



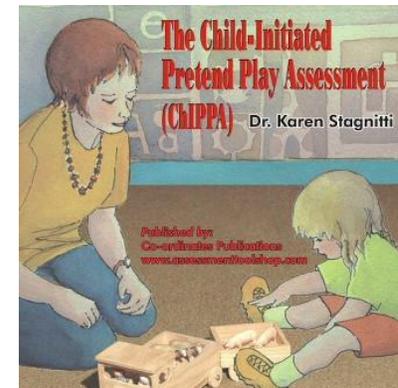
**Avaliação do brincar de faz  
de conta auto iniciado pela  
criança**

**CHIPPA**  
**Child Initiated Pretend**  
**Play Assessment**

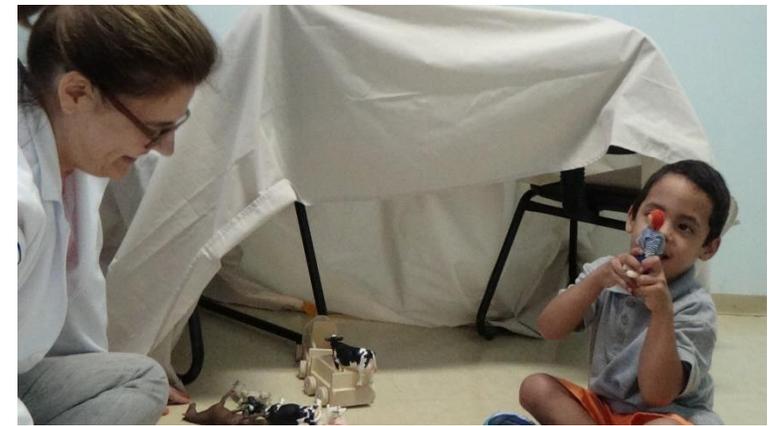
*Profa. Dra. Luzia Iara Pfeifer*

# Avaliação do Faz de Conta Iniciado pela Criança - ChIPPA

- Desenvolvida pela T.O. Australiana Karen Stagnitti
- Para crianças de 3 a 7 anos de idade
- Avalia a habilidade da criança de iniciar e manter o faz de conta
- Distribuído em duas sessões do brincar
  - O brincar imaginativo convencional e
  - O brincar simbólico
- Há um material padronizado para aplicação
  - 30 minutos para crianças de 4 a 7 anos
  - 18 minutos para crianças de 3 anos
- Adaptado transculturalmente para a população brasileira.
- Validado para crianças brasileiras de 3 anos de idade e em fase de validação para as de 4 a 7 anos



# ChIPPA



## População

- ADNPM
- Risco para DA
- Síndrome de Down
- TEA
- TDAH.
- Deficiências físicas
- Vitimizadas.



## Contexto

- *Settings* terapêuticos
- pré-escolas,
- creches e
- em casa

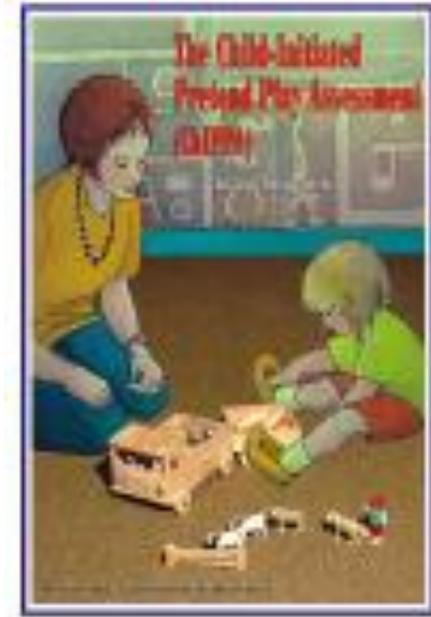


## profissionais

- Terapeutas Ocupacionais,
- Fonoaudiólogos,
- Psicólogos,
- Pediatras,
- Psiquiatras,
- Pedagogos,
- entre outros

# ChIPPA

- Há um material padronizado
  - Avaliar o brincar imaginativo convencional
  - Avaliar o brincar simbólico
- Possui um DVD explicativo em Inglês
- Há necessidade de um treinamento prévio para aplicação e pontuação



\$1050 AUD

Contato - <http://www.therapybookshop.com/>

# KIT – 3 anos



# Kit 4 a 7 anos



# Aplicação do ChiPPA

- O terapeuta organiza o espaço:
  - Cabana
  - Convite
  - Apresentação dos materiais do brincar imaginativo convencional
    - 3 a 5 minutos iniciais livre
    - Apresentação da boneca e modelagem (+ 3 a 5 minutos)
    - 3 a 5 minutos finais
  - Fazer a troca dos materiais e seguir o mesmo procedimento

3 anos

## Sessão do ChIPPA

## Instruções

**Duração total = 18 minutos**

### Sessão do Brincar Imaginativo

#### Convencional

Primeiro segmento de 3 minutos

Apresentam-se os brinquedos, exceto a boneca feminina que fica atrás do examinador. Nenhuma instrução é dada. Instrução sugerida: “Aqui estão alguns brinquedos para brincar. Você pode fazer o que quiser com eles”.

Segundo segmento de 3 minutos

O examinador mostra a boneca que estava atrás de suas costas e demonstra cinco ações, as quais são: mexer a colher na xícara, a boneca bebe na xícara, a boneca acena o braço, a boneca caminha, um animal é colocado no caminhão.

