland [2003, 2006]

Maria Madalena Moraes Sant'Anna
[ORGANIZAÇÃO]

1ª EDIÇÃO
SÃO CARLOS
2015

© Maria Madalena Moraes Sant'Anna, 2015
madasantanna2@gmail.com

AUTORES

Maria Madalena Moraes Sant'Anna
Luzia Iara Pfeiffer
Solange Tedesco
Silvano Cesar da Costa
Camila Miranda Almeida da Silva
Louise Jimenez
Luciana Zerbinato Pessoa de Mello
Rosemeire Y. Kawakami
Tathiane Tescarolli Cunha

Organização

Maria Madalena Moraes Sant'Anna

REVISÃO GRAMATICAL
Maria Beatriz Pacca

PROJETO GRÁFICO
Visualitá Casa de Design

CATALOGAÇÃO ELABORADA PELA BIBLIOTECÁRIA ILZA ALMEIDA DE ANDRADE CRB 9/882

I59 Instrumentos de avaliação do modelo lúdico para crianças com deficiência física [EIP – ACL] : manual da versão brasileira adaptada [recurso eletrônico] / Maria Madalena Moraes Sant'Anna [organização] ; prefácio Francine Ferland. – São Carlos : ABPEE : M&M Editora, 2015.
96 p. ; 25 cm.

ISBN 978-85-67256-24-5

1. Terapia ocupacional para crianças. 2. Brincadeiras. 3. Crianças deficientes – Reabilitação. I. Sant'Anna, Maria Madalena Moraes.

CDD 615.85153
CDU 615.8-053.2

ESTA OBRA, ASSIM COMO OS FORMULÁRIOS, ESTÃO DISPONÍVEIS GRATUITAMENTE PARA DOWNLOAD. CLIQUE PARA BAIXAR.
É PERMITIDA A REPRODUÇÃO DE QUAISQUER TRECHO DESTA OBRA DESDE QUE CITADA A FONTE.

NOTA A ESTA EDIÇÃO

A versão original dos procedimentos de aplicação do Modelo Lúdico faz parte da obra “O Modelo Lúdico: o brincar, a criança com deficiência física e a terapia ocupacional”, anexo 2 e 3, de Francine Ferland, publicada no Brasil em 2006, traduzida por Maria Madalena Moraes Sant’Anna e Ciliane Carla Sella de Almeida, cuja edição esgotou em abril de 2013.

A partir da publicação do livro Ferland [2006] e dos estudos de Sant’Anna *et al* [2008, 2015], outros trabalhos, como os de Oshiro [2010], Pfeifer *et al* [2014], Sant’Anna [2010], Santos *et al* [2011], Zaguini *et al* [2011], Zen; Omairi [2009]; Zuttin [2010], foram realizados com crianças brasileiras utilizando o Modelo Lúdico e os instrumentos de avaliação do comportamento lúdico.

Este Manual da Versão Brasileira Adaptada dos Procedimentos de Aplicação dos Instrumentos de Avaliação do Modelo Lúdico foi adaptado transculturalmente, em continuidade aos estudos de adaptação transcultural dos instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico apresentados por Sant’Anna *et al* [2008].

Maria Madalena Moraes Sant’Anna
Terapeuta Ocupacional

AGRADECIMENTOS

Francine Ferland

AACD/ Ibirapuera /SP

Aila Narene Dahwache Criado Rocha

Cleusa Stivann

Liliana Fenilli

Lina Silva Borges Santos

Lívia C. Magalhães

Marisa Mancini

Marisa Takatori

Mario Fernando Weigert

Silvana Maria Blascovi-Assis

Valeria de Cassia Marques

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| PREFÁCIO | 6 |
| INTRODUÇÃO | 7 |
| 1. Tradução e adaptação transcultural dos instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico..... | 9 |
| 2. Procedimento de aplicação da Entrevista Inicial com os Pais <i>[Versão 2]</i> | 28 |
| 3. Procedimento de aplicação da Avaliação do Comportamento Lúdico <i>[Versão 2]</i> | 47 |
| 4. Formulário da Entrevista Inicial com os Pais <i>[Versão 2]</i> | 69 |
| 5. Formulário de Avaliação do Comportamento Lúdico <i>[Versão 2]</i> | 76 |
| 6. Tabela sobre a Evolução do Comportamento Lúdico: Atitude e Ação | 83 |
| CASO ILUSTRATIVO | 85 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 92 |
| REFERÊNCIAS | 93 |
| APÊNDICES | 95 |

PREFÁCIO

Este livro é fruto de um rigoroso trabalho e testemunho de uma grande perseverança. Depois de ter traduzido o Modelo Lúdico¹ e mais um dos meus livros², Maria Madalena Moraes Sant'Anna realizou a adaptação dos instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico para as crianças brasileiras, em seu estudo de mestrado, com a participação de várias terapeutas ocupacionais.

Os autores apresentam neste estudo não somente a tradução em português dos instrumentos, mas também o procedimento de aplicação para cada uma das duas avaliações e um quadro mostrando o desenvolvimento do comportamento lúdico da criança que vai ajudar a identificar os objetivos terapêuticos necessários. Esse material é tudo o que os profissionais precisam para identificar o comportamento lúdico de seus jovens pacientes, incluindo tanto as capacidades quanto a atitude do brincar. Com essas informações, será possível utilizar o brincar para que eles experimentem o prazer de agir e desenvolvam a capacidade de agir, como recomendado no Modelo Lúdico.

Aproveito a ocasião para transmitir minhas saudações a todos os terapeutas ocupacionais brasileiros e particularmente àqueles que tive o prazer de encontrar nas duas visitas neste maravilhoso país, em 2007 e em 2010. Quero registrar também meu agradecimento e minhas felicitações para Maria Madalena.

Francine Ferland

1. Ferland, F. [2006]. O modelo lúdico: o brincar, a criança com deficiência física e a terapia ocupacional. 3.ed. São Paulo: Roca.
2. Ferland, F. [2009]. Além deficiência física ou intelectual um filho a ser descoberto, Londina : Editora Lazer & Sport

INTRODUÇÃO

Este Manual dos Procedimentos de Aplicação dos Instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico, a partir do quadro conceitual do Modelo Lúdico [FERLAND, 2003], propõe uma intervenção de terapia ocupacional para crianças com deficiência física no período pré-escolar, buscando garantir a atividade prioritária da infância, o brincar.

Os instrumentos padronizados para uso junto à população infantil, incluindo aqueles que avaliam o brincar, podem ser utilizados para determinar a elegibilidade da criança para o serviço terapêutico, monitorar progressos obtidos ao longo do processo de tratamento e auxiliar nas decisões acerca da intervenção mais apropriada e efetiva para o caso, além de possibilitarem uma linguagem comum entre os profissionais e facilitarem a comunicação destes com a família [RICHARDSON, 2001].

O brincar é definido por Ferland [2006, p. 69] como uma “atitude subjetiva em que o prazer, o interesse e a espontaneidade se encontram; essa atitude se traduz por uma conduta escolhida livremente”. Com base nessa definição, são propostos pela autora dois instrumentos de avaliação: o roteiro de entrevista com pais [EIP] ou responsáveis para conhecer o interesse e a capacidade de brincar da criança com deficiência física em casa e um protocolo de avaliação do comportamento lúdico [ACL] que permite ao terapeuta observar e avaliar como a criança brinca no *setting* terapêutico.

Dessa forma, a **Entrevista Inicial com os Pais (EIP)** e a **Avaliação do Comportamento Lúdico (ACL)**, versão 2, possibilitam avaliar o desempenho lúdico da criança, nos seguintes domínios: interesse lúdico, capacidade lúdica, atitude lúdica, formas de expressar necessidades e sentimentos.

A **Entrevista Inicial com os Pais (EIP)** é um roteiro de perguntas estruturadas e semi-estruturadas que tem o objetivo de coletar dados sobre o desempenho lúdico da criança em casa, na perspectiva dos pais ou de seu responsável direto.

A **Avaliação do Comportamento Lúdico (ACL)** é feita a partir da observação do brincar espontâneo da criança e é composta pelos dados iniciais; interesse geral da criança; interesse e capacidades lúdicas básicas; características da atitude lúdica; expressão das necessidades e sentimentos; síntese dos resultados qualitativos; síntese dos resultados quantitativos e objetivos a atingir. Quando o brincar não ocorre espontaneamente, cabe ao avaliador propor brincadeiras para coletar os dados previstos no instrumento.

As informações coletadas na EIP e na ACL permitem que o terapeuta defina os objetivos a serem atingidos no desempenho lúdico da criança. Após esta etapa, Francine Ferland sugere que os terapeutas ocupacionais direcionem os dados coletados para a tabela sobre a **Evolução do Comportamento Lúdico**, disponibilizada neste Manual, que subsidiará o processo de intervenção terapêutica apresentada na obra “**Modelo Lúdico: o brincar, a criança com deficiência física e a terapia ocupacional**” (FERLAND, 2006).

1

Tradução e adaptação **transcultural** dos instrumentos de avaliação do **Modelo Lúdico**

A **adaptação de um instrumento**, para ser utilizado em um novo país, ou nova cultura ainda que dentro de um mesmo país, necessita de um método único para garantir equivalência entre as versões originais e adaptadas da avaliação. O processo que enfoca tanto a linguagem [tradução] quanto a adaptação transcultural de um instrumento de avaliação é denominado adaptação transcultural (PACCIULIO, 2012, COSTER; MANCINI, 2015).

A utilização de instrumentos de avaliação adaptados para a cultura brasileira é fundamental. Os instrumentos de avaliação utilizados no Modelo Lúdico foram desenvolvidos por Francine Ferland em 1994, sendo utilizados para crianças com deficiência física no período pré-escolar.

O instrumento Avaliação do Comportamento Lúdico (ACL) abrange cinco domínios, compostos de vários itens, quantificados em escala que varia de 0 a 4. A Entrevista Inicial com os Pais (EIP) abrange nove temas para serem conhecidos por meio de perguntas feitas sobre o desempenho lúdico da criança. Estes instrumentos foram traduzidos e adaptados com base em uma metodologia que incluiu a realização da tradução e da retrotradução, seguidas da avaliação de equivalência semântica, idiomática e conceitual e confiabilidade entre examinadores (SANT'ANNA *et al.*, 2008).

O objetivo desse estudo foi de estabelecer a confiabilidade dos procedimentos de aplicação da Entrevista Inicial com os Pais (EIP) e da Avaliação do Comportamento

Lúdico [ACL] da criança com deficiência física, a partir dos estudos de adaptação transcultural dos instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico [SANT'ANNA *et al.*, 2008].

O processo de tradução e de adaptação transcultural dos procedimentos de aplicação da Entrevista Inicial com os Pais (EIP) e da Avaliação do Comportamento Lúdico (ACL) no Brasil foi realizado na AACD, Ibirapuera/SP, em 8 etapas.

Etapa 1

Tradução da Obra “Modelo Lúdico: o brincar, a criança com deficiência física e a terapia ocupacional” [FERLAND, 2006]

Foi realizada a tradução literal, com a participação direta da autora.

Etapa 2

Tradução e Adaptação Transcultural dos Instrumentos de Avaliação do Modelo Lúdico

A tradução e adaptação transcultural dos instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico no Brasil foi publicada por Sant'Anna *et al.* [2008], seguindo critérios e procedimentos descritos na literatura, propostos por Guilleman; Bombardier; Beaton [1993].

Etapa 3

Formação sobre Modelo Lúdico e seus Instrumentos

A formação aos profissionais da AACD iniciou-se em 2006, com uma palestra sobre o Modelo Lúdico e seus instrumentos, como uma opção para terapeutas ocupacionais atuarem na atividade prioritária da criança, o brincar, proferida pela terapeuta ocupacional Maria Madalena Moraes Sant'Anna.

Em 2007, uma formação específica dada por Francine Ferland aos terapeutas ocupacionais da AACD/SP formalizou o início da adaptação transcultural dos procedimentos de aplicação dos instrumentos de avaliação descritos em sua obra [FERLAND, 2006], publicada no Brasil.

A partir de 2007, mais duas aulas sobre o Modelo Lúdico e seus instrumentos foram realizadas para o grupo de terapeutas ocupacionais da AACD, ministradas pela terapeuta ocupacional Maria Madalena Moraes Sant'Anna.

Etapa 4

Análise de Equivalência Semântica e Idiômática dos Procedimentos de Aplicação dos Instrumentos de Avaliação do Modelo Lúdico

O grupo para esta etapa foi constituído por 5 terapeutas ocupacionais da AACD que participaram das formações ofertadas na instituição, iniciadas em 2010, a partir de uma leitura livre de cada item descrito nos procedimentos apresentados na obra de Ferland [2006].

Foram levantadas as dúvidas, e estas discutidas via e-mail com a autora. A análise de equivalência conceitual e semântica foi realizada e, em seguida,

foi elaborada conjuntamente pelo grupo de terapeutas ocupacionais da AACD Ibirapuera uma versão teste para a aplicação pelos avaliadores.

Nesta etapa o projeto foi submetido ao comitê de ética da instituição e aprovado sob o número do parecer 448.444.

Foram realizadas, como teste-piloto, 3 avaliações em crianças com quadro de paralisia cerebral com GMFCS III e IV, na faixa etária proposta pelo instrumento para os ajustes da descrição dos procedimentos. Em encontros mensais com a terapeuta ocupacional Maria Madalena Moraes Sant'Anna, a partir dos vídeos das avaliações, cada terapeuta ocupacional fazia comentários, e as concordâncias e discordâncias eram revistas e definidas.

Etapa 5

Pré-teste

Avaliação de 25 crianças com paralisia cerebral entre 2 a 6 anos (Quadro 1) e de seus pais, com a Entrevista Inicial dos Pais (EIP) e Avaliação do Comportamento Lúdico (ACL), incluindo filmagem. Cada terapeuta ocupacional avaliou 5 crianças e todas as terapeutas ocupacionais envolvidas na pesquisa assistiram aos vídeos. Em seguida, preencheram o formulário da Avaliação do Comportamento Lúdico (ACL) de cada criança, iniciando a análise de confiabilidade entre examinadores.

Foram envolvidas 25 crianças com quadro de paralisia cerebral (Quadro1), seus pais, 5 terapeutas ocupacionais conhecedoras do Modelo Lúdico e a terapeuta ocupacional responsável pelo processo de adaptação transcultural dos instrumento de avaliação do Modelo Lúdico, Maria Madalena Moraes Sant'Anna.

