



ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX REVISADA

Adaptada culturalmente e validada
para uso com crianças brasileiras



Amanda Mota Pacciulio Sposito
Maria Madalena Moraes Sant'Anna
Luzia Iara Pfeifer



ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX REVISADA

Adaptada culturalmente e validada para uso com crianças brasileiras

Universidade de São Paulo

Reitor: Carlos Gilberto Carlotti Junior

Vice-reitora: Maria Arminda do Nascimento Arruda

Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto

Diretor: Jorge Elias Júnior

Vice-diretora: Marisa Marcia Mussi

ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX REVISADA

Adaptada culturalmente e validada para uso com crianças brasileiras

Amanda Mota Pacciulio Sposito
Maria Madalena Moraes Sant'Anna
Luzia Iara Pfeifer



Ribeirão Preto
2025

Produção Editorial
MultCast

Ilustração da capa
Sophia Pfeifer Moreira

Esta obra foi produzida no âmbito do Edital 2024 de Apoio à Publicação de Livros Digitais da USP da Agência de Bibliotecas e Coleções Digitais ABCD.

Esta obra é de acesso aberto. É permitida a reprodução parcial ou total desta obra, desde que citada a fonte e autoria e respeitando a Licença Creative Commons indicada.



“Esta obra é de acesso aberto. É permitida a reprodução parcial ou total desta obra, desde que citada a fonte e a autoria e respeitando a Licença Creative Commons indicada.”

Os autores são exclusivamente responsáveis pelas ideias, conceitos, citações e imagens apresentadas neste livro.

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)

Sposito, Amanda Mota Pacciulio.
S757e Escala lúdica pré-escolar de Knox revisada [livro eletrônico] : adaptada culturalmente e validada para uso com crianças brasileiras / Amanda Mota Pacciulio Sposito, Maria Madalena Moraes Sant’Anna, Luzia Iara Pfeifer. – 1. ed. – Ribeirão Preto, SP: Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo, 2025.

64 p.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-88561-03-8

DOI 10.11606/9788588561038

1. Medicina. 2. Saúde infantil. 3. Avaliação do desenvolvimento infantil. 4. Brincadeiras. I. Sant’Anna, Maria Madalena Moraes. II. Pfeifer, Luzia Iara. III. Título.

CDD 618.9285

AUTORAS

Amanda Mota Pacciulio Sposito

Docente do Departamento de Ciências da Saúde da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo (FMRP-USP).

Possui graduação em Terapia Ocupacional pela FMRP-USP (2008), Especialização em Terapia Ocupacional Hospitalar pela FMRP-USP (2010), Mestrado (2012) e Doutorado (2018) em Ciências pela Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto - USP. Pesquisadora coordenadora do Laboratório de Pesquisa e Estudo em Desenvolvimento Infantil (LAPEDIN) – Grupo de pesquisa cadastrado no CNPq. Tem experiência na área de Terapia Ocupacional em infância e adolescência, com atuação clínica e pesquisas acerca do desenvolvimento infantil, avaliação, brincar, hospitalização infantil, oncologia pediátrica, Transtorno do Espectro Autista.

Maria Madalena Moraes Sant'Anna

Terapeuta ocupacional, com mais de 40 anos de experiência clínica, atua como profissional liberal realizando atendimento clínico em consultório particular na cidade de Londrina - PR. Graduada em Terapia Ocupacional pela Universidade Metodista de Piracicaba (1982). Especialização no método de Terapia Ocupacional Dinâmico. Mestrado em Distúrbio do Desenvolvimento pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (2007) e Doutorado em Educação com linha de pesquisa em Educação Especial pela UNESP, Marília - SP (2016). Pesquisadora do LEPTOI - Laboratório de Ensino e Pesquisa em Terapia Ocupacional, Infância e Adolescência (Grupo de pesquisa do CNPQ).

