

ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX - ADAPTADA

Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Data de Nascimento: ____ / ____ / ____ Idade: _____ Avaliador: _____

48 À 60 MESES

Observação: Critérios de pontuação geral

2 pontos: executou satisfatoriamente a tarefa/ apresentou o comportamento esperado.

1 ponto: execução ou comportamento excitante.

0 pontos: execução ou comportamento não possível de ser observado.

-1 ponto: teve a possibilidade, mas não executou a tarefa/ não apresentou o comportamento esperado.

Itens	Pontuação	Observação
DOMÍNIO ESPACIAL		
COORDENAÇÃO MOTORA GROSSA		
1. consegue se concentrar no objetivo ao invés do movimento		
2. realiza as atividades motoras grossas com tranquilidade (sem esforço)		
3. pára de repente (em uma corrida)		
4. testa sua força (resistência)		
5. movimentos exagerados		
6. escala		
7. galopa		
8. sobe em escadas		
9. pega a bola do ar com cotovelos para o lado		
INTERESSE		
1. orgulha-se no desempenho das atividades (ex: mostra e fala sobre seus produtos, compara com outros colegas, gosta que seus desenhos sejam expostos)		
2. idéias complexas (em atividades de uso da coordenação motora grossa como escorregar, pular, saltar, jogar bola em local específico)		
3. brincadeiras amplas (lutas, pular, cair)		
DOMÍNIO MATERIAL		
MANIPULAÇÃO		
1. bom controle motor fino com destreza manual		
2. força/puxa com força		
CONSTRUÇÃO		
1. obtém produtos		
2. planejamento específico evidente		
3. constrói estruturas complexas (utilizando blocos)		
4. monta quebra-cabeça de 10 peças		
OBJETIVO		
1. o produto é muito importante e usado para que a criança se expresse		
ATENÇÃO		
1. entretém-se/diverte-se por até uma hora		
2. brinca com um único objeto ou tema durante 10 a 15 minutos		
FAZ DE CONTA		
IMITAÇÃO		
1. incorpora roteiros dos adultos (ex: roupas utilizadas)/ a realidade é importante		
DRAMATIZAÇÃO		

1. utiliza o conhecimento que já lhe é familiar para construir uma nova situação (ex: expandindo o tema de uma história ou programa de tv)/ temas do doméstico para o fantástico/ se diverte com fantasias/ gosta de se exibir		
2. interpreta emoções mais complexas		
3. histórias com sequencias		
PARTICIPAÇÃO		
LINGUAGEM		
1. brinca com as palavras/inventa		
2. apresenta narrativas longas/ raciocínio verbal		
3. pergunta insistentemente		
4. se comunica com os pares para organizar atividades/ utiliza a linguagem para expressar funções		
5. faz alarde/ ameaça brincadeiras engraçadas		
6. canta músicas inteiras		






Manual:



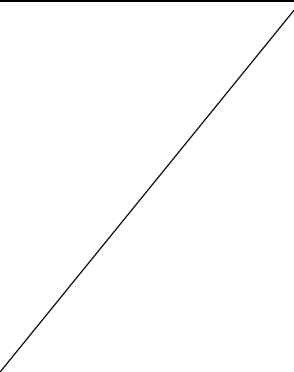

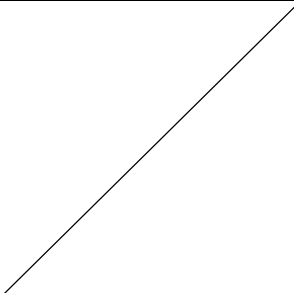
DOMÍNIO ESPACIAL

Sugestão: Para a avaliação dos 12 itens inerentes ao domínio espacial, necessita-se, primeiramente, de um espaço externo amplo, para execução de cada item proposto (caso não seja possível avaliar a criança neste ambiente, orienta-se que o avaliador requeira uma sala ampla, para aplicação da escala). Sugere-se ainda que a avaliação deste domínio seja feita ao final do processo avaliativo, uma vez que a criança provavelmente se apresentará agitada, o que dificultará significativamente seu desempenho nos outros domínios que se seguirão. Caso a criança não apresente interesse na execução de alguns itens, o avaliador deverá incentivá-la, porém, se a criança não apresentar volição mesmo após o incentivo do avaliador, este deverá partir para avaliação de outros itens, atribuindo ao item não realizado, a pontuação -1.