Quadro 1. Participantes

| Participantes | Sinais clínicos | Topografia | Idade motor | Nível | Cuidador |
|---------------|-----------------|---------------------------|-------------|-------|----------|
| P1 | Espástico | Bilateral – diparético | 4 anos | III | Mãe |
| P2 | Espástico | Bilateral – diparético | 3 anos | IV | Mãe |
| P3 | Espástico | Bilateral – diparético | 3 anos | IV | Mãe |
| P4 | Espástico | Bilateral - tetraparético | 2 anos | V | Mãe |
| P5 | Espástico | Bilateral – diparético | 5 anos | II | Mãe |
| P6 | Espástico | Bilateral – diparético | 3 anos | III | Mãe |
| P7 | Espástico | Bilateral – diparético | 3 anos | IV | Mãe |
| P8 | Espástico | Bilateral – diparético | 6 anos | II | Mãe |
| P9 | Espástico | Unilateral direita | 2 anos | I | Mãe |
| P10 | Espástico | Bilateral – diparético | 6 anos | III | Mãe |
| P11 | Discinético | | 3 anos | I | Pai |
| P12 | Espástico | Unilateral direita | 4 anos | I | Mãe |
| P13 | Espástico | Bilateral – diparético | 3 anos | II | Mãe |
| P14 | Discinético | | 5 anos | IV | Mãe |
| P15 | Discinético | | 5 anos | IV | Mãe |
| P16 | Discinético | | 3 anos | V | Mãe |
| P17 | Espástico | Bilateral – tetraparético | 3 anos | IV | Avó |
| P18 | Espástico | Bilateral – diparético | 4 anos | IV | Mãe |
| P19 | Espástico | Bilateral – diparético | 3 anos | IV | Mãe |
| P20 | Espástico | Bilateral – diparético | 1 ano | IV | Mãe |
| P21 | Espástico | Unilateral esquerda | 4 anos | I | Mãe |
| P22 | Espástico | Bilateral – diparético | 5 anos | III | Avó |
| P23 | Espástico | Bilateral – diparético | 6 anos | IV | Mãe |
| P24 | Discinético | | 3 anos | IV | Mãe |
| P25 | Espástico | Bilateral - diparético | 5 anos | IV | Mãe |

Etapa 6

Análise de Concordância entre Examinadores

Para essa etapa da análise de concordância entre examinadores foi utilizado o coeficiente de Kappa de Fleiss que é considerado, em geral, $K < 0,4$ como concordância fraca, entre $[0,4$ e $0,8]$ como concordância moderada e $\geq 0,8$ como concordância forte.

O Kappa de Fleiss é uma generalização da estatística de Scott, uma medida estatística de confiabilidade entre avaliador, indicado para qualquer número de avaliadores atribuindo classificações categóricas para um número fixo de itens.

Os resultados a seguir apresentam a análise de confiabilidade entre examinadores dos 5 domínios da ACL, como concordância moderada.

Interesse Geral da Criança

Os itens do domínio Interesse Geral da Criança foram classificados pelos avaliadores da seguinte forma:

- 0 - Nenhum interesse manifestado;
- 1 - Interesse médio;
- 2 - Grande Interesse.

Os índices de concordância bem como seus intervalos de confiança são apresentados na Tabela 1.

Tabela 1. Índices de Concordância entre os Avaliadores para **Interesse Geral da Criança**

| Item | Índice de Kappa de Fleiss | Intervalo de confiança |
|------------------------------------|---------------------------|------------------------|
| Adulto | | |
| Presença de um adulto | 0,439 | [0,316; 0,563] |
| Ação de um adulto | 0,438 | [0,314; 0,563] |
| Interação não verbal do adulto | 0,298 | [0,314; 0,562] |
| Interação verbal do adulto | 0,456 | [0,332; 0,580] |
| Crianças | | |
| Presença de outras crianças | 1,000 | [0,250; 1,000] |
| Ação de outras crianças | 0,706 | [0,582; 0,830] |
| Interação não verbal com a criança | 0,381 | [0,257; 0,505] |
| Interação verbal com a criança | 0,394 | [0,27; 0,518] |
| Pelo ambiente sensorial | | |
| Elementos visuais | 0,321 | [0,197; 0,445] |
| Elementos táteis | 0,362 | [0,238; 0,486] |
| Elementos vestibulares | 0,503 | [0,379; 0,627] |
| Elementos auditivos | 0,340 | [0,216; 0,464] |
| Elementos olfativos | 0,650 | [0,526; 0,774] |

O índice geral do domínio foi calculado usando-se a média aritmética simples dos índices, excluindo-se o valor 1,000 (Presença de outras crianças), e também seu intervalo de confiança, ao nível de 95% de confiança. Assim, tem-se o índice do domínio como sendo: 0,4407 [0,3605 ; 0,5208].

Interesse Lúdico

Os itens do domínio Interesse Lúdico foram classificados pelos avaliadores da seguinte forma:

- 0 - Nenhum interesse manifestado;
- 1 - Interesse médio;
- 2 - Grande Interesse.

Os índices de concordância bem como seus intervalos de confiança são apresentados abaixo na tabela 2.

Tabela 2 – Índices de Concordância entre os Avaliadores para o Interesse Lúdico

| Item | Kappa de Fleiss | Intervalo de Confiança |
|---|-----------------|------------------------|
| Em relação aos Objetos | | |
| Movimento: apertar/soltar | 0,427 | [0,303; 0,550] |
| Pegar um objeto | 0,441 | [0,317; 0,565] |
| Segurar um objeto | 0,441 | [0,317; 0,565] |
| Bater com um objeto | 0,419 | [0,295; 0,543] |
| Soltar um objeto | 0,441 | [0,317; 0,565] |
| Segurar um objeto em cada mão | 0,427 | [0,303; 0,550] |
| Em relação ao Espaço | | |
| Mudar de posição: deitado para sentado e vice-versa | 0,379 | [0,255; 0,503] |
| Mudar de posição: sentado para em pé e vice-versa | 0,469 | [0,345; 0,593] |
| Manter-se sentado | 0,16 | [0,036; 0,284] |
| Deslocar-se | 0,405 | [0,281; 0,529] |
| Explorar visualmente um novo lugar | 0,347 | [0,223; 0,471] |

[continua]

Tabela 2 – Índices de Concordância entre os Avaliadores para o Interesse Lúdico

| Item | Kappa de Fleiss | Intervalo de Confiança |
|---|-----------------|------------------------|
| Utilização dos Objetos | | |
| Pegar com preensão cilíndrica | 0,183 | [0,059; 0,307] |
| Pegar com preensão trípode | 0,488 | [0,364; 0,612] |
| Pegar com preensão polpa/polpa | 0,49 | [0,366; 0,614] |
| Rosquear / desrosquear | 0,401 | [0,277; 0,525] |
| Jogar / Pegar uma bola | 0,566 | [0,442; 0,690] |
| Jogar / Pegar uma bolinha | 0,506 | [0,382; 0,630] |
| Empilhar | 0,571 | [0,447; 0,695] |
| Esvaziar / Encher | 0,387 | [0,263; 0,511] |
| Descobrir as propriedades dos objetos | 0,265 | [0,141; 0,389] |
| Descobrir o funcionamento dos objetos [relação causa /efeito] | 0,266 | [0,142; 0,390] |
| Associar os objetos segundo características sensoriais | 0,263 | [0,139; 0,387] |
| Combinar objetos para brincar | 0,316 | [0,192; 0,440] |

[continua]

Tabela 2 – Índices de Concordância entre os Avaliadores para o Interesse Lúdico

| Item | Kappa de Fleiss | Intervalo de Confiança |
|--|-----------------|------------------------|
| Utilização dos Objetos | | |
| Imitar gestos simples | 0,241 | [0,117; 0,365] |
| Utilizar os objetos de maneira convencional | 0,32 | [0,196; 0,444] |
| Utilizar os objetos de maneira não convencional | 0,406 | [0,282; 0,530] |
| Imaginar uma situação de brincadeira | 0,508 | [0,384; 0,632] |
| Encontrar soluções para dificuldades imprevistas | 0,418 | [0,294; 0,542] |
| Expressar o sentimento durante a brincadeira | 0,274 | [0,150; 0,398] |
| Interagir com outros na brincadeira, | 0,341 | [0,217; 0,465] |
| Utilizar um lápis | 0,508 | [0,384; 0,632] |
| Utilizar uma tesoura | 0,468 | [0,344; 0,592] |
| Utilizar uma colher | 0,544 | [0,420; 0,668] |

[continua]

Tabela 2 – Índices de Concordância entre os Avaliadores para o Interesse Lúdico

| Item | Kappa de Fleiss | Intervalo de Confiança |
|--|-----------------|------------------------|
| Utilização do Espaço | | |
| Locomover-se empurrando um brinquedo com rodas | 0,523 | [0,399; 0,647] |
| Locomover-se transportando um objeto | 0,351 | [0,227; 0,475] |
| Explorar fisicamente um novo lugar | 0,395 | [0,271; 0,519] |
| Abrir / Fechar uma porta | 0,543 | [0,420; 0,667] |

O índice geral do domínio foi calculado usando-se a média aritmética simples dos índices e também seu intervalo de confiança, ao nível de 95% de confiança. Assim, tem-se o índice do domínio como sendo: 0,4026 [0,3673 ; 0, 4379].

Capacidade Lúdica

Os itens do domínio Capacidade Lúdica foram classificados pelos avaliadores da seguinte forma:

- 0 - Não observado;
- 1 - A criança não consegue realizar a atividade sozinha;
- 2 - A criança realiza sozinha a atividade, mas com dificuldade;
- 3 - A criança realiza sozinha a atividade e o faz com eficácia, finaliza.

Os índices de concordância bem como seus intervalos de confiança são apresentados na Tabela 3.

Tabela 3 – Índices de Concordância entre os Avaliadores para a
Capacidade Lúdica

| Item | Kappa de Fleiss | Intervalo de Confiança |
|---|-----------------|------------------------|
| Em relação aos Objetos | | |
| Movimento: apertar/soltar | 0,455 | [0,331; 0,579] |
| Pegar um objeto | 0,561 | [0,437; 0,685] |
| Segurar um objeto | 0,553 | [0,429; 0,677] |
| Bater com um objeto | 0,441 | [0,317; 0,565] |
| Soltar um objeto | 0,646 | [0,522; 0,770] |
| Segurar um objeto em cada mão | 0,565 | [0,441; 0,689] |
| Em relação ao Espaço | | |
| Mudar de posição: deitado para sentado e vice-versa | 0,649 | [0,525; 0,773] |
| Mudar de posição: sentado para em pé e vice-versa | 0,812 | [0,688; 0,936] |
| Manter-se sentado | 0,658 | [0,534; 0,782] |
| Deslocar-se | 0,78 | [0,656; 0,904] |
| Explorar visualmente um novo lugar | 0,457 | [0,333; 0,581] |

[continua]

Tabela 3 – Índices de Concordância entre os Avaliadores para a Capacidade Lúdica

| Item | Kappa de Fleiss | Intervalo de Confiança |
|---|-----------------|------------------------|
| Utilização dos Objetos | | |
| Pegar com preensão cilíndrica | 0,64 | [0,516; 0,764] |
| Pegar com preensão trípode | 0,688 | [0,564; 0,812] |
| Pegar com preensão polpa/ polpa | 0,568 | [0,444; 0,692] |
| Rosquear/desrosquear | 0,566 | [0,442; 0,690] |
| Jogar/Pegar uma bola | 0,551 | [0,427; 0,675] |
| Jogar/Pegar uma bolinha | 0,722 | [0,598; 0,846] |
| Empilhar | 0,742 | [0,618; 0,866] |
| Esvaziar/Encher | 0,594 | [0,470; 0,718] |
| Descobrir as propriedades dos objetos | 0,339 | [0,215; 0,463] |
| Descobrir o funcionamento dos objetos (relação causa/efeito) | 0,277 | [0,153; 0,401] |
| Associar os objetos segundo as suas características sensoriais | 0,372 | [0,248; 0,496] |
| Combinar objetos para brincar | 0,474 | [0,350; 0,598] |

[continua]

Tabela 3 – Índices de Concordância entre os Avaliadores para a Capacidade Lúdica

| Item | Kappa de Fleiss | Intervalo de Confiança |
|--|-----------------|------------------------|
| Utilização dos Objetos | | |
| Imitar gestos simples | 0,507 | [0,383; 0,631] |
| Utilizar os objetos de maneira convencional | 0,537 | [0,413; 0,6610] |
| Utilizar os objetos de maneira não convencional | 0,466 | [0,341; 0,590] |
| Imaginar uma situação de brincadeira | 0,542 | [0,418; 0,666] |
| Encontrar soluções para dificuldades imprevistas | 0,428 | [0,304; 0,552] |
| Expressar o sentimento durante a brincadeira | 0,436 | [0,312; 0,560] |
| Interagir com outros na brincadeira | 0,582 | [0,459; 0,706] |
| Utilizar um lápis | 0,589 | [0,465; 0,713] |
| Utilizar uma tesoura | 0,597 | [0,473; 0,721] |
| Utilizar uma colher | 0,562 | [0,438; 0,686] |

[continua]

Tabela 3 – Índices de Concordância entre os Avaliadores para a Capacidade Lúdica

| Item | Kappa de Fleiss | Intervalo de Confiança |
|--|-----------------|------------------------|
| Utilização do Espaço | | |
| Locomover-se empurrando um brinquedo com rodas | 0,633 | [0,509; 0,757] |
| Locomover-se transportando um objeto | 0,534 | [0,410; 0,658] |
| Explorar fisicamente um novo lugar | 0,677 | [0,553; 0,801] |
| Abrir/Fechar uma porta | 0,451 | [0,327; 0,575] |

O índice geral do domínio foi calculado usando-se a média aritmética simples dos índices e também seu intervalo de confiança, ao nível de 95% de confiança. Assim, tem-se o índice do domínio como sendo: 0,5581 [0,5186 ; 0,5977].

Atitude Lúdica

Os itens do domínio Atitude Lúdica foram classificados pelos avaliadores da seguinte forma:

- 0- Ausente;
- 1 - Às vezes;
- 2 - Totalmente presente.

Os índices de concordância bem como seus intervalos de confiança são apresentados na Tabela 4.