Luzia Iara Pfeifer

Docente do departamento de Terapia Ocupacional da Universidade Federal de São Carlos e professora Sênior do Departamento de Neurociências e Ciências do Comportamento da Universidade de São Paulo na Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto. Possui graduação em Terapia Ocupacional pela Universidade Federal de São Carlos (1986), mestrado em Educação Especial (Educação do Indivíduo Especial) pela Universidade Federal de São Carlos (1994), doutorado em Educação pela Universidade Federal de São Carlos (1999), Pós-Doutorado pela Deakin University, Geelong - Austrália (2010), e Livre Docência pela FMRP-USP (2015). É orientadora do programa de pós-graduação em Terapia Ocupacional (PPGTO) da UFSCar. Coordena o LEPTOI - Laboratório de Ensino e Pesquisa em Terapia Ocupacional, Infância e Adolescência (Grupo de Pesquisa do CNPQ). Tem experiência na área de Terapia Ocupacional, com ênfase no desempenho ocupacional infantil, atuando principalmente nos seguintes temas: Terapia Ocupacional, paralisia cerebral e comportamento lúdico.

APRESENTAÇÃO

Apresentamos, aqui, a Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox revisada (ELPKr), em sua versão traduzida, adaptada culturalmente e validada para uso com a população infantil brasileira.

A escala foi desenvolvida pela terapeuta ocupacional americana Susan Knox, em 1968, e desde então, vem sendo utilizada em diferentes países e contextos para avaliar o desenvolvimento infantil a partir de atividades do brincar de crianças pré-escolares.

Para chegarmos à versão brasileira, percorremos um longo trajeto científico, conduzido com rigor e seriedade, em busca de um instrumento realmente fidedigno para uso com crianças brasileiras.

Este livro foi elaborado com o propósito de apoiar a formação teórica e prática de profissionais e estudantes interessados no desenvolvimento infantil e na avaliação do brincar. Inicialmente, são apresentados capítulos que abordam os fundamentos do brincar como ocupação essencial na infância, assim como os principais aspectos envolvidos em sua avaliação. Em seguida, introduzimos a Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox, trazendo seu histórico, os princípios que a sustentam e os usos já descritos na literatura científica. Por fim, detalhamos todo o processo de adaptação cultural e validação da escala para o contexto brasileiro, com o intuito de orientar sua aplicação de forma ética e contextualizada.

Após estas considerações teóricas, compartilhamos a versão brasileira da Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox revisada, adaptada e validada, apresentada na íntegra, em duas opções de formatação: em colunas, como originalmente proposto por Susan Knox, e em tabelas, conforme sugestão nossa. Em ambas, incluímos explicações sobre a forma de pontuar e calcular o desempenho da criança avaliada.

Também incluímos neste livro um estudo de caso, no qual exemplificamos o uso da ELPKr como um dos instrumentos que contribuiu para a construção do raciocínio clínico terapêutico ocupacional, com foco no brincar.

Esperamos que este livro seja útil a você, profissional que atua com crianças em fase pré-escolar, oferecendo uma forma padronizada de avaliação, beneficiando as crianças atendidas. Desta forma, buscamos nos alinhar ao 3º Objetivo de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas: Saúde e Bem-Estar.

*Amanda Mota Pacciulio Sposito
Maria Madalena Moraes Sant'Anna
Luzia Iara Pfeifer*

SUMÁRIO

1 O BRINCAR	7
2 AVALIAÇÃO DO BRINCAR	10
3 ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX REVISADA	12
4 ADAPTAÇÃO CULTURAL E VALIDAÇÃO DA ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX REVISADA PARA USO NO BRASIL	15
5 CALCULANDO A IDADE DO BRINCAR DA CRIANÇA (PROPOSTA ORIGINAL)	17
6 UTILIZAÇÃO DA ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX REVISADA EM CONTEXTO CLÍNICO (PROPOSTA A PARTIR DOS ESTUDOS NO BRASIL)	22
7 USO DA ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX REVISADA NOS PROCEDIMENTOS CLÍNICOS DE TERAPIA OCUPACIONAL	24
REFERÊNCIAS	31
APÊNDICE I: ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX REVISADA ADAPTADA CULTURALMENTE PARA CRIANÇAS BRASILEIRAS (EM COLUNAS)	37
APÊNDICE II: ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX REVISADA ADAPTADA CULTURALMENTE PARA CRIANÇAS BRASILEIRAS (EM TABELAS)	43