COORDENAÇÃO MOTORA GROSSA

1	Material	Não necessita de material específico	
	Estratégia	Este item é avaliado ao longo de todo o processo avaliativo, observando o nível de concentração desprendido pela criança no objetivo da execução de uma atividade e não nos movimentos por ela feitos.	
	CrITÉrios de Pontuação	2 pontos: A criança consegue se concentrar no objetivo da execução de uma atividade, e não no movimento necessário para sua execução; 1 ponto: A criança se concentra parcialmente no objetivo da atividade; 0 pontos: O item não pode ser avaliado; -1 ponto: A criança não concentra-se no objetivo da atividade, mas sim nos movimentos necessários para sua realização.	
2	Material	Não necessita de material específico	
	Estratégia	Este item é avaliado ao longo de todo o processo avaliativo. Esteja atento na qualidade dos movimentos da criança que exijam coordenação motora grossa.	
	CrITÉrios de Pontuação	2 pontos: A criança realiza atividades motoras grossas com tranquilidade (sem esforço); 1 ponto: A criança realiza atividades motoras grossas, porém com dificuldade; 0 pontos: O item não pode ser avaliado; -1 ponto: A criança não realiza atividades motoras grossas	
	Material	Fita adesiva colorida fixada ao solo ou corda	
	Estratégia	Fixe a fita colorida no chão em linha reta ou posicione a corda, de forma que esta fique o mais esticada possível. Acorde com a criança	

3		um local de “largada” e peça a ela que execute o movimento de correr até a linha de chegada (indicada com a fita ou com a corda), interrompendo a corrida nesta linha, sem pisar sob o material. Sugestão: contextualize o item dentro da brincadeira “Seu mestre mandou”.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança interrompe a corrida ao chegar próximo ao material, sem pisar sob ele, mantendo o equilíbrio corporal; 1 ponto: A criança interrompe a corrida ao chegar próximo ao material, entretanto pisa sob ele e/ou o equilíbrio corporal oscila; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança não realiza o item (recusa-se a executá-lo ou não consegue realizar o movimento de parada).	
4	Material	Corda	
	Estratégia	Posicione-se em frente à criança, em uma distancia aproximada de 2 metros. Segure uma das extremidades da corda, e entregue a outra a criança, e peça para que ela puxe a corda o mais forte possível. Sugestão: contextualizar o item com a brincadeira “Cabo de guerra”.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança puxa a corda para si, testando sua força; 1 ponto: A criança puxa a corda para si, mas não atribui toda sua força à brincadeira; 0 pontos: O item não pode ser avaliado; -1 pontos: A criança não realiza o item (recusa-se a executá-lo ou não consegue realizar o movimento).	
5	Material	Não necessita de material específico	/
	Estratégia	Este item é avaliado ao longo de todo processo avaliativo. Observe se a criança utiliza de movimentos exagerados.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança realiza movimentos exagerados ao longo do processo avaliativo (faz movimentos corporais desnecessários para executar determinando item); 1 ponto: A criança faz alguns movimentos exagerados, que não são persistentes; 0 pontos: O item não pode ser avaliado; -1 pontos: A criança não realiza movimentos exagerados.	
6	Material	Cadeira	
	Estratégia	Posicione a cadeira com o apoio para costas voltado a uma parede. Peça a criança que suba na cadeira, para pegar um objetivo que estará elevado. Sugestão: contextualize o item dentro da brincadeira “Seu mestre mandou”.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança executa satisfatoriamente o item (impulso com membro superior, para alcance dos membros inferiores) sem necessidade de auxílio; 1 ponto: A criança executa o movimento, porém requer auxílio; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança não executa o movimento (recusa-se a executar o item ou não consegue escalar a cadeira).	
7	Material	Cavalo de brinquedo	
	Estratégia	Ofereça a criança um cavalo de brinquedos e a incentive a brincar com ele, realizando o movimento de galope.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança galopa de forma satisfatória, realizando o movimento completo de galopar, mantendo equilíbrio corporal; 1 ponto: A criança galopa, mas não realiza o movimento completo e/ou o equilíbrio corporal oscila; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 pontos: A criança não realiza o item (recusa-se a executar o item ou não consegue realizar o movimento).	