Tabela 4 – Índices de Concordância entre os Avaliadores

| Item | Índice Kappa de Fleiss | Intervalo de Confiança |
|------------------------|------------------------|------------------------|
| Características | | |
| Curiosidade | 0,58 | [0,456; 0,704] |
| Iniciativa | 0,644 | [0,520; 0,768] |
| Senso de humor | 0,526 | [0,402; 0,650] |
| Prazer | 0,285 | [0,161; 0,409] |
| Gosto pelo desafio | 0,518 | [0,394; 0,642] |
| Espontaneidade | 0,589 | [0,465; 0,713] |

O índice geral do domínio foi calculado usando-se a média aritmética simples dos índices e também seu intervalo de confiança, ao nível de 95% de confiança. Assim, tem-se o índice do domínio como sendo: 0; 5395 [0,3355 ; 0,7435].

Expressão das Necessidades e dos Sentimentos

- 0- Não observado;
- 1 - Expressão do rosto;
- 2 - Gestos;
- 3 - Gritos/Sons;
- 4 - Palavras/Frases.

Os índices de concordância entre avaliadores deste domínio bem como os intervalos de confiança são apresentados na tabela 5.

Tabela 5 – Índices de Concordância entre os Avaliadores para
Expressão das Necessidades e dos Sentimentos

| Item | Índice Kappa de Fleiss | Intervalo de Confiança |
|---------------------|------------------------|------------------------|
| Necessidades | | |
| Fisiológicas | 1,000 | [0; 25; 1; 00] |
| De Atenção | 0,944 | [0; 25; 1; 00] |
| De Segurança | 0,959 | [0; 25; 1; 00] |
| Sentimentos | | |
| Prazer | 1,000 | [0; 25; 1; 00] |
| Desprazer | 1,000 | [0; 25; 1; 00] |
| Tristeza | 0,953 | [0; 25; 1; 00] |
| Raiva | 1,000 | [0; 25; 1; 00] |
| Medo | 0,880 | [0; 79; 0; 97] |

O índice geral do domínio foi calculado usando-se a média aritmética simples dos índices e também seu intervalo de confiança, ao nível de 95% de confiança. Assim, tem-se o índice do domínio como sendo: 0; 8511 [0; 6581 ; 1; 0442].

Etapa 7

Versão Final da Descrição dos Procedimentos dos Instrumentos

A partir da análise e dos resultados apresentados nas etapas anteriores, foi elaborada a versão final da descrição dos procedimentos, enviada a um comitê de juízes, composto por 3 terapeutas ocupacionais, com grande experiência no atendimento desta população, para a verificação final da análise de equivalência semântica e idiomática.

Etapa 8

Retrotradução e Versão Final Brasileira

Após os ajustes finais com as considerações do comitê de juízes, a versão foi retrotraduzida para o francês, idioma original, e enviada para a autora que, após leitura, concordou com o processo metodológico de tradução e adaptação transcultural utilizado na descrição dos procedimentos de aplicação da Entrevista Inicial com os Pais e Avaliação do Comportamento Lúdico, e autorizou a sua publicação.

2

Procedimento de aplicação da **Entrevista Inicial** com os Pais *[Versão 2]*

A **Entrevista Inicial com os Pais (EIP)** tem como objetivo conhecer o comportamento lúdico da criança em casa; o instrumento pesquisa o que interessa à criança, seu modo de se comunicar, do que ela gosta, do que não gosta, os brinquedos conhecidos e utilizados, algumas características de seu brincar, seus parceiros de brincadeira e sua atitude lúdica. Graças a essas informações coletadas previamente na avaliação, o terapeuta terá um conhecimento personalizado da criança antes de encontrá-la, o que favorecerá uma abordagem individualizada. Além disso, o terapeuta poderá compreender melhor algumas reações da criança durante a avaliação e saberá se o comportamento observado é aquele constatado em casa. Por fim, as respostas a algumas questões trazem informações complementares que seriam difíceis de obter na avaliação, como as reações à comida e aos alimentos ou os códigos particulares de comunicação, por exemplo.

É conveniente que ambos os pais estejam presentes na entrevista. Entretanto, esta pode ser feita apenas com o pai ou com a mãe, ou até com outra pessoa que conheça bem a criança no cotidiano. Durante a entrevista, é necessário explicar claramente seu objetivo.

É importante esclarecer que a entrevista envolve 9 questões e pretende saber o que interessa à criança, como ela reage em casa, como brinca, com quem, do que ela gosta e do que não gosta. Estas informações permitirão conhecer e compreender melhor a criança e individualizar a abordagem terapêutica com base no conhecimento trazido pelos entrevistados.

Para as questões 3 e 8, as fichas [Apêndice A e B] com as respostas devem ser apresentadas aos pais para que eles tenham sob os olhos a escolha oferecida, facilitando a compreensão da pergunta. O terapeuta preenche o questionário a partir das respostas dos pais e indica os detalhamentos. A atitude do terapeuta deve ser calorosa e compreensiva. Por exemplo, se a criança tem uma deficiência física grave, antes mesmo de colocar as questões relativas aos sentimentos, o terapeuta informará aos pais que possivelmente alguns dos sentimentos que constam do questionário sejam difíceis de avaliar. Devido às suas dificuldades, nem sempre é fácil compreender o que a criança quer expressar. O terapeuta evitará qualquer comentário que contenha um elemento moralizador ou de julgamento: pretende-se conhecer a criança e considerar os pais como aliados importantes. Cabe ao terapeuta estabelecer uma verdadeira colaboração com eles.

Todas as questões se relacionam ao interesse e capacidade lúdica da criança e não à ação dos pais. Na sequência das questões, tenta-se modular as dificuldades que a criança pode representar para os pais. Assim, somente perto do final pergunta-se, com questões abertas, sobre a atividade de que a criança gosta mais e de que gosta menos, assim como sobre as características de sua atitude no brincar. As questões que vêm posteriormente serão mais fáceis.

INFORMAÇÕES GERAIS

- **Nome da Criança**
- **Sexo**
- **Irmãos / Irmãs**

Quantos irmãos e irmãs a criança tem e qual a idade deles?

- **Data da Avaliação**
- **Data de Nascimento**
- **Idade da Criança**

• Entrevistado

Se o entrevistado não é nem pai nem mãe, é importante ser uma pessoa que tenha convívio diário e conheça a rotina da criança. Especifique a relação desta pessoa com a criança [avó, cuidadora]. Anote também a idade do entrevistado

• Condição clínica e física da criança

Diagnóstico clínico, classificação e tipo de lesão. Devem ser coletados através das informações dos pais e com a equipe de profissionais envolvidos no tratamento da criança.

• Informações complementares

Estas devem ser coletadas a partir da história clínica com os pais e com a equipe de profissionais envolvidos no tratamento da criança. Para cada informação complementar, forneça as informações úteis quanto à deficiência visual, auditiva, dificuldade de comunicação, medicamento e o horário que utiliza, além de outras que se considerem pertinentes, necessárias e interessantes para compreender-se melhor o brincar espontâneo da criança.

• Frequentando escola

Se a criança é cuidada em outros ambientes externos, especificar qual meio se trata [outra família, cuidadora, creche pública, escola especial], qual é a frequência [de dois a cinco dias por semana] e há quanto tempo.

• Procedência dos pais e dos avós

Conhecer a região onde nasceram os pais e os avós para saber se existem características culturais que possam influenciar nas brincadeiras em casa.

• **Modo de deslocamento habitual, adaptações ou equipamentos utilizados pela criança**

Especificar se faz uso de órtese para marcha, cadeira de rodas, andador, adaptações específicas.

• **Utiliza Elevador**

Solicitar da família a informação se a criança pressiona o botão de chamada, se ao entrar no elevador aperta o botão desejado e sai tranquilamente.

• **Avaliador**

• **Duração da entrevista**

A duração da entrevista pode variar de acordo com a idade e segundo a condição física da criança. Em geral, serão necessários de 30 a 45 minutos.

1. O QUE ATRAI PARTICULARMENTE A ATENÇÃO DE SEU FILHO NA BRINCADEIRA?

[Coloque todos os elementos que suscitam grande interesse na criança e especifique-os].

Leia a pergunta, indicando que deseja saber o que interessa mais à criança e dê alguns exemplos que constam da lista. Depois, caso necessário, retome cada elemento, assinalando os mais pertinentes. Para cada um deles, tente obter informações bem específicas (por exemplo: tipo de livro, de histórias, canções, músicas particulares ou determinado personagem). Se o entrevistado retém somente os primeiros elementos, observe novamente que quer saber o que interessa a cada criança de modo específico.

Considerando no item **“atividades específicas”**, os dois últimos elementos desta pergunta, pesquisa-se em princípio qualquer atividade ou ação que a criança repita com prazer na brincadeira (por exemplo: esvaziar um armário, abrir uma porta). Depois, com o último elemento, **“outros”**, busca-se verificar se a criança manifesta um interesse particular por outra coisa: admiração pela luz, pela televisão ou pelo computador, por exemplo.

2A. A COMO SEU FILHO SE EXPRESSA

Peça aos pais para descrever como a criança comunica tal necessidade ou tal sentimento. Escolha o escore que corresponde às suas descrições, sendo este acumulativo.

| | |
|-----------------------------|------------------------------|
| 0: Nenhuma expressão | 1: Expressão do rosto |
| 2: Gestos | 3: Sons / Gritos |
| 4: Palavras / Frases | N.S.: Não sei |

O escore **0** significa que a criança jamais expressou este sentimento, mesmo em ocasiões possíveis de suscitá-lo. Por outro lado, o **N.S.** só é atribuído quando o entrevistado tem a impressão de que a criança já expressou o sentimento em questão, mas não saberia dizer como.

Em geral a criança demonstra necessidades e sentimentos pela expressão do seu rosto [olhos, sorrisos e caretas], por gestos [rejeita os objetos, estende os braços e aponta com o dedo], por gritos, sons [choro, riso] ou verbalmente [palavra / frase]? Para a pontuação será considerado o escore maior, a forma de expressão mais frequente; assim, a criança que se expressa por caretas, por movimentos dos braços, gestos, sons, gritos terá o escore **3**; aquela que somente se expressa pela expressão do rosto e por gestos receberá o escore **2**. A partir da descrição dos pais, verifique se compreenderam bem, sugerindo o escore que melhor caracteriza a descrição, o qual deve ser anotado no espaço reservado para o detalhamento.

Necessidades

- **Fisiológicas**

Quando tem fome, sono, sede, vontade de urinar.

- **De atenção**

Quando quer que a olhem, que cuidem dela.

- **De segurança**

Como demonstra precisar de segurança em situações que esteja se sentindo correndo riscos, quando não tem confiança no ambiente onde se encontra e nas pessoas com quem está. Por exemplo, quando está com alguém que não conhece (a primeira vez com um terapeuta), a criança pode ter necessidade de ser tranquilizada. Se estiver ansiosa, não participará da terapia da mesma forma que se estivesse confiante.

Interesses

Como manifesta o que lhe interessa, o que ela gosta, o que quer fazer?

Sentimentos

- **Prazer**

Quando tem prazer, quando gosta do que faz.

- **Desprazer**

Quando não gosta de alguma coisa, quando não aprecia uma situação.

- **Tristeza**

Quando tem mágoa, quando se aborrece.

- **Raiva**

Quando está irritada, brava.

- **Medo**

Como expressa seu medo, suscitado por um elemento estranho, por exemplo, diante de sons estranhos, diferentes, de pessoas ou de situações desconhecidas; se tem medo à noite.

2B. EM GERAL, COMO VOCÊ FAZ PARA SE COMUNICAR COM SEU FILHO?

Busca-se conhecer o principal modo de comunicação dos pais com o filho. É, sobretudo, pela expressão do rosto, por demonstração e gestos, por palavras ou explicações verbais? Como foi para a criança, este escore é também a maior pontuação, o mais frequente. Por exemplo, se o entrevistado utiliza gestos e palavras, o escore será 4. Descreva o que o entrevistado falar e coloque também o escore.

- **Código de comunicação particular (especifique)**

Pode acontecer que, na família, alguns códigos de comunicação particulares ocorram, um determinado gesto ou som que tem um significado particular. Pergunte sobre isso e relate o que o entrevistado contar.

3. QUE TIPO DE INTERESSE OS ELEMENTOS A SEGUIR DESPERTAM EM SEU FILHO

Interesse

0 - Nenhum interesse manifestado (a criança não manifesta nenhum interesse; ela pode estar, parecer indiferente ou até recusar a atividade; ou quando não foi observado);

1 - Interesse médio (que se observa pelo menos uma vez na criança);

2 - Grande interesse (a criança manifesta um interesse evidente, claro, que perdura mais, constante).

N.S.- Não sei (se a criança jamais experimentou um dos elementos mencionados)

Apresenta-se aos entrevistados uma ficha [Apêndice A] com as três primeiras respostas. Utilize a resposta “**Não sei**” somente se o entrevistado, após reflexão, constatar que a criança nunca teve a oportunidade de experimentar o elemento em questão.

A diferença entre o escore **1** e **2** reside na intensidade do interesse. Em geral, quando um elemento suscita um grande interesse na criança, o entrevistador não hesitará, pois este elemento constitui de qualquer forma uma característica particular da criança.

No item “**comentários**”, anote qualquer detalhe trazido pelos pais (por exemplo, determinado alimento, um ruído particular).

No caso de a criança reagir negativamente a um dos elementos, damos o escore 0 e explicamos a reação no espaço reservado aos comentários.

Alimentação

- **Comer**

A comida a atrai?

- **Comer alimentos**

- Salgados

Salgadinhos, amendoim, pratos salgados

- Doces

Bolo, mel, bolacha, chocolate

- Pastosos

Purê de batata, de legumes, geléias

- Em pedaços

Pedaços de fruta, de legumes, de carne, de queijo

- Quentes

Sopas, bebidas quentes

- Frios

Creme gelado, iogurte gelado, sorvete

- **Provar um novo alimento**

Manifesta interesse por novidades em relação à alimentação?

Texturas

- **Macio**

Flanela, lã macia, pele de animal.

- **Áspero**

Barba, roupas ou lã rugosa.

Elementos tais como

- **Areia**

Sentar-se na areia, tocá-la.

- **Água**

Brincar na água, tomar banho de banheira, de chuveiro, ir à piscina.

- **Grama**

Tocar e sentir a grama sobre si, andar descalça na grama.

