

ESCALA LÚDICA PRÉ ESCOLAR DE KNOX – REVISADA 24 a 30 meses
Versão adaptada trans culturalmente para o Brasil
Amanda Pacciulio e Luzia Iara Pfeifer, 2008

Pontuação : executou satisfatoriamente a tarefa / apresentou o comportamento esperado = 2 execução ou comportamento hesitante = 1
 execução ou comportamento não possível de ser observado = 0 teve a possibilidade mas não executou a tarefa / não apresentou o comportamento esperado = -1

	Item Avaliado	Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
	Coordenação Motora Grossa		
1	começa a integrar o corpo todo nas atividades – concentra-se em movimentos complexos		
2	salta do chão		
3	fica brevemente em um pé só		
4	joga bola (parado no local) sem deixar cair		
	Interesse		
1	explora novos modelos de movimentos (ex: pulos)		
2	faz bagunça		
Domínio Material			
	Manipulação		
1	experimenta		
2	apalpa		
3	aperta		
4	esvazia		
5	enche		
	Construção		
1	rabisca		
2	coloca contas num cordão (ex: macarrão no barbante)		
3	monta quebra-cabeças de 4 a 5 peças		
4	constrói horizontal e verticalmente		
	Objetivo		
1	o processo é importante – menor interesse no produto final (ex: rabisca, aperta)		
2	planeja ações		
	Atenção		
1	interesse intenso		
2	brinca quieto por até 15 minutos		
3	brinca com um único objeto ou tema durante 5 a 10 minutos		

“Faz-de-conta” / Jogo Simbólico		
	Imitação	
1	da rotina dos adultos utilizando-se de brinquedos – imitação dos parentes (ex: criança alimentando a boneca)	
2	imita seus pares	
3	brincar representativo	
	Dramatização	
1	personifica bonecas e animais	
2	tem amigos imaginários	
3	representa (atua) sozinho	
4	elabora eventos diários com detalhes	
Participação		
	Tipo	
1	paralelo (brinca ao lado de outras crianças, porém seu brincar ainda é independente)	
2	aproveita e se diverte na presença de outros	
3	é tímido com estranhos	
	Cooperação	
1	possessivo	
2	agarra e apropria-se das coisas	
3	amontoa	
4	não divide	
5	resiste quando lhe tiram os brinquedos	
6	independente	
7	iniciam a própria brincadeira	
	Humor	
1	ri de combinações simples entre eventos e uso de palavras incompatíveis	
	Linguagem	
1	falante	
2	diz poucas palavras sem sentido	
3	começa a utilizar palavras para comunicar idéias	
4	informações	
5	questões	
6	comentários ou atividades	