8	Material	Escada	
	Estratégia	A avaliação deste item dependerá do ambiente que a avaliação será realizada. Caso o ambiente tenha um lance de escadas, conduza a criança até ela, e peça que ela suba. Caso o ambiente não tenha escadas, pontue 0 a este item.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança é capaz de subir o lance de escadas, mantendo o equilíbrio corporal; 1 ponto: A criança é capaz de subir o lance de escadas, porém necessita de auxílio e/ou perde o equilíbrio corporal; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 pontos: A criança não realiza o item (recusa-se a subir o lance de escadas ou não consegue subir).	
9	Material	Bola de vinil	
	Estratégia	Posicione a criança a sua frente, em uma distancia aproximada de 2 metros. Lance a bola a criança e a peça para pega-la no ar, utilizando as mãos.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança pega a bola no ar, com os cotovelos para o lado; 1 ponto: A criança espalma a bola no ar ou a pega, mas a deixa cair; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança não consegue executar o item (recusa-se a executar o item ou não consegue pegar a bola no ar).	
INTERESSE			
1	Material	Não necessita de material específico	
	Estratégia	Este item é avaliado ao longo de todo processo avaliativo. Esteja atento ao comportamento da criança diante de suas produções e de seu desempenho nas atividades propostas.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança orgulha-se ao avaliador, verbalmente, por seu desempenho nas atividades; 1 ponto: A criança orgulha-se ao avaliador, verbalmente, por seu desempenho nas atividades, porém de forma superficial; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança não orgulha-se de seu desempenho, verbalmente, ao avaliador.	
2	Material	Cesta ou bambolê e bola de vinil	
	Estratégia	Posicione o material escolhido em frente à criança, em uma distancia aproximada de 2 metros. Peça a ela que faça uma cesta (acerte a bola dentro do alvo), simulando um jogo de basquete. Sugestão: contextualize o item na brincadeira “Seu mestre mandou”.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança acerta a bola dentro do alvo; 1 ponto: A criança lança a bola no alvo, porém a bola se choca com uma das bordas do alvo, sem passar por dentro dele; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança recusa-se a executar a atividade, lança a bola a grande distancia do alvo ou não pode realizar o movimento de lançar a bola.	
3	Material	Não necessita de material específico	
	Estratégia	Este item deve ser observado ao longo de todo o processo avaliativo deste domínio. Observe se a criança propõe brincadeiras amplas (pular, correr, cair) ou se adota uma destas brincadeiras durante a avaliação de outro item.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança propõe uma brincadeira ampla ou as adota durante outro item; 1 ponto: A criança adota brincadeiras amplas, porém, não persiste na brincadeira; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1	

ponto: A criança não propõe/adota brincadeiras amplas.


DOMÍNIO MATERIAL


Sugestão: Para avaliação do domínio material, necessita-se de uma sala ampla, sem influencia do ambiente externo. Sugere-se começar por este domínio, uma vez que exige maior concentração por parte da criança, para execução dos itens propostos. Cada material deverá ficar exposto à criança por aproximadamente 5 minutos, e o avaliador deverá incentivar seu uso.



MANIPULAÇÃO

1	Material	Não necessita de material específico	
	Estratégia	Para avaliação deste item, não se tem nenhum material ou atividade lúdica específica, uma vez que sua avaliação é feita concomitantemente a avaliação de outros itens, diante da qualidade dos movimentos finos exigidos em outras atividades.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança apresenta bom controle motor fino e destreza manual de materiais para brincar; 1 ponto: A criança apresenta dificuldade na manipulação de objetos que exigem coordenação motora fina, como o movimento de pinça, por exemplo; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança não apresenta boa manipulação motora ao brincar.	
2	Material	Corda	
	Estratégia	Posicione-se em frente à criança, em uma distancia aproximada de 2 metros. Segure uma das extremidades da corda, e entregue a outra a criança, e peça para que ela puxe a corda o mais forte possível. Sugestão: contextualizar o item com a brincadeira “Cabo de guerra”.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança puxa a corda para si, testando sua força; 1 ponto: A criança puxa a corda para si, mas não atribui toda sua força à brincadeira; 0 pontos: O item não pode ser avaliado; -1 pontos: A criança não realiza o item (recusa-se a executá-lo ou não consegue realizar o movimento).	