Aroma / Cheiros

Flores, produtos de limpeza, cheiro de cozinha, sabão, perfumes.

Ser tocada

No momento do banho, de se vestir? Ela gosta de carícias?

Ser movimentada ou movimentar-se no espaço

Ela gosta de ser balançada, ninada, ela gosta de se balançar, escorregar?

Sons

Aspirador, campainha, telefone, avião.

4. OBJETOS QUE UTILIZA PARA BRINCAR

Busca-se saber que objetos são conhecidos e utilizados pela criança para brincar; indiretamente, sabe-se que brinquedos a criança tem em sua vida, que objetos usa para brincar. Ao fazer a pergunta, dê exemplos para facilitar a tarefa dos pais.

Para cada um dos elementos, especificar qual é o brinquedo e se ele está acessível em casa ou só está acessível fora de casa (creche, amigos). O entrevistado deve responder **0- Não; 1- Sim**. Se um determinado tipo de brinquedo não estiver à disposição da criança, anote então **“N.D.”** (não disponível).

Com que tipo de objeto, de material seu filho costuma brincar?

- **Texturas diferentes**

Madeira, material plástico, borracha macia, papelão, tecido macio ou áspero.

- **Estímulos sonoros**

Rádio, móbile musical, chocalho, música, instrumentos musicais.

- **Estímulos visuais**

Livro, televisão, computador, jogos virtuais.

- **Estímulos para imitar situações frequentes**

Telefone, prato de cozinha.

- **Estímulos para imaginação**

Boneca, fantasia, personagens, massa de modelar, carrinhos.

- **Estímulos de deslocamento**

Brinquedos que estimulam o deslocamento: triciclo, motoca, skate, carrinho de rolimã, patins.

- **Estímulos para interação com os outros**

Jogar bola ou qualquer outra brincadeira que precise de um parceiro

5. CARACTERÍSTICAS DAS BRINCADEIRAS

Pesquise algumas características do brincar da criança, seus interesses e suas capacidades lúdicas. Os elementos pesquisados referem-se à repetição, à utilização do brinquedo, da criatividade, da reação à novidade, aos deslocamentos e ao brincar em ambiente externo.

O entrevistado deve responder **0- Não; 1- Não Sei; 2 - Sim**. Deve-se sempre solicitar para que ele exemplifique sua resposta.

Seu filho gosta das atividades que se seguem?

- **Repetir a mesma brincadeira para melhor dominá-la**

A repetição permite à criança enriquecer sua experiência e melhorar suas capacidades. Deve-se verificar se não se trata de uma repetição obsessiva, insistente; se este for o caso, a resposta torna-se “não” e esclarece-se o porquê.

- **Brincar com brinquedos novos**

Quer-se conhecer a reação da criança à novidade do brinquedo: espontaneamente manifesta interesse por um novo brinquedo ou hesita?

- **Estar em lugares novos**

Pesquise neste item a reação da criança em relação a lugares novos.

- **Brincar explorando os ambientes externos da casa**

Além de saber mais sobre o interesse da criança pelas atividades em ambientes externos à sua casa, teremos também uma ideia de sua experiência e de seu conhecimento do mundo exterior (parque, pátio), graças às informações dadas pelos pais.

Seu filho consegue:

- **Utilizar um brinquedo de maneira convencional?**

Ele pode utilizá-lo pela sua primeira função, por exemplo, mexer um líquido imaginário com uma colherzinha, empurrar um caminhão de brinquedo, fazer movimentar um caminhão?

- **Imaginar novas maneiras de utilizar um brinquedo?**

Ele pode imaginar usos diferentes para os objetos? Ele pode “fazer de conta”, por exemplo, um bastão vira um microfone ou uma varinha mágica, uma caixa virada tornar-se um tambor?

- **Deslocar-se utilizando seus próprios meios?**

Ele pode se locomover sem ajuda [humana e/ou técnica]? A criança pode estar em cadeiras de rodas, mas busca-se saber se pode se locomover por curtas distâncias sem contar com a ajuda do outro.

6. SÍNTESE DOS INTERESSES DA CRIANÇA

Qual é sua atividade preferida?

A atividade mais apreciada da criança pode ser uma atividade do brincar ou qualquer outro tipo. Pode ser também uma atividade passiva: olhar a televisão, olhar sua mãe fazendo alguma coisa.

Qual é a atividade de que menos gosta?

A atividade de que a criança menos gosta pode também ser uma atividade de brincar ou qualquer outro tipo de atividade. Poderia ser, por exemplo, tomar banho.

Quais são suas posições preferidas para brincar?

A criança prefere brincar deitada, de lado, de barriga para baixo, sentada à mesa, sentada no colo de sua mãe? Anotar as duas posições preferidas.

7. PARCEIROS DE BRINCADEIRAS HABITUAIS E PREFERIDOS

Para esta questão, tenta-se delimitar os dois parceiros mais frequentemente presentes em cada uma das duas categorias: habituais e preferidos (mãe, pai, irmãos/irmãs, e outros) e verificar se uma atividade específica está associada a esses parceiros (por exemplo mãe / história, pai/ passeio, amigo mais velho / brincar no parque).

Parceiros Habituais

Verificar se a criança brinca com pai, mãe, irmãos, irmãs, avós, tio, tia, outras crianças, se estas são mais velhas ou mais novas que ela. São crianças que também têm deficiência?

Parceiros Preferidos

Quais são seus parceiros preferidos: pai, mãe, irmãos, irmãs, tio, avós, primos; se são outras crianças, são mais velhas ou mais jovens que ela? São crianças que também têm deficiência?

8. ATITUDE EM BRINCADEIRAS

Trata-se, na primeira parte da questão 8, de caracterizar a atitude lúdica da criança. Coloca-se cada uma das questões acrescentando a característica oposta para ajudar o entrevistado a responder [por exemplo: curioso / indiferente].

Apresenta-se aos pais uma ficha [Apêndice B] com as possíveis respostas: **0 - Não / 1 - Às vezes / 2 - Sempre.**

VOCÊ DIRIA QUE SEU FILHO

- **É curioso**

De maneira geral, seu filho é mais curioso ou mais indiferente?

- **Tem iniciativa**

De maneira geral, seu filho toma iniciativas ou é mais dependente dos outros?

- **Tem senso de humor**

De maneira geral, seu filho entende o lado engraçado de uma situação, gosta de rir, consegue rir em situações engraçadas que percebe no seu dia a dia, ou é mais fechado, não gosta de sorrir muito?

- **Tem prazer**

De maneira geral, seu filho parece ter mais prazer ou, ao contrário, parece sofrer com os acontecimentos sem retirar prazer particular deles?

- **Gosta de desafios**

De maneira geral, seu filho parece gostar de tentar novas experiências, correr riscos, encarar os desafios ou hesita, desiste?

- **É espontâneo**

De maneira geral, seu filho é espontâneo ou mais reservado?

Isso é estimulado na sua família?

A segunda parte da questão 8 refere-se à atitude da família em relação às características precedentes. Na família, incentiva-se a curiosidade, o espírito de iniciativa, o senso de humor, a expressão de prazer, o espírito de conquista e a espontaneidade da criança? Como? Retome, então, cada uma das características e peça aos pais para informar se são estimuladas, se acontecem ocasionalmente ou sempre.

9. HORÁRIOS HABITUAIS DAS ATIVIDADES

Trata-se de reproduzir e descrever o horário padrão e as atividades da criança durante uma semana. Em geral, o que ela faz e como faz, suas atividades e seus hábitos cotidianos de manhã, à tarde e à noite; as atividades são as mesmas durante a semana e nos finais de semana?

Você gostaria de acrescentar indicações ou comentários sobre as atividades de seu filho relativas a brincadeiras, sobre seus interesses, seu modo de agir e fazer as coisas?

Por exemplo, a presença da avó na vida cotidiana da criança, ou uma experiência particular que a criança tenha apreciado [acampamento de férias, viagem].

3

Procedimento de aplicação da Avaliação do Comportamento Lúdico *(Versão 2)*

A avaliação se baseia em dois elementos fundamentais do Modelo Lúdico: o prazer de agir da criança e sua capacidade de agir durante o período pré-escolar. Na Avaliação do Comportamento Lúdico (ACL), quer-se conhecer e compreender a criança por meio do seu comportamento do brincar. Deseja-se saber em que ela se interessa em geral e na brincadeira em particular, avaliar também suas capacidades, assim como sua atitude lúdica. Além disso, busca-se definir sua maneira de expressar necessidades e sentimentos.

O objetivo não é, pois, delimitar as dificuldades ligadas à deficiência física da criança, mas sim construir o perfil de suas capacidades, de seus interesses e de suas características pessoais. Aborda-se a criança em sua globalidade dentro de sua perspectiva positiva.

No que se refere às capacidades, é importante precisar que a avaliação tenta determinar as **capacidades básicas** da criança, ou seja, as capacidades necessárias para começar a agir sobre seu ambiente e para utilizar os objetos. Assim, cada capacidade é definida pelo gesto básico. Por exemplo, a primeira capacidade relacionada à utilização da tesoura é de poder fazer um corte no papel. Em seguida, a criança cortará um pedaço de papel, depois formas geométricas. Como esta avaliação se destina à criança que apresenta limitações graves,

procuramos saber se a criança possui ou não estas habilidades fundamentais. A idade não é tida como critério de avaliação e os mesmos elementos são avaliados em todas as crianças em idade pré-escolar.

A análise dos elementos avaliados permite melhor compreender a criança em atividade e determinar os objetivos da intervenção. Caso se deseje saber mais sobre uma dificuldade observada durante a avaliação, será preciso recorrer a outro teste.

Esta avaliação se faz pela observação do brincar livre da criança, assim como por situações criadas, se necessário. Os diversos elementos definidos posteriormente devem ser bem compreendidos pelo terapeuta: este se apoia sobre uma observação verificada no comportamento da criança para avaliá-los.

O terapeuta tenta criar um verdadeiro ambiente lúdico graças à liberdade concedida à criança, à variedade de material oferecido e à sua própria atitude. Ele deve ser espontâneo, expressar prazer em relação à ação da criança e estabelecer com ela uma relação calorosa e “lúdica”. Preparam-se previamente os brinquedos (personagens, caminhões, blocos, giz, papel, tesouras, bonecas, pente, copos, bolinhas coloridas etc.) e, na chegada, a criança é convidada a escolher o brinquedo que preferir. Se a criança deseja brincar com algo que não foi preparado ou se outro brinquedo parecer conveniente durante a avaliação, vá buscá-lo junto com ela.

É necessário, de um lado, dar um tempo para a criança organizar seu pensamento e sua ação, para que faça sua escolha e, de outro lado, seguir seu ritmo durante toda a avaliação. Se a criança não se comunica verbalmente, tenta-se descobrir o que quer, observando suas diferentes formas de expressão.

Aos diversos elementos são atribuídos escores, à medida que a observação do brincar livre da criança permitir. Assim, durante uma atividade, poderá ser possível observar ao mesmo tempo sua maneira de comunicar os sentimentos e um elemento de sua atitude lúdica, de seu interesse e de sua capacidade de manipular um determinado objeto. Antes do final da sessão, se os elementos não

puderam ser observados, começa-se uma atividade que os comporte e convida-se a criança a participar. Alguns elementos repousam sobre o conjunto da observação: interesse geral, comunicação das necessidades e sentimentos, atitude lúdica.

Pode acontecer que uma criança manifeste uma capacidade maior do que a esperada [por exemplo: utilização do lápis, da tesoura]. Então a criança recebe o escore máximo e descreve-se seu nível de capacidade na coluna reservada aos comentários.

É importante ressaltar que, ao contrário do caso precedente, **se a criança não tem capacidade de executar determinada ação ou atividade, mesmo assim há possibilidade de definir o que lhe interessa**. Então, mesmo se a criança não pode fisicamente utilizar o brinquedo para fazer de conta, procura-se avaliar o seu interesse por este gênero de atividade. Cabe, então, executar a atividade com ela, ajudá-la de maneira apropriada e observar atentamente a reação da criança à sua ação.

No que se refere aos interesses da criança, os escores **0: Nenhum interesse manifestado; 1: Interesse médio; e 2: Grande interesse** têm por objetivo ressaltar o que a caracteriza. Neste sentido, os escores 0 e 2 são os mais informativos, enquanto que o escore 1 é atribuído aos elementos que despertam nela um interesse médio. Há um interesse, mas ele perdura menos ou ocorre com menor intensidade. O escore 0 é atribuído aos elementos que não despertam nenhum interesse manifestado, - ela pode ficar indiferente ou até recusar a atividade - ou quando não foi possível observar; o escore 2 é atribuído aos elementos que despertam um grande interesse na criança: ela tem um interesse claro, que perdura por mais tempo.

O escore final atribuído à capacidade de fazer uma atividade merece explicações. Neste item, não se considera somente a maneira habitual de fazer atividade para avaliar a capacidade da criança; mesmo se a criança utilizar alguma tecnologia assistiva ou uma maneira de fazer inabitual, ela pode receber o escore máximo ao realizar e conseguir finalizar a atividade.

As definições apresentadas a seguir mostram o que é esperado em cada capacidade avaliada; essas definições ajudam a selecionar o escore 0 - Não observado, quando não for possível observar, 1 para a criança que não consegue realizar a atividade sozinha, que necessita de nossa ajuda para fazer toda a atividade, ou de total ajuda motora e/ou intelectual através de dicas e pistas, e o escore 2 para a criança que realiza parcialmente a atividade, necessita de ajuda motora e/ou cognitiva. Para uma tarefa motora, a criança é desajeitada e tem dificuldades evidentes para realizar a atividade. Para uma tarefa cognitiva, a criança executa parcialmente a tarefa ou tem necessidade de nossas sugestões para realizá-la; ela começa a atividade, mas precisa de ajuda, ou 3 quando a criança realiza sozinha e finaliza a atividade, não importa como, uma vez que ela compreende tudo o que faz.

Quando a criança realiza a atividade, cabe ao terapeuta determinar se recebe o escore 2 ou 3. Algumas crianças remetem a uma capacidade mais cognitiva que motora (por exemplo, imaginar uma situação de brincadeira, ao utilizar os brinquedos de uma maneira não convencional). A criança pode receber o escore 3 mesmo se sua performance for desajeitada, não importa a maneira, se for claro para o avaliador que a criança concluiu a tarefa, que ela entendeu a tarefa. Se respondeu somente em parte ou se teve necessidade de uma sugestão do avaliador para fazer, recebe o escore 2.