1 O BRINCAR

O brincar é a principal ocupação infantil; é a forma como a criança se expressa e executa o seu fazer (Ferland; Sant'Anna; Pfeifer, 2022). A terapeuta ocupacional Francine Ferland define o brincar como uma atividade subjetiva, na qual o prazer, a curiosidade, o humor e a espontaneidade se combinam (Ferland et al., 2022).

Brincando, a criança encontra-se em estado de busca, descoberta, escolha, criação e recriação (Pereira, 2005). O brincar possibilita o prazer, domínio, criatividade, expressão, humor, indagação e autonomia, além de promover vínculos e criar laços entre os participantes (Ferland; Sant'Anna; Pfeifer, 2022; Pereira, 2005).

Com base em uma atitude lúdica, a criança engaja-se em brincadeiras que podem envolver jogos, brinquedos ou ser fruto de sua própria imaginação (Sposito, 2018). Trinca (2012) define “atitude lúdica” como uma disposição mental livre, relacionada ao brincar da criança, que desfruta em liberdade de seus objetos de relacionamento, entretenimento e diversão. Ferland et al. (2022) também abordam a atitude lúdica, caracterizando-a por prazer, curiosidade, senso de humor, espontaneidade, iniciativa e superação de desafios.

O brinquedo e a brincadeira são integrados a um contexto histórico e social (Alcântara; Osório, 2013) e, portanto, o brincar é um fenômeno cultural. Para Brougère (2014), as concepções sobre o brincar são construções interligadas às representações de criança e de infância de cada época, e toda expressão por meio das brincadeiras está relacionada a um sistema de significações envoltas em uma cultura que lhe confere sentido.

O brincar proporciona estímulos para o desenvolvimento de diversas áreas, como a motora, social, emocional, cognitiva e de linguagem (Lifter et al., 2011), sendo, portanto, extremamente importante na idade pré-escolar. Durante o brincar, são estimuladas, desenvolvidas ou aperfeiçoadas habilidades como: criatividade; memorização; cooperação e solidariedade; concentração; linguagem; motivação; aquisição de conceitos; motricidade; capacidade de discriminar, julgar, analisar, tomar decisões e aceitar críticas; competitividade; socialização; autoconfiança; respeito às regras; e controle emocional (Braccialli; Manzini; Reganhan, 2004).

À medida que as habilidades motoras (grossas e finas), cognitivas, emocionais, sociais, de comunicação e linguagem se desenvolvem, a forma de brincar da criança também se transforma. O desenvolvimento global da criança influencia o brincar, e este, por sua vez, também favorece o desenvolvimento infantil, em um ciclo de influência mútua (Sposito, 2018). Vygotsky (1984) e Piaget (1975) abordaram a evolução dos tipos de brincadeira desenvolvidos pelas crianças, estabelecendo relações com os aspectos cognitivo, motor e social do desenvolvimento infantil. Piaget (1975) apresentou uma descrição evolutiva do comportamento lúdico infantil em três sistemas sucessivos de jogos: de exercício, simbólicos e de regras. O jogo de exercício inicia-se por volta dos três meses de vida e predomina até os dois anos, consistindo na repetição de ações motoras motivadas pelo prazer de sua execução e pela resposta que provocam em outras pessoas. Os jogos simbólicos têm início no segundo ano de vida, juntamente com o desenvolvimento da representação e da linguagem. Já os jogos de regras surgem aos quatro anos e predominam entre os sete e onze anos, exigindo interação entre os indivíduos e tendo como função regular o grupo social.