CONSTRUÇÃO

1	Material	Folha sulfite, lápis de colorir, canetas hidrográficas e blocos de construção.	
	Estratégia	Posicione a criança sentada, em frente a uma mesa. Apresente a folha sulfite, os lápis e as canetas e proponha a criança que faça um desenho. Caso a criança não apresente o desejo de fazer um desenho, o avaliador deverá apresentar a criança blocos de construção e incentivá-la a fazer uma construção.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança obtém um desenho ou construção reconhecível; 1 ponto: A criança obtém um desenho ou construção, porém não reconhecíveis (apenas risca o papel e/ou empilha os blocos); 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança não produz nenhum produto.	
2	Material	Não necessita de material específico	
	Estratégia	O avaliador deve avaliar este item ao longo de todo o processo avaliativo, de forma que deve questionar a criança sobre o que ela irá fazer com os materiais apresentados ou a atividade proposta.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança expressa ao avaliador o que irá fazer, apresentando raciocínio prático e verbal claros; 1 ponto: A criança expressa de forma superficial o que irá fazer; 0 pontos: O item não pode ser avaliado; -1 ponto: A criança não expressa verbalmente o que irá fazer.	




3	Material	Blocos de construção	
	Estratégia	Posicione a criança sentada, em frente a uma mesa. Apresente os blocos de construção juntos à criança e proponha a ela que faça uma construção.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança obtém uma construção reconhecível; 1 ponto: A criança empilha as peças aleatoriamente; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança não executa o item (não se interessa pelos materiais).	
4	Material	Quebra-cabeças de 10 peças	
	Estratégia	Posicione a criança sentada, em frente a uma mesa. Apresente a ela um quebra-cabeça de 10 peças e a incentive a montar.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança consegue montar o quebra-cabeça, sem necessitar de auxílio; 1 ponto: A criança consegue montar o quebra-cabeça, mas requer auxílio para iniciar ou completar a montagem; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 pontos: A criança recusa-se a montar o quebra-cabeças, ou não consegue montá-lo, mesmo sendo auxiliada.	
OBJETIVO			
1	Material	Não necessita de material específico	/
	Estratégia	Ao longo da avaliação do item “obtem produtos”, mantenha-se atento se o produto criado pela criança é fonte de sua expressão.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: O produto obtido pela criança é fonte de sua expressão; 1 ponto: A criança se expressa por meio de seu produto, mas de forma superficial; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 pontos: O produto obtido pela criança não é fonte de expressão ou ela recusa-se a criar uma produção.	
ATENÇÃO			
1	Material	Não necessita de material específico	/
	Estratégia	Observe se a criança mantém sua atenção por até uma hora na avaliação proposta.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança mantém 60 minutos de atenção plena nos temas da avaliação; 1 ponto: A criança mantém menos de 60 minutos de atenção nos temas da avaliação; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança mantém menos de 45 minutos de atenção aos temas da avaliação.	
2	Material	Não necessita de material específico	/
	Estratégia	Observe se a criança brinca com um único ou alguns objetos de 10 a 15 minutos.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança brinca com um único ou alguns objetos por até 15 minutos ou mais; 1 ponto: A criança brinca com um único ou alguns objetos por menos de 10 minutos; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança brinca com um único ou alguns objetos por menos de 5 minutos.	
FAZ DE CONTA			
Sugestão: Como os materiais para a avaliação deste domínio de repetem entre os itens, sugere-se que o avaliador apresente os brinquedos à criança e permaneça atento a seu comportamento, pontuando os itens cumpridos por ela.			
IMITAÇÃO			
	Material	Conjunto de panelinhas, mamadeira, kit médico, boneca bebê e barbies.	

1	Estratégia	Posicione a criança sentada, em frente a uma mesa. Apresente todos os materiais a ela e a incentive a brincar com eles. O avaliador deve observar se a criança reproduz temas reais em sua brincadeira (por exemplo, atividades domésticas) incorporando roteiro de adultos.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança incorpora roteiro de adultos em sua brincadeira (temas reais); 1 ponto: A criança incorpora roteiro de adultos em sua brincadeira, porém, de forma superficial (sem grande exploração da realidade); 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança não cria uma história e/ou não incorpora roteiro de adultos em sua brincadeira.	

DRAMATIZAÇÃO

1	Material	Conjunto de panelinhas, mamadeira, kit médico, boneca bebê, barbies, fantoches e fantasias.	
	Estratégia	Posicione a criança sentada, em frente a uma mesa. Apresente todos os materiais a ela, e a incentive a brincar com eles. O avaliador deverá deixar a criança livre para criação de uma história.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança reproduz sua história a partir de temas que lhe são familiares (temas do doméstico/programas de TV) e/ou diverte-se com as fantasias (roupas) apresentadas e/ou gosta de se exibir ao longo da dramatização da história; 1 ponto: A criança reproduz uma história, porém, em seu enredo, poucos temas familiares fazem parte da história e/ou não incorpora as fantasias a sua brincadeira e/ou pouco exibe-se; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança não cria nenhuma história, ou em seu enredo, não existe a reprodução de temas domésticos e não exibe-se ao avaliador ao longo da brincadeira.	