Devem-se preencher os dados que faltam antes de terminar a sessão de avaliação; verifique se nada foi esquecido e certifique-se de que os diferentes elementos foram anotados. Lembre-se que é necessário sempre especificar o motivo que o levou a dar o escore de cada item.

INFORMAÇÕES GERAIS

A primeira parte da ACL compreende as informações gerais [nome, sexo, data da avaliação, data de nascimento, idade] coletadas na EIP.

Pessoa(s) presente(s) no momento da avaliação

Escreva o nome de todas as outras, além da criança e de você.

Duração total da avaliação

A avaliação se estende por uma hora aproximadamente. A duração pode variar segundo a idade, a condição física ou outras características da criança [humor, nível de atividade, ritmo].

Interferências durante a avaliação

Indique quais foram as interferências: chegada de alguém na sala, telefone etc.

Avaliador

Nome do avaliador.

INTERESSE GERAL DA CRIANÇA

INTERESSE

0 - Nenhum interesse manifestado - a criança não manifesta nenhum interesse; ela pode ficar indiferente, até recusar a atividade, ou não ter sido observado

1 - Interesse médio - há um interesse que perdura menos e ocorre com menor intensidade

2 - Grande interesse - a criança tem um interesse claro, que perdura mais

A diferença entre os escores 1 e 2 reside na intensidade do interesse. Por exemplo, qualquer criança pode mostrar interesse pela ação do adulto: ela segue com os olhos seus deslocamentos e observa o que ele faz; neste caso, ela recebe o escore 1. Em outra criança, se observa um grande interesse, um interesse mais acentuado, ela é muito mais curiosa e o interesse pelos deslocamentos ou pelas ações do adulto é muito mais nítido. Seu interesse não é, então, aquele esperado normalmente de qualquer criança, mas é mais pronunciado: ela deve receber o escore 2. Os elementos anotados com o escore 2 representam as características pessoais do interesse da criança.

Procura-se medir o interesse manifestado pela criança pelo ambiente humano e sensorial. Esta dimensão do ambiente humano se apoia sobre a observação do interesse da criança, durante toda a avaliação, pelas outras pessoas. Podem-se suscitar algumas reações, por exemplo, atraindo a atenção da criança para uma pessoa presente [adulto, criança] ou para um elemento do ambiente sensorial [luz, música do ambiente].

Pelo Ambiente Humano

Quer-se determinar o grau de interesse que a criança manifesta pelas pessoas [adulto, criança].

• Adulto

Observe as reações da criança diante dos adultos presentes: você mesma, outros terapeutas, funcionários. Não esqueça de observar não apenas se ela manifesta interesse, mas também se este interesse é acentuado.

- Presença de um adulto

Ela reage quando um ou mais adultos estão presentes ao seu redor: olha para a pessoa, a observa?

- Ação de um adulto

Ela se interessa pelo que os adultos fazem perto dela: ela segue com os olhos os deslocamentos, suas ações?

- Interação não verbal do adulto (mímicas, carícias)

Ela se interessa pelos contatos visuais ou físicos que o adulto estabelece com ela, pelas mímicas do adulto, por suas interações gestuais?

- Interação verbal do adulto

É receptiva quando alguém fala com ela, se interessa pelo que ouve, pelas orientações verbais que o adulto lhe dá?

• Outras crianças

Se possível, observar as reações da criança em relação a outras crianças presentes na sala de espera ou na sala de terapia.

- Presença de outras crianças

Ela reage quando uma ou duas crianças estão perto dela? Ela é consciente disto? Tenta entrar em contato?

- Ação das outras crianças

Ela se interessa pelo que fazem outras crianças em torno dela: ela as segue com os olhos, as observa? Parece desejar participar de suas atividades?

- Interação não verbal com a criança

Ela se interessa pelos contatos visuais ou físicos que as outras crianças estabelecem, quando outra criança a olha ou se aproxima dela? Tem desejo de estabelecer contatos visuais ou físicos com as outras crianças?

- Interação verbal com a criança

Ela se interessa, quando outra criança fala com ela? Tem interesse em falar com outras crianças?

Pelo Ambiente Sensorial

Busca-se determinar o grau de interesse que a criança manifesta pelo ambiente sensorial [material, equipamento, organização].

- **Elementos visuais (luz, cor)**

Ela é visualmente curiosa [exploração visual dos lugares, dos objetos, das pessoas, interesse pela luz, pelas cores vivas]?

- **Elementos táteis (textura, calor)**

Ela gosta de ser tocada, acariciada, de tocar diferentes texturas, sentir vibrações? Verifique sua reação quando ela é tocada, isto permitirá também observar em parte sua reação à interação não verbal do adulto. Verifique também sua reação quando alguém pedir que ela toque um material e quando ela é tocada com este material.

- **Elementos vestibulares (embalar, balançar).**

Ela é atraída por equipamentos como cama elástica, rede, escorregador? Ela gosta de escorregar, ser movimentada, balançada, ninada?

- **Elementos auditivos (música, telefone, outros sons)**

Ela é curiosa em relação a estímulos auditivos? Reage às conversas ou ao som do ambiente [telefone, música, outros sons]? Procura a origem do som?

- **Elementos olfativos (odores, aromas)**

Reage a odores, cheiros, como o do sabonete no momento de lavar as mãos, uma flor cheirosa, um perfume?

INTERESSE E CAPACIDADES LÚDICAS BÁSICAS

Nesta sessão, avalia-se ao mesmo tempo o nível de interesse da criança e sua capacidade de agir; se ela não for fisicamente ativa, lembre-se que se deve fazer a ação por ela, anotando o interesse da criança. Este interesse pode indicar se ela compreende o princípio da atividade (aspecto cognitivo), mesmo que não possa realizá-la sozinha (aspecto motor). Esta observação fornece uma informação adicional preciosa. Além do mais, não esqueça que o interesse da criança representa um elemento a mais a mensurar, já que ele pode ter efeitos determinantes em sua evolução.

Os elementos pesquisados referem-se às ações de base e às utilizações tanto dos objetos quanto do espaço, resumidamente tudo o que é necessário à criança para brincar; algumas destas tarefas referem-se principalmente às capacidades motoras da criança, outras às suas capacidades cognitivas ou sociais.

Interesse

0 - Nenhum interesse manifestado - a criança não manifesta nenhum interesse; ela pode estar indiferente, até recusar a atividade ou não ter sido observado

1 - Interesse médio - há um interesse que perdura menos, ocorre com menor intensidade

2 - Grande interesse - a criança tem um interesse claro, que perdura mais

Capacidade

0 - Não Observado

1 - A criança não consegue realizar a atividade sozinha - necessita de ajuda para fazer toda a atividade, necessita de total ajuda motora e/ou intelectual através de dicas e pistas.

2 - A criança realiza parcialmente a atividade - necessita de ajuda motora e/ou cognitiva. Para uma tarefa motora, a criança é desajeitada e tem dificuldades evidentes para realizar a atividade. Para uma tarefa cognitiva, a criança executa parcialmente a tarefa ou tem necessidade de sugestões para realizá-la; ela começa a atividade, mas precisa de ajuda.

3 - a criança realiza sozinha a atividade e a finaliza - mesmo se sua performance for desajeitada, não importa a maneira, se for claro para o avaliador que a criança concluiu a tarefa, que ela entendeu a tarefa.

AÇÃO

Em Relação aos Objetos

Para cada uma dessas ações, anota-se a capacidade da criança, mas o interesse manifestado por ela é avaliado pelo conjunto das ações sobre os objetos. É de fato difícil atribuir um escore ao interesse da criança por cada um desses gestos [um desses movimentos ou uma de suas performances]; avalie o interesse que ela manifesta pelas atividades em geral.

Esta sessão agrupa os movimentos anteriores à utilização dos objetos.

- **Movimento de apertar / soltar**

O botão de um brinquedo, um interruptor, um acionador em diferentes formatos para ligar um brinquedo etc.

- **Pegar um objeto**

Pegar na mão um objeto.

- **Segurar um objeto**

Durante alguns segundos.

- **Bater com um objeto**

Tendo um objeto na mão, bater em um tambor ou na mesa.

- **Soltar um objeto**

Ela pode soltar voluntariamente um objeto.

- **Segurar um objeto em cada mão**

Durante alguns segundos.

Em Relação ao Espaço

Nesta sessão, procure determinar se a criança se interessa por algumas ações, anteriores a uma utilização mais completa do espaço, e se está pronta a efetuar-las. Ela tem vontade [e até que ponto] de trocar de posição, de manter a posição sentada, de se deslocar, e pode fazê-lo? Não se deseja saber se ela pode efetuar estas ações de maneira independente, sem as adaptações, mas sim qual é o seu grau de capacidade de realizar estas ações nas condições habituais ou com as adaptações que utiliza normalmente. Caso utilize uma adaptação ou um posicionamento [por exemplo: para manter a posição sentada], indica-se qual é a ajuda utilizada, anotando seu grau de habilidade.

- **Mudar de posição**

- de deitada a sentada, e vice-versa
- de sentada a em pé, e vice-versa

- **Manter-se sentada**

- **Deslocar-se**

No principal modo de deslocamento que uma criança utiliza [de quatro apoios, em cadeira de rodas, em andador, sozinha], qual é o seu grau de capacidade e seu interesse para os deslocamentos?

- **Explorar visualmente um novo lugar**

Desde sua chegada à sala, siga o olhar da criança para avaliar seu interesse e sua capacidade de explorar visualmente os lugares.

Utilização dos Objetos

Para cada um dos elementos que se seguem, a criança manifesta interesse [0, 1 ou 2] e pode realizar a atividade [0, 1, 2, 3]?

- **Pegar**

- Com preensão cilíndrica
- Com preensão trípole
- Com preensão polpa/polpa

Avalie os três modos de preensão básica durante os momentos em que manipula os objetos utilizados para brincar.

- **Rosquear / Desrosquear**

Abrir / fechar um objeto por um movimento de rosquear e desrosquear (por exemplo, barril graduado, potes).

- **Jogar / Pegar**

- uma bola
- uma bolinha

Repare se a criança tem a habilidade básica de jogar / pegar uma bola do tamanho da bola de futebol, mas mais leve (25 - 30 cm), e uma bolinha de tênis (4 - 5 cm).

- **Empilhar**

Colocar os objetos uns sobre os outros (por exemplo, cubos, no mínimo 3). Ela compreende o princípio de empilhamento? O aspecto cognitivo é mais visado que o aspecto motor.

- **Esvaziar / Encher**

Esvaziar e encher de água, de areia ou de pequenos objetos um balde, um copo ou qualquer outro recipiente. Deseja-se saber se a criança está interessada e se pode encher um recipiente e esvaziá-lo.

- **Descobrir as propriedades dos objetos (exploração ativa)**

Descobrir as propriedades de resistência, de maleabilidade do objeto: tocar suas diferentes partes, procurar explorar ativamente, além da exploração visual.

- **Descobrir o funcionamento dos objetos (relação causa / efeito)**

A criança deve perceber a relação de causa e efeito de sua ação, buscar compreender o funcionamento: se o objeto tem rodas, tenta fazê-lo rodar? Se tem botões, ela os aciona para ver o que acontecerá? Ela entendeu que o passarinho cantou [“o brinquedo funcionou”] porque ela apertou o botão? Ou seja, ela procura a relação de causa e efeito de sua ação?

- **Associar os objetos segundo suas características sensoriais (forma, cor)**

Associar os objetos segundo sua cor, seu tamanho (bolinhas, cubos, argolas graduadas).

- **Combinar objetos para brincar**

Utilizar diversos objetos em uma mesma brincadeira (por exemplo: personagens / caminhões, roupa / boneca / pente).

- **Imitar gestos simples**

Imitar gestos que você faz diante dela (imitação imediata) ou gestos observados no seu cotidiano (imitação adiada), por exemplo, telefonar; cozinhar, pentear a boneca.

- **Utilizar os objetos de maneira convencional**

Utilizar os objetos pela primeira função, por exemplo: mexer um líquido imaginário com uma colherzinha, empurrar um caminhão de brinquedo.

- **Utilizar os objetos de maneira não convencional**

Buscar maneiras inabituais de utilizar um objeto. Por exemplo, sugira de uma forma lúdica que ela descubra o que fazer com um bastão: pode ser transformado

em microfone, em varinha mágica, numa ferramenta para bater um bolo. Nesta situação, procure elementos de sua criatividade.

- **Imaginar uma situação de brincadeira**

Ela pode imaginar um roteiro de uma brincadeira com várias consequências, incorporar diversos elementos e ações? Por exemplo, ela pode pensar em carregar um caminhão de objetos, colocar personagens, fazer um percurso e descarregá-lo? Pegar os fantoches, montar um cenário e criar uma história?

- **Encontrar soluções para dificuldades imprevistas**

Encontrar outros modos de fazer para resolver uma dificuldade, mudar a maneira de fazer alguma coisa para conseguir o que quer, por exemplo, modificar sua maneira ou sua posição para pegar o objeto.

- **Expressar sentimentos durante a brincadeira**

Expressar sentimentos na brincadeira, pela interpretação de personagens, por exemplo, a vaca está triste, com raiva, feliz ou amedrontada, a boneca tem um nome e está com fome, tudo espontaneamente.

- **Interagir com os outros na brincadeira, com o terapeuta, acompanhante ou outra criança**

Ela aprecia sua participação, do acompanhante ou de outra criança na brincadeira? Ela sabe perguntar, dividir, considerar a opinião do outro?

- **Utilizar**

- um lápis: escreve de forma ilegível.
- uma tesoura: faz sozinha um corte no papel.
- uma colher: levar a colher à boca ou à de um personagem.

Se a criança pode fazer mais que a atividade básica que lhe é solicitada, verifique até onde ela pode ir e anote na coluna reservada aos comentários; por exemplo, se copia um círculo, recorta sobre uma linha reta.

Utilização do Espaço

- **Locomover-se empurrando um brinquedo com rodas**

Por exemplo: carrinho de bebê, brinquedo com puxador.

- **Locomover-se transportando um objeto**

Em seus deslocamentos, ela pode transportar um objeto ou toda a sua energia é monopolizada para o próprio deslocamento? A criança na cadeira de rodas utiliza sua mesinha para colocar objetos sobre ela? Avalie, como para qualquer outra criança, seu interesse e sua capacidade de transportar objetos. Indique, entretanto, como ela se comporta.