Vygotsky (1984) valorizou a influência social na brincadeira e apresentou o conceito de “zona de desenvolvimento proximal”, referindo-se à distância entre o nível de desenvolvimento atual, identificado pela capacidade de resolver problemas de forma independente, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado pela solução de problemas com orientação ou em

colaboração com adultos ou pares mais capazes. Na infância, as brincadeiras são as atividades predominantes e favorecem o desenvolvimento da criança, na medida em que criam zonas de desenvolvimento proximal. Segundo o autor, à medida que a criança se desenvolve, o tipo predominante de brincadeira também se transforma: inicialmente, destacam-se as brincadeiras imaginárias, com regras implícitas; posteriormente, tornam-se mais frequentes os jogos com regras explícitas.

No referencial teórico da Terapia Ocupacional, Takata apresentou, em 1974, uma taxonomia do brincar, detalhando a evolução dos tipos de brincadeira em cinco categorias hierarquicamente organizadas:

- Categoria 1: de 0 a 2 anos - brincadeiras sensório-motoras;
- Categoria 2: de 2 a 4 anos - brincadeiras simbólicas e construtivas simples;
- Categoria 3: de 4 a 7 anos - brincadeiras dramáticas, construtivas complexas e de pré-jogo;
- Categoria 4: de 7 a 12 anos - jogos;
- Categoria 5: de 12 a 16 anos - atividades recreativas.

A Terapia Ocupacional estuda e intervém sobre o fazer humano, tendo como principal objetivo a promoção da participação (engajamento) em ocupações (Smet; Lucas, 2020). Nesse sentido, o brincar, ocupação central na infância, constitui, para o terapeuta ocupacional, tanto um objetivo da intervenção (fim) quanto um recurso terapêutico para a promoção de habilidades específicas (meio) (Sposito; Pfeifer, 2023). Quando utilizado como recurso, o brincar pode despertar a motivação da criança, permitindo que ela se envolva com o objeto ou ação enquanto o terapeuta direciona a atividade para fins terapêuticos. No entanto, profissionais que atuam com o desenvolvimento infantil devem priorizar o brincar como objetivo da intervenção, assegurando que prevaleça o papel de “brincante” da criança (Rezende, 2007).

Nesse contexto, embora muitos terapeutas ocupacionais que atuam com crianças concentrem-se na aquisição de habilidades específicas, como a coordenação motora grossa ou a memória visual, por exemplo, é a participação em ocupações significativas (especialmente o brincar em diferentes contextos) que verdadeiramente promove o desenvolvimento do desempenho ocupacional, contribuindo para a saúde, o bem-estar e a qualidade de vida ao longo do tempo (Smet; Lucas, 2020).

Ao utilizar o brincar como “ferramenta”, o terapeuta ocupacional realiza a análise da atividade e determina quais habilidades específicas podem ser desenvolvidas por meio daquela brincadeira ou brinquedo. Nesse caso, o foco está no desenvolvimento da habilidade, seja ela motora, sensorial, social, cognitiva ou de linguagem. Quando o brincar é usado como “recompensa”, torna-se um incentivo para a conclusão de alguma outra forma de trabalho terapêutico, funcionando como um reforço positivo, semelhante a uma comida ou adesivo. Já quando o terapeuta ocupacional utiliza o brincar como uma “ocupação”, o foco está na brincadeira em si. Especificamente, o terapeuta pode se concentrar na brincadeira, ou na atitude da criança durante o brincar, em sua motivação intrínseca ou na exploração de suas preferências (Tanta; Kuhaneck, 2020).

Considerando que o comportamento do brincar é essencial ao desenvolvimento infantil, e que a atuação do terapeuta ocupacional com crianças deve se direcionar às ocupações diárias do brincar e do lazer, é indispensável que esses profissionais adquiram conhecimentos sobre essa ocupação, o que inclui, necessariamente, a avaliação do comportamento lúdico infantil (Stagnitti, 2004).

