

ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX - ADAPTADA

Nome: _____ Data: ___ / ___ / _____

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

60 À 72 MESES

Observação: Critérios de pontuação geral

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

1 ponto: execução ou comportamento excitante.

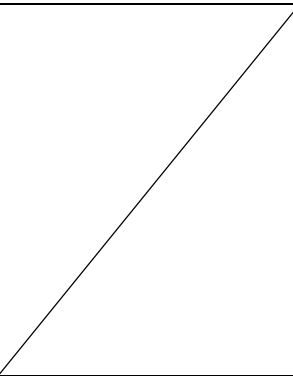



0 pontos: execução ou comportamento não possível de ser observado.

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



Itens	Pontuação	Observação
DOMÍNIO ESPACIAL		
COORDENAÇÃO MOTORA GROSSA		
1. bom controle muscular e equilíbrio		
2. pula com um pé só mais de 5 vezes		
3. pula tendo uma base estreita		
4. pula estando antes agachado no chão		
5. salta		
6. salta para pegar a bola		
7. dá cambalhotas		
INTERESSE		
1. na realidade – manipulação de situações da vida real		
2. brinquedos que “realmente funcionem”		
DOMÍNIO MATERIAL		
MANIPULAÇÃO		
1. usa ferramentas para fazer as coisas/ combina materiais		
2. copia/ traça		
CONSTRUÇÃO		
1. faz produtos reconhecíveis, incluindo detalhes		
2. gosta de pequenas construções		
3. utiliza seus produtos nas brincadeiras		
OBJETIVO		
1. reproduz a realidade		
ATENÇÃO		
1. brinca com um único ou tema por 15 minutos ou mais		
FAZ DE CONTA		
IMITAÇÃO		
1. continua a construir novos temas com ênfase na realidade – reconstrução do mundo real		
DRAMATIZAÇÃO		
1. histórias com sequencias		
2. as fantasias são importantes/ utiliza acessórios e fantoches		
3. dirige as ações de três bonecas fazendo com que interajam		
PARTICIPAÇÃO		
COOPERAÇÃO		
1. jogo com regras		


HUMOR		
1.ri dos diferentes significados de cada palavra		
LINGUAGEM		
1.importante no brincar sociodramático/usa palavras como parte do brincar tão bem quanto organiza as brincadeiras		
2.conversa como adulto/utiliza termos relacionais		
3. canta e dança de acordo com o significado das músicas		

Manual:


DOMÍNIO ESPACIAL			
<p>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.</p>			
COORDENAÇÃO MOTORA GROSSA			
1	Material	Não necessita de material específico	
	Estratégia	Este item é avaliado desde o momento em que o avaliador orienta a criança até o local onde a avaliação deverá acontecer, observando o controle muscular e o equilíbrio corporal da criança.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança possui controle e coordenação sob seus movimentos corporais, assim como equilíbrio corporal; 1 ponto: A criança demonstra significativa dificuldade em controlar seus movimentos corporais e a manter o equilíbrio corporal; 0 pontos: O item não é observado; -1 ponto: A criança possui importante limitação no controle muscular e de seu equilíbrio corporal.	
2	Material	Bambolê ou corda	 
	Estratégia	Posicione o bambolê ou a corda (formando a circunferência de um círculo) no chão. Peça que a criança posicione-se dentro do círculo, e que pule quantas vezes conseguir, tirando um dos pés do chão. Sugestão: contextualize o item dentro da brincadeira “Seu mestre mandou”, pedindo que a criança imite um saci.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança consegue pular com um pé só mais de cinco vezes, mantendo o equilíbrio corporal, sem necessitar de auxílio; 1 ponto: A criança consegue pular com um pé só até cinco vezes, porém perde o equilíbrio corporal ao longo da execução do item, apoiando os dois pés dentro do círculo em certos momentos; 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 realizar o movimento).	
3	Material	Fita colorida fixada no solo ou corda	
	Estratégia	Fixe a fita colorida no chão em forma de quadrado bem pequeno, ou faça um pequeno círculo com a corda. Peça que a criança entre dentro da forma geométrica formada e que pule quantas vezes conseguir no interior da forma. Sugestão: contextualize o item dentro da brincadeira “Seu mestre mandou”.	
	Critérios de Pontuação		