- **Explorar fisicamente um novo lugar**

A exploração física vai além da exploração visual e implica um deslocamento. Um convite à criança neste sentido permitirá observar este elemento.

- **Abrir / fechar uma porta**

CARACTERÍSTICAS DA ATITUDE LÚDICA

0 - Ausente

1 - Às vezes

2 - Totalmente presente

Indicar se a criança apresenta curiosidade, iniciativa, senso de humor, prazer, gosto por enfrentar desafios, espontaneidade. Os escores mais informativos estão evidentemente nos dois extremos, **0** e **2**. Durante toda a avaliação, é importante distinguir claramente o escore **1** do escore **2**. Para obter o escore **2**, a criança deve ter claramente apresentado esta característica durante a avaliação; corresponde às características pessoais da criança. Se a criança apresenta ocasionalmente uma determinada característica, ela receberá o escore **1**. O escore **0** será atribuído quando a característica da atitude lúdica estiver ausente, não for observada.

- **Curiosidade**

Em geral a criança manifestou curiosidade ou ela estava indiferente em relação à sala, em relação a você, aos objetos?

- **Iniciativa**

Em geral a criança teve iniciativas ou seguia o que você fazia?

- **Senso de humor**

Em geral a criança manifestou humor, mostrando que compreendia e apreciava as situações engraçadas, que gostava de rir, ou foi mais introspectiva, sem sorrir muito?

- **Prazer**

Em geral a criança manifestou prazer ou, ao contrário, pareceu sofrer, não gostar da situação?

- **Gosto pelo desafio**

Em geral a criança manifestou certo gosto pelo risco, gosto de tentar novas experiências e de vencer desafios?

- **Espontaneidade**

Em geral, a criança se mostrou espontânea, reagiu espontaneamente em suas ações e reações ou, ao contrário, foi mais reservada?

EXPRESSÃO DAS NECESSIDADES E DOS SENTIMENTOS

Durante toda a sessão de avaliação, a criança expressou suas necessidades e sentimentos? Se sim, como? Você deve especificar e detalhar.

0: Nenhuma Expressão

Durante a avaliação, esta necessidade ou este sentimento não pôde ser observado na criança.

1: Expressão do rosto

A criança se expressa somente pela expressão facial: olhares, caretas, sorriso.

2: Gestos

À expressão facial, a criança acrescenta gestos para se expressar: ela empurra os objetos, estende os braços para o adulto ou para os objetos, aponta com o dedo.

3: Gritos / sons

Além da expressão do rosto e dos gestos, a criança se expressa também por sons, gritos, choros e risos.

4: Palavras / frases

A criança expressa seus sentimentos e necessidades por palavras, frases.

Obs. Para esta atribuição deve ser considerado o maior escore. Assim, a criança que se expressa por caretas, olhar, sorriso [expressão do rosto], pelos movimentos dos braços [gestos] e por gritos [choros/sons /risos] receberá o escore **3**; a criança que nestas manifestações acrescenta a expressão verbal recebe o escore **4**, da mesma forma que aquela que somente se expressa verbalmente. É fundamental o avaliador pontuar a partir da expressão espontânea da criança.

Necessidades

- **De atenção**

Quando ela quer que se olhe para ela, que seja cuidada.

- **De segurança**

Como demonstra precisar de segurança em situações arriscadas, desconfortáveis para ela, quando não tem confiança no ambiente onde está ou nas pessoas com quem está. Por exemplo, quando está com alguém que não conhece [a primeira vez com o terapeuta], pode ter necessidade de ser tranquilizada. Se estiver ansiosa, não participará da terapia da mesma forma que se estivesse se sentindo confiante.

Sentimentos

- **Prazer**

Quando tem prazer, quando gosta do que faz.

- **Desprazer**

Quando não gosta, não aprecia.

- **Tristeza**

Quando tem mágoa, quando se aborrece em alguma brincadeira.

- **Raiva**

Quando está irritada, brava.

- **Medo**

Como expressa seu medo, suscitado por um elemento estranho, por exemplo, diante de sons estranhos, de pessoas ou de situações desconhecidas.

SÍNTESE

Esta sessão tenta fazer a síntese do conjunto de avaliação do desempenho lúdico da criança, determinando seus principais interesses, suas capacidades e dificuldades lúdicas.

Além disso, busca determinar se os interesses da criança estão relacionados com suas capacidades. Trata-se de uma criança que gosta do que consegue ou, inversamente, que consegue o que gosta. A partir dessa análise, a abertura para novos campos de interesse será essencial para levá-la a desenvolver novas capacidades para realizar e finalizar uma atividade, não importando como, compreendendo tudo o que faz.

Se alguns interesses lúdicos são mantidos, mesmo com suas dificuldades, significa que a criança não recua diante do esforço; preocupe-se em conduzi-la, pelo brincar, a encontrar soluções para suas dificuldades e a sustentar seu interesse para aumentar suas capacidades lúdicas.

ESCORE

O cálculo do escore para cada dimensão delimitada dá uma indicação rápida dos resultados obtidos e permite mensurar a evolução da criança em uma nova avaliação, sempre retornando ao item para entender e saber a razão da criança receber aquele escore. Todos os números apresentados são a pontuação máxima a ser alcançada em cada domínio.

SÍNTESE DOS RESULTADOS

| | Interesse Geral | Interesse Lúdico | Capacidade Lúdica | Atitude Lúdica | Expressão |
|---------------------------|-----------------|------------------|-------------------|----------------|-----------|
| AMBIENTE HUMANO | | | | | |
| • adulto | /8 | | | | |
| • criança | /8 | | | | |
| AMBIENTE SENSORIAL | /10 | | | | |
| AÇÃO | | | | | |
| • objetos | | /2 | /18 | | |
| • espaço | | /10 | /15 | | |
| UTILIZAÇÃO | | | | | |
| • dos objetos | | /44 | /66 | | |
| • do espaço | | /8 | /12 | | |
| ATITUDE LÚDICA | | | | /12 | |
| EXPRESSÃO | | | | | |
| • necessidades | | | | | /08 |
| • sentimentos | | | | | /20 |
| TOTAL | /26 | /64 | /111 | /12 | /28 |

OBJETIVOS

A sessão seguinte permite, a partir dos resultados coletados, estabelecer objetivos gerais da terapia e marcar os elementos sobre os quais será necessário concentrar seus esforços, retomando as diferentes sessões da avaliação.

A ordem destes parâmetros difere daquela da avaliação: parta dos elementos mais pertinentes na criança (necessidades e sentimentos expressos, atitude lúdica e interesse geral pelas pessoas) para examinar em seguida de que maneira a criança reage aos elementos exteriores a ela (ambientes, objetos e espaços).

A partir dos objetivos gerais estabelecidos, o terapeuta poderá definir sobre quais objetivos específicos quer trabalhar e, sustentado e identificado na “Evolução do Comportamento Lúdico: atitude e ação”, determinar os objetivos terapêuticos para a intervenção utilizando o Modelo Lúdico, apresentados na obra de Ferland [2006, p. 86].

A tabela 5.1 foi construída para o terapeuta ocupacional identificar o desenvolvimento sequencial do desempenho lúdico e também, após a avaliação, identificar tanto os resultados obtidos na EIP quanto na ACL.

Ferland [2006] propõe que as capacidades e atitude lúdica presentes na criança, isso é, as que obtiveram a nota 2 ou 3, sejam identificadas em negrito e as em desenvolvimento, que receberam a nota 1 em itálico, e as que estiverem ausentes, ou seja, que receberam a nota zero, fiquem com caracteres normais; os interesses deverão ser pontuados com asterisco. Dessa forma, obtém-se um perfil da criança no qual é fácil observar fraquezas, pontos fortes e interesse, focando os objetivos do Modelo Lúdico, que é de garantir à criança com deficiência física a possibilidade de brincar em seu dia a dia.

FORMULÁRIO
PARA
DOWNLOAD

4

Formulário da
Entrevista Inicial com
os Pais *(Versão 2)*

| ENTREVISTA INICIAL COM OS PAIS (EIP) - VERSÃO 2 | | | |
|---|---------|---------|-----|
| Ferland [2006]; Sant'Anna <i>et al</i> [2008, 2015] | | | |
| NOME DA CRIANÇA | | | |
| SEXO | M [] | F [] | |
| IRMÃOS | Idade | | |
| IRMÃS | Idade | | |
| Data da Avaliação | Ano | Mês | Dia |
| Data de Nascimento | Ano | Mês | Dia |
| Idade da criança | | | |
| ENTREVISTADO | | | |
| MÃE | Idade | | |
| PAI | Idade | | |
| CONDIÇÃO CLÍNICA E FÍSICA DA CRIANÇA | | | |
| INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES: | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Deficiência Visual • Deficiência Auditiva • Dificuldade de Comunicação • Medicamento que utiliza • Outras Informações | | | |
| FREQUENTANDO ESCOLA | Sim [] | Não [] | |
| Especificar | | | |
| PROCEDÊNCIA DOS PAIS E DOS AVÓS | | | |
| MODO DE DESLOCAMENTO HABITUAL, ADAPTAÇÕES OU EQUIPAMENTOS UTILIZADOS PELA CRIANÇA | | | |
| UTILIZA ELEVADOR | Sim [] | Não [] | |
| AVALIADOR | | | |
| DURAÇÃO DA ENTREVISTA | hrs. | | |

| 1. O QUE ATRAI PARTICULARMENTE A ATENÇÃO DE SEU FILHO NA BRINCADEIRA? | | |
|--|------------------|--------------------|
| | ASSINALAR | ESPECIFICAR |
| ELEMENTOS VISUAIS | | |
| - Livros de imagens | | |
| - Cores vivas | | |
| ELEMENTOS AUDITIVOS | | |
| - História | | |
| - Música | | |
| - Timbre de voz | | |
| ELEMENTOS TÁTEIS | | |
| - Contatos físicos | | |
| ELEMENTOS SOCIAIS | | |
| - Presença de outras crianças | | |
| - Presença de um adulto conhecido | | |
| OUTROS | | |
| - Personagens | | |
| - Situações cômicas | | |
| - Presença de um animal | | |
| - Atividades específicas (esvaziar um armário, abrir as portas) | | |
| - Outros (programa de televisão, luz, computador) | | |

| 2-A) COMO SEU FILHO SE EXPRESSA? | | |
|--|-----------------------|--------------------|
| 0: Nenhuma expressão | 1: Expressão do rosto | 2: Gestos |
| 3: Sons / gritos | 4: Palavras / frases | N.S.: Não sei |
| | ESCORE | COMENTÁRIOS |
| NECESSIDADES | | |
| - Fisiológicas | | |
| - De atenção | | |
| - De segurança | | |
| INTERESSES | | |
| SENTIMENTOS | | |
| • Prazer | | |
| • Desprazer | | |
| • Tristeza | | |
| • Raiva | | |
| • Medo | | |
| 2-B) EM GERAL, COMO VOCÊ FAZ PARA SE COMUNICAR COM SEU FILHO? | | |
| Código de comunicação particular (especifique) : | | |
| | | |

| 3. QUE TIPO DE INTERESSE OS ELEMENTOS ABAIXO DESPERTAM EM SEU FILHO? | | |
|---|--------------|--------------------|
| 0: Nenhum interesse manifestado | | 1: Interesse médio |
| 2: Grande interesse | | N.S: Não sei |
| | SCORE | COMENTÁRIOS |
| ALIMENTAÇÃO | | |
| • Comer | | |
| • Comer alimentos | | |
| - salgados | | |
| - doces | | |
| - pastosos | | |
| - em pedaços | | |
| - quentes | | |
| - frios | | |
| • Provar um novo alimento | | |
| TEXTURAS | | |
| • Macio | | |
| • Áspero | | |
| ELEMENTOS TAIS COMO | | |
| - areia | | |
| - água | | |
| - grama | | |
| AROMAS/CHEIROS | | |
| SER TOCADA | | |
| SER MOVIMENTADA OU MOVIMENTAR-SE NO ESPAÇO | | |
| SONS | | |

| 6. SÍNTESE DOS INTERESSES DA CRIANÇA | | | |
|--|----------|-------------------------------|-----------|
| Qual é a sua atividade preferida? | | | |
| Qual é a atividade de que menos gosta? | | | |
| Quais são suas posições preferidas para brincar? | | | |
| 7. PARCEIROS DE BRINCADEIRAS HABITUAIS E PREFERIDOS | | | |
| | ASSINALE | ATIVIDADES | |
| PARCEIROS HABITUAIS | | | |
| • Mãe | | | |
| • Pai | | | |
| • Irmãos / Irmãs | | | |
| • Outros | | | |
| PARCEIROS PREFERIDOS | | | |
| • Mãe | | | |
| • Pai | | | |
| • Irmãos / Irmãs | | | |
| • Outros | | | |
| 8. ATITUDE EM BRINCADEIRAS | | | |
| | 0: não | 1: às vezes | 2: sempre |
| VOCÊ DIRIA QUE SEU FILHO | SCORE | ISSO É ESTIMULADO NA FAMÍLIA? | |
| • É curioso | | | |
| • Tem iniciativa | | | |
| • Tem senso de humor | | | |
| • Tem prazer | | | |
| • Gosta de desafios | | | |
| • É espontâneo | | | |

| 4. OBJETOS QUE UTILIZA PARA BRINCAR | | |
|---|---------------|--------------------|
| 0: Não | 1: Sim | ND: Não Disponível |
| Com que tipo de objeto, de material seu filho costuma brincar? | ESCORE | ESPECIFICAR |
| • Texturas diferentes | | |
| • Estímulos sonoros | | |
| • Estímulos visuais | | |
| • Estímulos para imitar situações frequentes | | |
| • Estímulos para imaginação | | |
| • Estímulos de deslocamento | | |
| • Estímulos para interação com os outros | | |
| 5. CARACTERÍSTICAS DAS BRINCADEIRAS | | |
| 0: Não | 1: Não sei | 2: Sim |
| O seu filho gosta das atividades que se seguem? | ESCORE | ESPECIFICAR |
| • Repetir a mesma brincadeira para melhor dominá-la. | | |
| • Brincar com brinquedos novos. | | |
| • Estar em lugares novos. | | |
| • Brincar explorando os ambientes externos da casa. | | |
| Seu filho consegue: | | |
| • Utilizar um brinquedo de maneira convencional? | | |
| • Imaginar novas maneiras de utilizar um brinquedo? | | |
| • Deslocar-se utilizando seus próprios meios? | | |

9. HORÁRIOS HABITUAIS DAS ATIVIDADES

| | MANHÃ | TARDE | NOITE |
|---------|-------|-------|-------|
| Segunda | | | |
| Terça | | | |
| Quarta | | | |
| Quinta | | | |
| Sexta | | | |
| Sábado | | | |
| Domingo | | | |

Você gostaria de acrescentar indicações ou comentários sobre as atividades de seu filho relativas a brincadeiras, sobre seus interesses, seu modo de agir e fazer as coisas?