Como o brincar é intrinsecamente relacionado ao desenvolvimento infantil, sua avaliação é considerada uma ferramenta válida para indicar o estágio de desenvolvimento em que a criança se encontra, bem como para apontar possíveis atrasos, alterações e dificuldades (Sposito, 2018). A avaliação do brincar, que compreende a evolução do comportamento lúdico, deve integrar o processo de atuação do terapeuta ocupacional, permitindo identificar o quadro completo das competências ocupacionais da criança e planejar uma intervenção que favoreça sua participação em ocupações significativas e satisfatórias (Tanta; Kuhaneck, 2020).

2 AVALIAÇÃO DO BRINCAR

O processo de Terapia Ocupacional envolve as etapas de avaliação e intervenção para alcançar os objetivos ocupacionais. A avaliação envolve o levantamento de informações que orientam o planejamento das estratégias terapêuticas, começando pela identificação de queixas, limitações, necessidades, habilidades e potencialidades da criança. Esses aspectos, relacionados às competências cognitivas, motoras e sociais, são fundamentais para o desempenho de atividades em sua rotina diária, especialmente o brincar (Pfeifer, 2023; Mancini; Pfeifer; Brandão, 2023; Knox, 2002).

A avaliação de uma criança, de modo geral, envolve a identificação do perfil ocupacional e a análise do desempenho ocupacional. O perfil ocupacional reúne informações obtidas por meio do relato dos pais e cuidadores, da história ocupacional, do diagnóstico clínico, da idade, da estrutura familiar, da rotina diária, dos interesses, das brincadeiras preferidas, das crenças e dos valores da família, com o objetivo de compreender os fatores que impactam as ocupações da criança. Já na análise do desempenho ocupacional, o terapeuta ocupacional observa e avalia como a criança realiza diferentes atividades, identificando suas habilidades e padrões de desempenho (Pfeifer, 2023; AOTA, 2020).

Ao avaliar o brincar, o terapeuta ocupacional entra em contato com as particularidades de cada criança, aspecto fundamental para o delineamento de metas e objetivos de intervenção. Essa avaliação deve considerar o brincar, antes de tudo, como uma ocupação humana essencial ao desenvolvimento infantil, que também contribui para a aquisição e o aprimoramento de habilidades necessárias ao desempenho de atividades da vida diária, escolares e de lazer (Mancini; Pfeifer; Brandão, 2023; Pfeifer; Cruz, 2008).

Diversos instrumentos de avaliação infantil estão disponíveis na literatura científica, e a escolha do mais adequado deve considerar se o instrumento atende às necessidades da criança; se está validado e adaptado culturalmente para a população brasileira; e se o profissional possui o conhecimento necessário para sua aplicação e interpretação, de modo a subsidiar a definição dos objetivos terapêuticos (Pfeifer, 2023).

Os testes padronizados garantem que todos os examinadores sigam instruções e procedimentos uniformes, utilizando materiais idênticos durante a aplicação. A pontuação deve obedecer a critérios específicos, geralmente descritos nos manuais dos instrumentos, e os resultados são comparados com os de uma amostra normativa. Esses testes são amplamente utilizados para identificar atrasos no desenvolvimento ou déficits funcionais significativos que justifiquem a intervenção terapêutica (Chang; Richardson, 2020).

Muitos convênios de saúde e seguradoras internacionais utilizam os resultados desses testes padronizados como critério para autorizar o acesso aos atendimentos de Terapia Ocupacional. No contexto escolar, as pontuações normativas contribuem para a identificação de dificuldades específicas dos alunos e para a determinação da elegibilidade ao atendimento educacional especializado. Além disso, os resultados de testes padronizados aplicados por terapeutas ocupacionais, quando combinados com avaliações realizadas por outros profissionais, podem oferecer subsídios importantes para diagnósticos clínicos ou educacionais (Chang; Richardson, 2020).