Terceiro segmento de 3 minutos

O examinador para de demonstrar. Nenhuma instrução é dada. A criança é estimulada a brincar com comentários como “O que você pode fazer com esses brinquedos?” Quando o tempo acabar o examinador diz, “Hora de parar de brincar. Agora eu tenho outros brinquedos para você brincar. Vamos guardar esses para podermos brincar com os novos brinquedos”.

### Sessão do brincar Simbólico

Primeiro segmento de 3 minutos

Os objetos não estruturados são apresentados, exceto uma boneca de pano. Esta boneca de pano é colocada atrás do examinador. Nenhuma instrução do brincar é dada. Instrução sugerida: “Estes brinquedos são realmente diferentes. Você pode fazer um monte de coisas com eles. Você pode brincar do que quiser com esses brinquedos.”

Segundo segmento de 3 minutos

O examinador pega boneca de pano atrás de suas costas e demonstra cinco ações, que são: acenar “o braço da boneca”, colocar a “boneca” na caixa e cobri-la com a toalha (como se fosse dormir), dar à boneca de beber no cone ou numa lata, colocar a “boneca” numa caixa e dirigir, fazer a “boneca” andar.

Terceiro segmento de 3 minutos

O examinador pára de demonstrar. Nenhuma instrução é dada. A criança é estimulada a brincar com comentários como: “Você consegue pensar em alguma coisa para brincar com esses brinquedos?” Quando a sessão acabar o examinador diz: “Esse foi o tempo que tivemos para brincar. Hora de guardar os brinquedos”.

4 a 7 anos

## Sessão do ChIPPA

## Instruções

**Duração total = 30 minutos**

### Sessão do Brincar Imaginativo

#### Convencional

Primeiro segmento de 5 minutos

Apresentam-se os brinquedos, exceto a boneca feminina que fica atrás do examinador. Nenhuma instrução é dada. Instrução sugerida: “Aqui estão alguns brinquedos para brincar. Você pode fazer o que quiser com eles”.

Segundo segmento de 5 minutos

O examinador mostra a boneca que estava atrás de suas costas e demonstra cinco ações, as quais são: fazer a boneca andar, acenar com a mão da boneca, a boneca dirige o caminhão, a boneca “acaricia” a vaca e a boneca fixa a roda ou cerca com a chave inglesa.

Terceiro segmento de 5 minutos

O examinador pára de demonstrar. Nenhuma instrução é dada. A criança é estimulada a brincar com comentários como “O que você pode fazer com esses brinquedos?” Quando o tempo acabar o examinador diz, “Hora de parar de brincar. Agora eu tenho outros brinquedos para você brincar. Vamos guardar esses para podermos brincar com os novos brinquedos”.

### Sessão do brincar Simbólico

Primeiro segmento de 5 minutos

Os objetos não estruturados são apresentados, exceto uma boneca de pano. Esta boneca de pano é colocada atrás do examinador. Nenhuma instrução do brincar é dada. Instrução sugerida: “Estes brinquedos são realmente diferentes. Você pode fazer um monte de coisas com eles. Você pode brincar do que quiser com esses brinquedos.”

Segundo segmento de 5 minutos

O examinador pega boneca de pano atrás de suas costas e demonstra cinco ações, que são: fazer a boneca andar, acenar “o braço da boneca”, dar à boneca de beber com cone ou uma lata, colocar a “boneca” na caixa pequena e dirigir como se fosse um carro e colocar a “boneca” na caixa grande e cobri-la com a toalha (como se fosse dormir).

Terceiro segmento de 5 minutos

O examinador para de demonstrar. Nenhuma instrução é dada. A criança pode ser estimulada a brincar a partir de comentários como “Para quê você pode usar esses objetos?” Quando a sessão acabar o examinador diz: “Esse foi o tempo que tivemos para brincar. Hora de guardar os brinquedos”.

## Princípios de interação para a administração do Chippa

Escuta Reflexiva

O examinador pode responder à criança e/ou esclarecer o que a criança está fazendo

O examinador pode perguntar à criança para mantê-la interessada em continuar a avaliação.

- Se mesmo assim não completa → próximo segmento ou finaliza
- Elogio pode ser usado como incentivo

(Axline, 1967 apud Stagnitti, 2007)

# ChIPPA

- avalia quantitativamente três atributos do brincar de faz de conta:
  - a porcentagem de ações elaboradas (PEPA)
  - o número de substituições do objeto (NOS)
  - número de ações imitadas (NIA)
- Essas ações são anotadas na folha de pontuação todas as vezes que em que ocorre.
- Ao final o terapeuta anota as observações clínicas como: postura, temas, etc

# Pontuação

## PEPA

- Ações organizadas e construtivas
- Brincar de formar lógica e sequencial
- Complexidade
- Habilidade de organização semântica

## NOS

- Quantidade de objetos usados como qualquer outra coisa
- Flexibilidade e Resolução de problemas

## NIA

-  reflete capacidade de organização do seu próprio brincar e assumir o controle da brincadeira

# Pontuação

**B**

**Ações não  
comportamentais**

**f**

**Ações Funcionais**

**e**

**Ações Elaboradas**

**R**

**Ações Repetitivas**



**Ações Imitadas**

Assistir ao vídeo