FORMULÁRIO
PARA
DOWNLOAD



5

Formulário de Avaliação do Comportamento lúdico *(Versão 2)*

| AVALIAÇÃO DO COMPORTAMENTO LÚDICO (ACL) – VERSÃO 2 Ferland [2006]; Sant'Anna <i>et al</i> [2008, 2015] | | | |
|--|--------------------------------|--------------------------------|------------|
| NOME DA CRIANÇA | | | |
| SEXO | M [<input type="checkbox"/>] | F [<input type="checkbox"/>] | |
| | ANO | MÊS | DIA |
| Data da Avaliação | | | |
| Data de Nascimento | | | |
| Idade da criança | | | |
| PESSOA(S) PRESENTE(S) NO MOMENTO DA AVALIAÇÃO | | | |
| DURAÇÃO TOTAL DA AVALIAÇÃO hrs. | | | |
| INTERFERÊNCIA DURANTE A AVALIAÇÃO | | | |
| AVALIADOR | | | |

| INTERESSE GERAL DA CRIANÇA | | |
|--|--------------------------|---------------------|
| 0: Nenhum interesse manifestado | | 2: Grande interesse |
| 1: Interesse médio | | |
| PELO AMBIENTE HUMANO | INTERESSE 0-2 | ESPECIFICAR |
| • Adulto | | |
| - Presença de um adulto | | |
| - Ação de um adulto | | |
| - Interação verbal do adulto | | |
| - Interação não verbal do adulto (mímica, carícias) | | |
| • Outras crianças | | |
| - Presença de outras crianças | | |
| - Ação das outras crianças | | |
| - Interação não verbal com a criança | | |
| - Interação verbal com a criança | | |
| PELO AMBIENTE SENSORIAL | INTERESSE 0-2 | ESPECIFICAR |
| • Elementos visuais (luz, cor) | | |
| • Elementos táteis (textura, calor) | | |
| • Elementos vestibulares (embalar, balançar) | | |
| • Elementos auditivos (música, telefone, outros sons) | | |
| • Elementos olfativos (odores, aromas) | | |

| INTERESSES E CAPACIDADES LÚDICAS BÁSICAS | | | |
|--|--|-----------------------------|---|
| Interesse | 0:Nenhum interesse manifestado ou não observado 1: Interesse médio 2: Grande interesse | | |
| Capacidade | 0: Não observado 1: A criança não consegue realizar a atividade sozinha, necessita de ajuda total 2: A criança realiza parcialmente a atividade, necessita de ajuda motora e/ou cognitiva 3: A criança realiza sozinha a atividade e a finaliza | | |
| AÇÃO | INTERESSE 0-2 | CAPACIDADE [0-3] | Comentários (maneira de fazer, mão utilizada, dificuldades) |
| EM RELAÇÃO AOS OBJETOS | | | |
| • Movimento: apertar/ soltar | | | |
| • Pegar um objeto | | | |
| • Segurar um objeto | | | |
| • Bater com um objeto | | | |
| • Soltar um objeto | | | |
| • Segurar um objeto em cada mão | | | |
| EM RELAÇÃO AO ESPAÇO | | | |
| • Mudar de posição - de deitada a sentada e vice-versa | | | |
| - de sentada a em pé e vice-versa | | | |
| • Manter-se sentada | | | |
| • Deslocar-se | | | |
| • Explorar visualmente um novo lugar | | | |

[cont.]

| INTERESSES E CAPACIDADES LÚDICAS BÁSICAS | | | |
|---|--------------------------|-----------------------------|---|
| AÇÃO | INTERESSE 0-2 | CAPACIDADE [0-3] | Comentários (maneira de fazer, mão utilizada, dificuldades) |
| UTILIZAÇÃO DOS OBJETOS | | | |
| • Pegar - com preensão cilíndrica | | | |
| - com preensão trípode | | | |
| - com preensão polpa/polpa | | | |
| • Rosquear / Desrosquear | | | |
| • Jogar / pegar - uma bola | | | |
| - uma bolinha | | | |
| • Empilhar | | | |
| • Esvaziar / encher | | | |
| • Descobrir as propriedades dos objetos (exploração ativa) | | | |
| • Descobrir o funcionamento dos objetos (relação causa/efeito) | | | |
| • Associar os objetos segundo suas características sensoriais (formas, cor) | | | |
| • Combinar objetos para brincar | | | |

[cont.]

| INTERESSES E CAPACIDADES LÚDICAS BÁSICAS | | | |
|--|--------------------------|-----------------------------|---|
| AÇÃO | INTERESSE 0-2 | CAPACIDADE [0-3] | Comentários (maneira de fazer, mão utilizada, dificuldades) |
| • Imitar gestos simples | | | |
| • Utilizar os objetos de maneira convencional | | | |
| • Utilizar os objetos de maneira não convencional | | | |
| • Imaginar uma situação de brincadeira | | | |
| • Encontrar soluções para dificuldades imprevistas | | | |
| • Expressar sentimentos durante a brincadeira | | | |
| • Interagir com os outros na brincadeira, com o terapeuta, acompanhante ou com outra criança | | | |
| • Utilizar - um lápis | | | |
| - uma tesoura | | | |
| - uma colher | | | |
| UTILIZAÇÃO DO ESPAÇO | | | |
| • Locomover-se empurrando um brinquedo com rodas | | | |
| • Locomover-se transportando um objeto | | | |
| • Explorar fisicamente um novo lugar | | | |
| • Abrir / fechar uma porta | | | |

| CARACTERÍSTICAS DA ATITUDE LÚDICA | | |
|---|---------------------------|------------------------|
| 0: Ausente | 1: Às vezes | 2: Totalmente presente |
| CARACTERÍSTICAS | ATITUDE LÚDICA 0-2 | ESPECIFIQUE |
| • Curiosidade | | |
| • Iniciativa | | |
| • Senso de humor | | |
| • Prazer | | |
| • Gosto pelo desafio | | |
| • Espontaneidade | | |
| EXPRESSÃO DAS NECESSIDADES E DOS SENTIMENTOS | | |
| 0: Nenhuma Expressão | 1: Expressão do rosto | 2: Gestos |
| 3: Gritos / sons | 4: Palavras/ frases | |
| | EXPRESSÃO (1-4) | ESPECIFIQUE |
| NECESSIDADES | | |
| - De atenção | | |
| - De segurança | | |
| SENTIMENTOS | | |
| - Prazer | | |
| - Desprazer | | |
| - Tristeza | | |
| - Raiva | | |
| - Medo | | |
| SÍNTESE | | |
| Interesses Lúdicos | | |
| Capacidades Lúdicas | | |
| Dificuldades Lúdicas | | |
| Interesses / Capacidades ? | | |
| Interesses / Dificuldades ? | | |

SÍNTESE DOS RESULTADOS

| | Interesse Geral | Interesse Lúdico | Capacidade Lúdica | Atitude Lúdica | Expressão |
|---------------------------|-----------------|------------------|-------------------|----------------|-----------|
| AMBIENTE HUMANO | | | | | |
| • adulto | /8 | | | | |
| • criança | /8 | | | | |
| AMBIENTE SENSORIAL | /10 | | | | |
| AÇÃO | | | | | |
| • objetos | | /2 | /18 | | |
| • espaço | | /10 | /15 | | |
| UTILIZAÇÃO | | | | | |
| • dos objetos | | /44 | /66 | | |
| • do espaço | | /8 | /12 | | |
| ATITUDE LÚDICA | | | | /12 | |
| EXPRESSÃO | | | | | |
| • necessidades | | | | | /08 |
| • sentimentos | | | | | /20 |
| TOTAL | /26 | /64 | /111 | /12 | /28 |

OBJETIVOS A ATINGIR

Expressão de suas necessidades e de seus sentimentos:

Atitude lúdica:

Interesses:

Ambiente humano:

Ambiente sensorial:

Ação relativa aos objetos:

Utilização dos objetos:

Ação relativa ao espaço:

Utilização do espaço:

6

Sobre a Evolução do
Comportamento Lúdico:
Atitude e Ação

[FERLAND, 2006, p.86]

| EVOLUÇÃO DO COMPORTAMENTO LÚDICO | | |
|--|---|---|
| 1ª ETAPA Estimulação e resposta sensoriais | 2ª ETAPA Exploração dos objetos, do espaço e manipulação do material | 3ª ETAPA Atividade lúdica: utilização funcional e não convencional do brinquedo, levando à aquisição de um repertório lúdico pessoal |
| ATITUDE LÚDICA | | |
| CARACTERÍSTICAS | | |
| 1ª ETAPA <ul style="list-style-type: none"> • despertar da atenção • despertar da curiosidade • despertar do interesse • desejo de conhecer | 2ª ETAPA <ul style="list-style-type: none"> • interesse mantido • sensação de prazer • desejo de tomar iniciativa • desejo de explorar • desejo de agir | 3ª ETAPA <ul style="list-style-type: none"> • interesse pela ação • prazer de fazer • iniciativa • humor • espontaneidade |
| COMPONENTES AFETIVOS / EMOCIONAIS | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • sentimento de confiança | <ul style="list-style-type: none"> • sentimento de controlar os objetos • expressão das necessidades • início da autonomia | <ul style="list-style-type: none"> • sentimento de controle • expressão das necessidades e dos sentimentos • autonomia • tomada de decisões • autoestima |
| AÇÃO LUDÍCA | | |
| COMPONENTES SENSORIAIS | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • olha • toca • cheira • escuta • leva na boca • se mexe | | |

| COMPONENTES MOTORES | | |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • pega • manipula • mantém uma posição • se mexe | <ul style="list-style-type: none"> • pega / larga • abre / fecha • joga / pega • esvazia / enche • empilha • transporta • muda de posição • se desloca | <ul style="list-style-type: none"> • utiliza ferramentas (lápiz, tesoura) • utiliza vários objetos • combina diversas ações |
| COMPONENTES COGNITIVOS | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • experimenta a relação causa e efeito [início] • experimenta a permanência de objeto [início] • reconhece as características fundamentais dos objetos | <ul style="list-style-type: none"> • compreende a relação de causa e efeito • compreende o conceito de permanência do objeto • compreende o funcionamento dos objetos • ajuda a resolver problemas • compreende o desenrolar das atividades | <ul style="list-style-type: none"> • imita • faz de conta • cria uma situação de brincadeira • utiliza símbolos [brincar de fazer de conta, desenho, linguagem] • resolve problemas • compreende os símbolos • generaliza |
| COMPONENTES SOCIAIS | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • brinca com um adulto • brinca sozinho | <ul style="list-style-type: none"> • brinca em dupla • compreende a noção de propriedade | <ul style="list-style-type: none"> • divide o brinquedo • brinca com os outros • coopera para uma brincadeira comum • sabe pedir e aceita ajuda • pode ajudar o outro • exprime suas idéias |

LEGENDA**Negrito:** presente*Itálico:* em desenvolvimento

Caracteres normais: ausente

Interesse: asterisco [*]

CASO ILUSTRATIVO

Monica, com 3 anos e 11 meses, foi encaminhada para terapia ocupacional pela fisioterapeuta com a queixa principal de que ela não brincava, chorava muito e adorava ficar balançando objetos; não enxergava bem, não andava e ficava sempre no colo. Pelo relato, não dispunha de nenhuma estrutura de adaptações que parecem ser necessárias para facilitar o acesso às atividades de seu cotidiano.

No primeiro encontro, veio acompanhada da avó materna e da mãe. Chegou no colo da avó como um bebê, a mãe ao lado segurando a sacola; Monica chorava muito, o que impedia qualquer aproximação, e a avó falava: *“É assim mesmo, temos de ter paciência e não forçar, ela estranha, se assusta e chora”*.

Neste quadro iniciamos nossa conversa, coletando os dados focando o brincar e suas atividades do cotidiano. Por meio do uso da Entrevista Inicial com os Pais [EIP] e da Avaliação do Comportamento Lúdico [ACL] dos instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico, foram obtidas as principais características de seu desempenho lúdico, descritas no Quadro 1.

Quadro 1 – Síntese qualitativa e quantitativa dos dados sobre o comportamento lúdico de Monica

| SÍNTESE QUALITATIVA DA AVALIAÇÃO DO COMPORTAMENTO LÚDICO | | | | | |
|---|------------------------|-------------------------|--------------------------|-----------------------|------------------|
| INTERESSES LÚDICOS – Por bola, brinquedos com sons e que fazem movimentos. | | | | | |
| CAPACIDADES LÚDICAS – Segurar, pegar, bater, soltar, ficar sentada para manusear os objetos que alcança [sem funcionalidade]. | | | | | |
| DIFICULDADES LÚDICAS – De explorar um objeto, de entrar em uma brincadeira. | | | | | |
| INTERESSES / CAPACIDADES ? - Interessa-se por objetos com sons, barulhos; brinca só sentada; capacidade para começar a explorar melhor e em pé com apoio. | | | | | |
| INTERESSES / DIFICULDADES ? - Interessa-se por objetos para se autoestimular; dificuldade em manter o interesse e explorar o brinquedo que pega nas mãos por curtos momentos. | | | | | |
| SÍNTESE QUANTITATIVA DOS RESULTADOS | | | | | |
| | INTERESSE GERAL | INTERESSE LÚDICO | CAPACIDADE LÚDICA | ATITUDE LÚDICA | EXPRESSÃO |
| AMBIENTE HUMANO | | | | | |
| • adulto | 1/8 | | | | |
| • criança | 0/8 | | | | |
| AMBIENTE SENSORIAL | 3/10 | | | | |
| AÇÃO | | | | | |
| • objetos | | 1/2 | 5/18 | | |
| • espaço | | 4/10 | 4/15 | | |
| UTILIZAÇÃO | | | | | |
| • dos objetos | | 7/44 | 3/66 | | |
| • do espaço | | 0/8 | 0/12 | | |
| ATITUDE LÚDICA | | | | 4/12 | |
| EXPRESSÃO | | | | | |
| • necessidades | | | | | 04/08 |
| • sentimentos | | | | | 13/20 |
| TOTAL | 4/26 | 12/64 | 12/111 | 4/12 | 17/28 |

A partir dos dados coletados foi possível identificar seu perfil lúdico na tabela 5.1 [FERLAND, 2006, p.86], apresentado no Quadro 2, e traçar os objetivos de intervenção. Embora Monica apresentasse um quadro motor classificado no Sistema de Classificação da Função Motora Grossa [GMFCS] como nível IV, suas dificuldades não estavam relacionadas somente ao componente motor, mas também à sua atitude lúdica, com sua atenção, curiosidade, interesse, desejo em conhecer ainda em desenvolvimento. Na ação lúdica, seus componentes sensoriais, motores, cognitivos e sociais estão estabelecidos na maior parte ainda na 1ª etapa, apresentando maior interesse em pegar e levar o objeto à boca.