O uso de avaliações padronizadas em Terapia Ocupacional apresenta diversas vantagens. Entre elas, destaca-se a objetividade na mensuração dos progressos alcançados e na verificação da eficácia das intervenções. Além disso, essa prática facilita a comunicação entre profissionais e equipes interdisciplinares, oferece embasamento para pesquisas, permite a comparação de

técnicas e contribui para o controle da qualidade dos serviços prestados. Esses fatores, em conjunto, conferem maior credibilidade ao processo terapêutico (Mancini; Pfeifer; Brandão, 2023).

Especificamente no campo da Terapia Ocupacional, diversas avaliações padronizadas do brincar estão descritas na literatura, tais como o Histórico Lúdico de Takata (Takata, 1974), a Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox revisada (Knox, 2002), as avaliações do Modelo Lúdico – Avaliação do Comportamento Lúdico e Entrevista Inicial com os Pais (Ferland, 2006, 2022), a Avaliação do Brincar de Faz de Conta Iniciado pela Criança – ChIPPA (Stagnitti, 2007, 2019), e o Teste de Entretenimento (Bundy, 2002, 2017).

Dentre esses instrumentos padronizados de avaliação do comportamento lúdico, este livro dará destaque à Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox.

3 ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX REVISADA

A Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox foi desenvolvida em 1968, pela terapeuta ocupacional norte-americana Susan Knox, sendo inicialmente denominada apenas Escala Lúdica. À época, não foram coletados dados normativos nem verificados aspectos de fidedignidade e validade. Os comportamentos e habilidades infantis avaliados por esse instrumento foram determinados por meio de uma revisão de outras escalas lúdicas e evolutivas existentes, sendo descritos como ações que as crianças desempenham normalmente. Dessa forma, a avaliação poderia ocorrer em diversos ambientes contendo brinquedos variados, e não necessariamente em ambientes padronizados, com número limitado e previamente determinado de brinquedos (Knox, 2002).

Em 1982, Bledsoe e Shepherd revisaram o instrumento, renomeando-o como Escala Lúdica Pré-Escolar, propondo pequenas alterações em seu conteúdo para tornar os itens mutuamente exclusivos, manter a consistência entre as categorias e faixas etárias e atualizar a escala com base em dados de estudos recentes da época. Após essas modificações, a fidedignidade e a validade do instrumento foram verificadas e, posteriormente, confirmadas por Harrison e Kielhofner (1986).

Outros sete estudos utilizaram a Escala Lúdica Pré-Escolar para avaliar diferentes populações infantis (Kielhofner et al., 1983; Howard, 1986; Bundy, 1989; Morrison; Bundy; Fisher, 1991; Von Zuben; Crist; Mayberry, 1991; Restall; Magill-Evans, 1994). Esses estudos demonstraram que a escala abrangia todas as áreas do desenvolvimento e refletia o estado evolutivo da criança por meio da observação de comportamentos espontâneos, sem a exigência de equipamentos especializados. No entanto, identificaram-se algumas limitações, como a necessidade de subdivisões menores nos intervalos de avaliação, que até então eram anuais. Foram observadas, ainda, dificuldades na análise das categorias “música”, “livros” e “territórios” sem a participação dos cuidadores, além da falta de clareza quanto à metodologia de aplicação da escala, especialmente no que se refere à duração, ao local e à contagem dos comportamentos observados (Knox, 2002).

Com base nesses estudos e análises, Susan Knox propôs, em 1997, a Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox revisada (ELPKr). Trata-se de uma ferramenta de avaliação baseada na observação, a qual fornece uma descrição evolutiva do comportamento lúdico típico de crianças pré-escolares, com subdivisões em períodos de seis meses, do nascimento aos três anos, e em períodos anuais dos três aos seis anos de idade. Em cada faixa etária, são descritos comportamentos e ações normalmente desempenhados pelas crianças durante o brincar, organizados em quatro dimensões (Figura 1): domínio espacial, domínio material, faz de conta/jogo simbólico e participação. Cada uma dessas dimensões apresenta subcategorias que caracterizam aspectos específicos do comportamento lúdico (Knox, 2002).