	Critérios de Pontuação	2 ponto: A criança consegue pular, mesmo tendo uma base estreita, sem perder o equilíbrio corporal e sem pisar sob as bordas do material; 1 ponto: A criança consegue pular tendo uma base estreita, porém, o equilíbrio corporal oscila (requerendo ajuda para se manter dentro da forma geométrica) e/ou pisa sob a borda do material; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 pontos: A criança não realiza o item (recusa-se a realizar o item ou não consegue realizar o movimento).	
4	Material	Fita colorida fixada no solo, corda ou bambolê	  
	Estratégia	Fixe a fita colorida no chão, formando um quadrado ou posicione a corda em forma de círculo ou coloque o bambolê no chão. Peça à criança que entre na forma geométrica formada, que se agache, e depois pule. Sugestão: peça a que criança imite um “sapinho”; contextualize na brincadeira “Seu mestre mandou”.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança pula estando antes agachado no chão, sem perder o equilíbrio corporal e sem pisar nas bordas do material; 1 ponto: A criança pula estando antes agachado no chão, porém o equilíbrio corporal oscila e/ou pisa sob as bordas do material escolhido; 0 pontos O item não pode ser observado; -1 pontos: A criança não realiza o item (recusa-se a fazer a atividade proposta ou não consegue realizar o movimento).	
5	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. Peça que a criança salte para frente, utilizando dois apoios. Sugestão: contextualize o item dentro da brincadeira “Seu mestre mandou”.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança realiza o movimento, mantendo o equilíbrio corporal ao longo da execução do item; 1 ponto: A criança realiza o movimento, entretanto, o equilíbrio corporal oscila ao longo da execução do item e/ou pisa sob o material escolhido; 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 realizar o movimento).	
6	Material	Bola de vinil	
	Estratégia	Posicione a criança a sua frente, em uma distância aproximada de 2 metros. Peça a criança que se agache no chão. Lance a bola a criança e peça para pegá-la no ar, saltando, utilizando as mãos. Sugestão: contextualize o item dentro da brincadeira “Seu mestre mandou”.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança pega a bola no ar, saltando; 1 ponto: A criança salta, porém espalma a bola ou a pega, mas deixa cair no chão; 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 e/ou saltar).	
7	Material	Colchonete	
	Estratégia	Posicione o colchonete em um local seguro. Peça a criança que dê uma cambalhota. Se não for possível utilizar um colchonete (tablado ou cama), pontue 0 ao item.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança dá cambalhota, sem necessitar de auxílio; 1 ponto: A criança dá cambalhota, entretanto, necessita de auxílio para realizar o movimento; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1	


		pontos: A criança não realiza o item (a criança recusa-se ou não consegue realizar o movimento).	
INTERESSE			
1	Material	Conjunto de panelinhas, mamadeira, kit médico, boneca bebê, barbies e fantoches.	
	Estratégia	Este item é avaliado concomitante ao domínio faz de conta. Apresente os materiais à criança e observa se ao longo da brincadeira, a criança reproduz situações da vida real.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança reproduz situações da vida real em sua brincadeira; 1 ponto: A criança reproduz uma história, porém, em seu enredo, situações da vida real são reproduzidas, e quando reproduzidas, suas ações são superficiais; 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 situações da vida real.	
2	Material	Canetas hidrográficas, lápis de colorir, xilofone (sugestão: qualquer material que possua uma função, como produzir som, riscar um papel, entre outras).	
	Estratégia	Posicione a criança em frente a uma mesa. Apresente os materiais a ela e a incentive a brincar com eles.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança se interessa e brinca com os materiais; 1 ponto: A criança pouco se interesse pelo brinquedo, e quando o utiliza, o faz superficialmente; 0 pontos O item não pode ser observado; -1 pontos: A criança não se interessa pelos materiais.	
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	Folha sulfite, canetas hidrográficas, lápis de colorir, blocos de construção, peças de lego	
	Estratégia	Posicione a criança sentada, em frente a uma mesa. Ofereça a ela os materiais e a incentive a utiliza-los.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança utiliza as ferramentas (canetas e lápis) para obter um produto e/ou combina os materiais de acordo com a brincadeira; 1 ponto: A criança combina os materiais de acordo com a atividade que está realizando, entretanto, ao longo da brincadeira, usa os materiais aleatoriamente, sem um fim específico; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança não utiliza as ferramentas para obter produtos e/ou não combina os materiais de acordo com a atividade que está realizando.	
2	Material	Peças de lego, blocos de construção, folha sulfite, canetas hidrográficas e lápis de colorir	
	Estratégia	Posicione a criança sentada, em frente a uma mesa. Apresente a elas as peças de lego (ou blocos de construção), e peça a ela que faça uma construção. Em seguida, peça que faça um desenho da construção que acabou de fazer. Caso a criança recuse esta atividade, faça um desenho e peça a ela que reproduza o desenho em outra folha.	
	Critérios de	2 pontos: A criança reproduz a construção que fez em desenho ou	

	Pontuação	reproduz o desenho que o avaliador o apresentou; 1 ponto: A criança reproduz o desenho, porém, sem poucos detalhes ou apenas rabisca a folha; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 pontos: A criança não reproduz a construção em desenho ou não reproduz o desenho que o avaliador lhe apresentou.	
--	-----------	---	---


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, apresente a ela, 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	Blocos de construção e peças de lego	
	Estratégia	Posicione a criança sentada, em frente a uma mesa. Apresente os blocos de construção e as peças de lego 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).	