2	Material	Não necessita de material específico	/
	Estratégia	Ao longo da avaliação deste domínio, observe as emoções interpretadas pela criança ao longo da dramatização de sua história. O avaliador não deve influenciar no comportamento da criança.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança interpreta personagens com sentimentos (emoções complexas); 1 ponto: A criança interpreta personagens com sentimentos, entretanto não explora esta dramatização; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança não interpreta personagens com sentimentos.	

3	Material	Conjunto de panelinhas, mamadeira, kit médico, boneca bebê, barbies, fantoches e fantasias (roupas).	
	Estratégia	Posicione a criança sentada, em frente a uma mesa. Apresente todos os materiais a ela, e a incentive a brincar com eles. O avaliador deverá deixar a criança livre para criação de uma história.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança cria uma história sequenciada; 1 ponto: A criança cria uma história sequenciada, porém, ao longo do brincar, a sequencia é perdida, sem chegar a um fim; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança não cria uma história ou sua história não é sequenciada.	

PARTICIPAÇÃO

Este subitem avalia a interação entre criança e avaliador, visto que a avaliação é realizada individualmente, não existindo outras crianças no ambiente para o participante interagir. Sendo assim, a participação da criança se dá exclusivamente com o avaliador, que acontece ao longo de todo o processo avaliativo.

LINGUAGEM

1	Material	Não necessita de material específico	
	Estratégia	Este item é avaliado ao longo de todo processo avaliativo. Observe se, ao longo da fala da criança, esta brinca com as palavras ou as inventa.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança brinca com as palavras e/ou inventa novas palavras; 1 ponto: A criança brinca com as palavras, mas superficialmente; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança não brinca e/ou inventa palavras.	
2	Material	Não necessita de material específico	
	Estratégia	Este item é avaliado ao longo de todo processo avaliativo. Esteja atento à fala da criança, observando se ela apresenta narrativas longas/raciocínio verbal.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança apresenta narrativas longas/raciocínio verbal; 1 ponto: A criança apresenta raciocínio verbal, porém não apresenta longas narrativas; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança não apresenta narrativas longas/raciocínio verbal.	
3	Material	Não necessita de material específico	
	Estratégia	Este item é avaliado ao longo de todo processo avaliativo. Esteja atento à fala da criança, observando se ela pergunta insistentemente.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança pergunta insistentemente; 1 ponto: A criança faz algumas perguntas ao longo da avaliação, porém não de forma insistente; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança não faz perguntas ao longo do processo avaliativo.	
4	Material	Não necessita de material específico	
	Estratégia	Este item é avaliado ao longo de todo processo avaliativo. Observe se ao longo da fala da criança, o avaliador deve estar atento se esta utiliza a linguagem verbal para expressar função ao longo da brincadeira.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança utiliza a linguagem verbal para expressar função ao longo da brincadeira; 1 ponto: A criança utiliza a linguagem verbal para expressar função, porém, de forma superficial; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança não utiliza a linguagem verbal para expressar função ao longo da brincadeira.	
5	Material	Não necessita de material específico	
	Estratégia	Este item é avaliado ao longo de todo processo avaliativo. Esteja atento se a criança, ao longo da avaliação dos itens, faz alarde (mostra-se agitado, inquieto) e/ou ameaça brincadeiras engraçadas.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança faz alarde e/ou ameaça brincadeiras engraçadas; 1 ponto: A criança mostra-se pouco agitada e/ou pouco ameaça fazer brincadeiras engraçadas; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança não faz alarde e não ameaça brincadeiras engraçadas.	
6	Material	Não necessita de material específico (Sugestão: xilofone)	
	Estratégia	Posicione a criança sentada, em frente a uma mesa. Ao longo da avaliação, incentive a criança a cantar alguma canção conhecida por ela. Caso a criança não manifeste interesse em cantar nenhuma canção, apresente a ela um xilofone, incentivando-a.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança canta canções inteiras, sem precisar de auxílio; 1 ponto: A criança canta canções simples, mas requer auxílio em alguns trechos da canção; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança não canta canções.	