O domínio espacial refere-se à maneira como a criança aprende a movimentar seu corpo e a interagir com o ambiente ao redor. Envolve a coordenação motora grossa, relacionada à exploração de brincadeiras e atividades recreativas que envolvem o corpo todo, e o interesse demonstrado nas escolhas realizadas durante as situações lúdicas (Knox, 2002; Pfeifer; Sant'Anna, 2025).

O domínio material compreende a exploração de objetos, e inclui: a manipulação, relacionada à motricidade fina; a construção, que se refere à combinação de objetos e à criação de produtos; o objetivo da atividade; e a atenção dedicada ao brincar (Knox, 2002; Pfeifer; Sant'Anna, 2025).

O faz de conta/jogo simbólico se refere à representação simbólica do mundo. Por meio desse tipo de brincadeira, a criança distingue fantasia de realidade. Essa dimensão inclui: imitação, caracterizada pela reprodução de comportamentos observados no ambiente imediato; e dramatização, que envolve a criação de enredos, a introdução de novidades e o desempenho de papéis (Knox, 2002; Pfeifer; Sant'Anna, 2025).

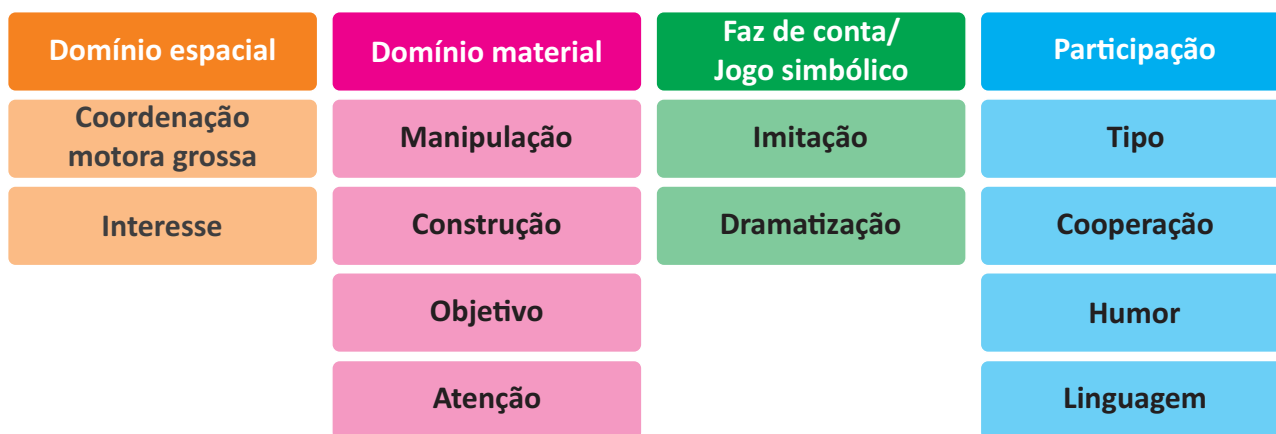


Figura 1. Dimensões da ELPKr.

A participação diz respeito à quantidade e à qualidade das interações sociais da criança durante o brincar, abrangendo: o tipo de interação estabelecida; a cooperação, entendida como a capacidade de se relacionar com os demais participantes; o humor, relacionado à compreensão e expressão de situações ou palavras engraçadas; e o uso da linguagem nas interações lúdicas (Knox, 2002; Pfeifer; Sant’Anna, 2025).

A ELPKr avalia as habilidades que as crianças demonstram durante o brincar (Sposito; Pfeifer, 2023), partindo do princípio de que o desenvolvimento infantil pode ser observado por meio das atividades lúdicas (Bundy, 2010). Assim, a aplicação da escala auxilia o terapeuta ocupacional na identificação de áreas específicas que demandam intervenção (Cavalcanti, 2007).