3	Material	Peças de lego, blocos de construção, canetas hidrográficas, lápis de colorir e folha sulfite	
	Estratégia	Posicione a criança sentada, em frente a uma mesa. O avaliador deve se manter atento se o produto criado pela criança é reconhecível.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: O produto obtido pela criança é reconhecível; 1 ponto: A criança cria um produto, porém irreconhecível; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 pontos: A criança não obtém nenhum produto.	

OBJETIVO

1	Material	Conjunto de panelinhas, mamadeira, kit médico, boneca bebê, barbies e fantoches.	
	Estratégia	Este item é avaliado concomitante ao domínio faz de conta. Apresente os materiais à criança e observa se ao longo da brincadeira, a criança reproduz situações da vida real.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança reproduz situações da vida real em sua brincadeira; 1 ponto: A criança reproduz uma história, porém, em seu enredo, situações da vida real são reproduzidas, e quando reproduzidas, suas ações são superficiais; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 ponto: A criança não cria nenhuma história, ou em seu enredo, não existe a reprodução da realidade.	

ATENÇÃO


1	Material	Não necessita de material específico	
	Estratégia	Observar se a criança brinca com um único ou alguns objetos por 15	

		minutos ou mais.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança brinca com um único ou alguns objetos por mais de 15 minutos ou mais; 1 ponto: A criança brinca com um único ou alguns objetos por menos de 15 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

1	Material	Conjunto de panelinhas, mamadeira, kit médico, boneca bebê, barbies e fantoches.	
	Estratégia	Posicione a criança sentada, em frente a uma mesa. Apresente todos os materiais a ela, e a incentive a brincar com eles. Deixe-a livre para criação de uma história.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança reproduz em sua história, atividades do mundo real; 1 ponto: A criança reproduz uma história, porém, em seu enredo, poucas atividades do mundo real, e quando reproduzidas, suas ações são superficiais; 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 atividades do mundo real.	

DRAMATIZAÇÃO

1	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. Deixe-a 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.	

2	Material	Fantoches e fantasia (roupa)	
	Estratégia	Posicione a criança sentada, em frente a uma mesa. Apresente a ela os materiais e observe seu comportamento diante dos brinquedos.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança utiliza em sua brincadeira fantoches e/ou a fantasia; 1 ponto: A criança pouco se interessa pelos brinquedos e os utiliza superficialmente em sua brincadeira; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 pontos: A criança não brinca os materiais.	

3	Material	Fantoches, barbies, boneca bebe e bonecos de madeira	
	Estratégia	Posicione a criança sentada em frente a uma mesa. Apresente a ela os materiais e a incentive a brincar com eles.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança faz com que 3 bonecos se interajam; 1 ponto: A criança faz com que 3 bonecos se interajam, porém esta interação é superficial ou faz com que 2 bonecos se interajam; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 pontos: A criança não se interessa pelo material ou não faz com que os bonecos se interajam.	

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.

COOPERAÇÃO

1	Material	Não necessita de material específico	
	Estratégia	Ao longo do processo avaliativo, observe se a criança propõe como brincadeira, jogos com regras. Não influencie na escolha da criança.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança propõe ao avaliador, jogo com regras; 1 ponto: A criança propõe jogo com regras, porém não persiste na brincadeira; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 pontos: A criança não propõe ao avaliador, jogo com regras.	


HUMOR

1	Material	Não necessita de material específico	
	Estratégia	Ao longo da fala da criança, observe se a criança ri de diferentes significados de cada palavra.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança ri de diferentes significados de cada palavra; 1 ponto: A criança ri, mas de forma aleatória, das palavras; 0 pontos: O item não pode ser avaliado; -1 ponto: A criança não ri de diferentes significados de cada palavra.	

LINGUAGEM

1	Material	Não necessita de material específico	
	Estratégia	Este item é avaliado ao longo de todo processo avaliativo. Ao longo da fala da criança, esteja atento se ela utiliza a linguagem verbal para organizar o brincar.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança utiliza a linguagem verbal para organização 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 organização da brincadeira.	

2	Material	Não necessita de material específico	
	Estratégia	Esteja atento à linguagem verbal da criança, observando se esta utiliza termos relacionais ao longo da brincadeira e/ou reproduz conversas como adultos.	
	Critérios de Pontuação	2 pontos: A criança utiliza termos relacionais ao longo da brincadeira e/ou reproduz conversas como adulto; 1 ponto: A criança utiliza poucos termos relacionais e/ou reproduz conversas como adultos de forma superficial; 0 pontos: O item não pode ser observado; -1 pontos: A criança não utiliza termos relacionais ao longo da brincadeira e/ou não reproduz conversas como adulto.	

3	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.	