Quadro 2 – Resultados da primeira avaliação de Monica em 2013

| EVOLUÇÃO DO COMPORTAMENTO LÚDICO | | |
|--|---|---|
| 1ª ETAPA Estimulação e resposta sensoriais | 2ª ETAPA Exploração dos objetos, do espaço e manipulação do material | 3ª ETAPA Atividade lúdica: utilização funcional e não convencional do brinquedo, levando à aquisição de um repertório lúdico pessoal |
| ATITUDE LÚDICA | | |
| CARACTERÍSTICAS | | |
| 1ª ETAPA <ul style="list-style-type: none"> • despertar da atenção • despertar da curiosidade • despertar do interesse • desejo de conhecer | 2ª ETAPA <ul style="list-style-type: none"> • interesse mantido • sensação de prazer • desejo de tomar iniciativa • desejo de explorar • desejo de agir | 3ª ETAPA <ul style="list-style-type: none"> • interesse pela ação • prazer de fazer • iniciativa • humor • espontaneidade |
| COMPONENTES AFETIVOS / EMOCIONAIS | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • sentimento de confiança | <ul style="list-style-type: none"> • sentimento de controlar os objetos • expressão das necessidades • início da autonomia | <ul style="list-style-type: none"> • sentimento de controle • expressão das necessidades e dos sentimentos • autonomia • tomada de decisões • autoestima |

AÇÃO

COMPONENTES SENSORIAIS

| | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • <i>olha</i> • <i>toca</i> [*] • <i>cheira</i> • escuta • leva na boca [*] • se mexe | | |
|---|--|--|

COMPONENTES MOTORES

| | | |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • pega [*] • manipula • mantém uma posição • se mexe | <ul style="list-style-type: none"> • pega / larga [*] • <i>abre / fecha</i> • <i>joga / pega</i> • <i>esvazia / enche</i> • <i>empilha</i> • <i>transporta</i> • muda de posição • se desloca | <ul style="list-style-type: none"> • <i>utiliza ferramentas</i> [lápis, tesoura] • <i>utiliza vários objetos</i> • <i>combina diversas ações</i> |
|---|--|---|

COMPONENTES COGNITIVOS

| | | |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • <i>experimenta a relação causa e efeito</i> [início] • <i>experimenta a permanência de objeto</i> [início] • <i>reconhece as características fundamentais dos objetos</i> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>compreende a relação de causa e efeito</i> • <i>compreende o conceito de permanência do objeto</i> • <i>compreende o funcionamento dos objetos</i> • <i>ajuda a resolver problemas</i> • <i>compreende o desenrolar das atividades</i> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>imita</i> • <i>faz de conta</i> • <i>cria uma situação de brincadeira</i> • <i>utiliza símbolos</i> [brincar de fazer de conta, desenho, linguagem] • <i>resolve problemas</i> • <i>compreende os símbolos</i> • <i>generaliza</i> |
|---|---|---|

COMPONENTES SOCIAIS

| | | |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • <i>brinca com um adulto</i> • <i>brinca sozinho</i> [*] | <ul style="list-style-type: none"> • <i>brinca em dupla</i> • <i>compreende a noção de propriedade</i> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>divide o brinquedo</i> • <i>brinca com outras crianças</i> • <i>coopera em jogo comum</i> • <i>sabe pedir e aceitar ajuda</i> • <i>pode ajudar o outro</i> • <i>exprime suas idéias</i> |
|--|--|---|

LEGENDA

Negrito: presente

Itálico: em desenvolvimento

Caracteres normais: ausente

*: interesse

Os atendimentos de terapia ocupacional foram realizados uma vez por semana durante o ano de 2013, no contexto domiciliar, escolar e no consultório, totalizando vinte e nove atendimentos, sendo vários deles cancelados devido a problemas familiares e problemas de saúde de Monica.

Na escola, houve momentos de observação e discussão sobre as estratégias para a elaboração do planejamento pedagógico individualizado e o uso adequado das adaptações necessárias para realizar as atividades propostas no grupo, com a professora e com a professora auxiliar.

Estas intervenções se sustentarão em possibilitar atividades para favorecer o seu desempenho nas relações sociais com a família, no brincar, na higiene e na alimentação (autocuidado, mobilidade, função social), e possibilitar uma inclusão escolar em ensino regular no primeiro momento, já que este é o desejo da família.

Desta forma, foi finalizado o período de atendimentos da terapia ocupacional com Monica, sendo utilizados os instrumentos de avaliação do comportamento lúdico no início e no final de 2013. Os resultados estão descritos nos Quadros 3 e 4.

Com os dados qualitativos obtidos e descritos em cada item da ACL e os quantitativos pontuados pelo escore dado em cada item, pode-se conseguir identificar e comparar com os dados iniciais localizando o processo de desenvolvimento de seu desempenho lúdico, em cada domínio, revendo os objetivos, para a decisão de novas estratégias.

**Quadro 3 – Síntese qualitativa sobre o desempenho lúdico
de Monica 2ª avaliação**

| SÍNTESE QUALITATIVA DA AVALIAÇÃO DO COMPORTAMENTO LÚDICO |
|--|
| INTERESSES LÚDICOS – Continua interessada por bola, brinquedos com sons e que fazem movimentos. Esboça em alguns momentos interesse por objetos sem som. |
| CAPACIDADES LÚDICAS – Segurar, pegar, bater, soltar, ficar sentada para manusear os objetos que alcança, sem funcionalidade. Esboça um interesse médio em jogar a bola para um alvo determinado. |
| DIFICULDADES LÚDICAS – Ainda continua com dificuldade de explorar um objeto, de entrar em uma brincadeira. |
| INTERESSES / CAPACIDADES ? - Interessa-se por objetos com sons, começou a brincar e, quando estimulada, sorri ao ouvir um ruído de brinquedo. |
| INTERESSES / DIFICULDADES ? – Mesmo ainda interessada por objetos para se autoestimular, a partir das adaptações de mobiliários em sua casa e na escola, começa a esboçar maior funcionalidade nas mãos, |

Quadro 4 – Síntese quantitativa comparativa da 1ª e 2ª avaliação

| SÍNTESE QUANTITATIVA DOS RESULTADOS | | | | | | | | | | |
|-------------------------------------|-----------------|--------------|------------------|--------------|-------------------|---------------|----------------|-------------|--------------|--------------|
| | INTERESSE GERAL | | INTERESSE LÚDICO | | CAPACIDADE LÚDICA | | ATITUDE LUDÍCA | | EXPRESSÃO | |
| | 1ª | 2ª | 1ª | 2ª | 1ª | 2ª | 1ª | 2ª | 1ª | 2ª |
| AMBIENTE HUMANO | | | | | | | | | | |
| • adulto | 1/8 | 4/8 | | | | | | | | |
| • criança | 0/8 | 4/8 | | | | | | | | |
| AMBIENTE SENSORIAL | 3/10 | 4/10 | | | | | | | | |
| AÇÃO | | | | | | | | | | |
| • objetos | | | 1/2 | 1/2 | 5/18 | 6/18 | | | | |
| • espaço | | | 4/10 | 7/10 | 4/15 | 5/15 | | | | |
| UTILIZAÇÃO | | | | | | | | | | |
| • dos objetos | | | 7/44 | 9/44 | 3/66 | 3/66 | | | | |
| • do espaço | | | 0/8 | 1/8 | 0/12 | 0/12 | | | | |
| ATITUDE LÚDICA | | | | | | | 4/12 | 6/12 | | |
| EXPRESSÃO | | | | | | | | | | |
| • necessidades | | | | | | | | | 4/8 | 4/8 |
| • sentimentos | | | | | | | | | 13/20 | 13/20 |
| TOTAL | 4/26 | 12/26 | 12/64 | 18/64 | 12/111 | 14/111 | 4/12 | 6/12 | 17/28 | 17/28 |

Considerações Finais

Com a formalização do Manual da Versão Adaptada para o Brasil dos instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico que abrangem a Entrevista Inicial com os Pais (EIP), a Avaliação do Comportamento Lúdico (ACL) e a descrição dos seus procedimentos de aplicação, objetivamos garantir cada vez mais a atividade do brincar no cotidiano de crianças que, por problemáticas diversas, são impedidas de usufruir dessa atividade. Além disso, espera-se levar essa criança a ter interesse e capacidade de resolver os obstáculos que a vida apresenta, garantindo o direito de serem crianças ativas, independentemente de suas limitações e/ou incapacidades.

REFERÊNCIAS

COSTER WJ, MANCINI MC. Recomendações para a tradução e adaptação. **Rev Ter Ocup Univ São Paulo**, São Paulo, v.26, n.1, p. 50-7, jan./abr.,2015. Disponível em: <www.revistas.usp.br/rto/article/download/85280/96368>. Acesso em 05 jun. 2015.

FERLAND, F. **Le modèle ludique: le jeu, l'enfant ayant une déficience physique et l'ergotherapie**. Montréal: l'Université de Montréal, 2003.

FERLAND, F. **O modelo lúdico: o brincar, a criança com deficiência física e a terapia ocupacional**. 3.ed. São Paulo: Roca, 2006.

GUILLEMIN, F.; BOMBARDIER, C.; BEATON, D. Adaptação trans-cultural das medidas [avaliações] de qualidade relacionadas à saúde: revisão de literatura e proposta de diretrizes. *Journal Clin. Epidemiol*, v.46, n. 12, p. 1427-32, 1993.

OSHIRO, Milena. **O brincar na infância das crianças com deficiência um estudo exploratório**. São Paulo, 2010. 125p. Tese [Mestrado em Psicologia escolar e desenvolvimento humano] – USP, São Paulo, 2010.

PACCIULIO, Amanda Mota; PFEIFER, Luzia Iara; SANTOS, Jair Lício Ferreira. Adaptação Transcultural da Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – Revisada para Uso na População Brasileira. **Revista Interação em Psicologia**, Curitiba, v. 16, n. 2, p. 149-160, jul./dez. 2012.

PFEIFER, Luzia Iara; SANTOS, Thaís Reis; SILVA, Daniela Baleroni Rodrigues; PANÚNCIO-PINTO, Maria Paula; CALDAS, Carla Andrea; SANTOS, Jair Lício Ferreira. Hand function in the behavior of children with cerebral palsy. **Scandinavian Journal of Occupational Therapy**, p. 1-10, 2014.

RICHARDSON, P. K. Use of standardized tests in pediatric practice. In : CASE-SMITH, J. [Ed.]. **Occupational therapy for children**. St. Louis, MI: Mosby, 2001. p. 246-275.

SANT'ANNA, Maria Madalena Moraes; BLASCOVI-ASSIS, Silvana Maria; MAGALHÃES, Livia C. Adaptação transcultural dos protocolos de avaliação do modelo lúdico. **Revista de Terapia Ocupacional da USP**, São Paulo, v.9, n.1, jan/abr, 2008.

SANT'ANNA, Maria Madalena Moraes; BLASCOVI-ASSIS, Silvana Maria; MAGALHÃES, Livia C. Modelo Lúdico: favorecendo o brincar da criança com deficiência física. **Revista da Sociedade Brasileira de Atividade Motora adaptada-Sobama**, v. 16, n.1, 2015.

Disponível em: <<http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/sobama/article/view/4965/3549>>. Acesso em: 01 maio 2015.

SANT'ANNA, Maria Madalena Moraes. Modelo lúdico. In: CURY,V.C.R.; BRANDÃO, M. B. **Reabilitação em paralisia cerebral**. Rio de Janeiro: Med Book, 2010. p. 213-230.

SANTOS, Thais Reis; PFEIFER, Luzia Iara; SILVA, Daniela Baleroni Rodrigues; PANUNCIO-PINTO, Maria Paula. Avaliação do comportamento lúdico de crianças com paralisia cerebral. **Arquivos Brasileiros de Paralisia Cerebral**. São Paulo, v.5, n. 11, p. 18-25, jan./jun., 2011.

ZAGUINI,C.G.S.; BIANCHIN, M. A.; LUCATO JUNIOR, Rui Vicente; CHUEIRE, R.H.M.F. Avaliação do comportamento lúdico da criança com paralisia cerebral e da percepção de seus cuidadores. **Revista Acta Fisiátrica**, São Paulo, v. 18, n.4, out., 2011.

ZEN, Cristiane C; OMAIRI, Cláudia. O modelo lúdico: uma nova visão do brincar para a Terapia ocupacional. **Cadernos de Terapia ocupacional da UFSCar**, São Carlos, v.17, n.1, jan./jun., 2009.

ZUTTIN, F. S. **Efeitos dos recursos de baixa tecnologia assistiva nas atividades lúdicas para crianças com paralisia cerebral na educação infantil**. 2010. Dissertação [Mestrado em Educação Especial] – Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2010. Disponível em: <<http://bdtd.ibict.br/>>

<http://www.bdtd.ufscar.br/htdocs/tedeSimplificado//tde_busca/arquivo.php?codArquivo=4767>. Acesso em: 13 fev. 2013.

APÊNDICE A

MODELO DE FICHA PARA A QUESTÃO 3

[Você pode imprimir esta página, recortar e plastificar para facilitar o uso.]

0 – NENHUM INTERESSE

1 – INTERESSE MÉDIO

2 – GRANDE INTERESSE

APÊNDICE B

MODELO DE FICHA PARA A QUESTÃO 8

[Você pode imprimir esta página, recortar e plastificar para facilitar o uso.]

0 - NÃO

1 - ÀS VEZES

2 - SEMPRE



9 788567 256245