Desde sua criação, a Escala Lúdica Pré-Escolar, tanto na versão original quanto na revisada, tem sido utilizada em diversos estudos para avaliação do desenvolvimento de crianças com: distúrbios de integração sensorial (Bundy, 1989; Clifford; Bundy, 1989); artrite reumatoide juvenil (Morrison; Bundy; Fisher, 1991); transtorno do espectro autista (Demchick et al., 2019; Dunbar, 2012; Emblen, 2014; Lee, 2003; Restall; Magill-Evans, 1994; Swaminathan, 2017); transtorno do desenvolvimento da coordenação (Kennedy-Behr; Rodger; Mickan, 2013); síndrome de Down (Emblen, 2014; Solai, 2006; Gokhale; Solanki; Agarwal, 2014; Malaquini; Pfeifer, 2017); síndrome de tetra-amelia (Pretorius, 2018); paralisia cerebral (Angelin; Sposito; Pfeifer, 2018; Pfeifer et al., 2011; Silva, 2006); deficiência intelectual (Messier; Ferland; Majnemer, 2008); e atrasos na fala e na linguagem (Sheperd; Brolier; Dandrow, 1994).

A escala também foi empregada para avaliação de crianças vítimas de abuso sexual (Howard, 1986); nascidas pré-termo (Hendel, 2017; Rombe, 2012); acompanhadas em programas de intervenção precoce devido a alterações motoras e sensoriais (Schaaf; Mulrooney, 1989); hospitalizadas (Kielhofner et al., 1983; Grigolatto et al., 2016); institucionalizadas em decorrência de abandono e/ou violência familiar (Pfeifer; Eufrazio, 2006); oriundas de classes econômicas baixa e média (Von Zuben; Crist; Mayberry, 1991); ou provenientes de áreas de alta vulnerabilidade social (Mannini; Pfeifer, 2011). Também foi utilizada para acompanhar progressos obtidos em atendimentos de Terapia Ocupacional com crianças que apresentavam dificuldades no brincar (O’Brien et al., 2000) e para verificar a efetividade de um programa de intervenção com mães e filhos de famílias que vivenciaram violência doméstica (Waldman-Levi; Weintraub, 2015).

A ELPK, tanto em sua versão original quanto revisada, foi considerada válida para indicar o estágio de evolução das habilidades lúdicas da criança, com uma divisão por faixas etárias

que reflete adequadamente as etapas do desenvolvimento típico. O instrumento possibilita a investigação de habilidades em diferentes domínios (motor, social, cognitivo e de linguagem) e apresenta como vantagens a não exigência de materiais padronizados ou ambientes específicos para sua aplicação, o que favorece sua utilização em diversos contextos. Tais características reforçam a utilidade da ELPK tanto na prática clínica quanto na pesquisa acadêmica (João et al., 2022).

Entretanto, para que a escala pudesse ser utilizada no Brasil, foi necessário submetê-la a um processo de adaptação cultural e validação com a população infantil brasileira.

4 ADAPTAÇÃO CULTURAL E VALIDAÇÃO DA ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX REVISADA PARA USO NO BRASIL

Nos últimos anos, tem crescido o interesse e a necessidade de que terapeutas ocupacionais direcionem seus estudos à formalização de instrumentos de avaliação, com o objetivo de proporcionar maior clareza na definição das metas terapêuticas e na documentação dos resultados obtidos (Sant'Anna, 2006).

A Organização Mundial da Saúde (2016) recomenda a adaptação cultural de instrumentos de avaliação já existentes, em detrimento da criação de novos testes. Esse processo favorece a comunicação entre pesquisadores, permite a comparação internacional dos dados e é considerado mais ágil e econômico do que o desenvolvimento de instrumentos inéditos. A adaptação deve seguir etapas metodológicas específicas, como tradução, retrotradução, avaliação por especialistas e pré-teste.

Para que um instrumento possa ser utilizado em outro país ou cultura (inclusive dentro de um mesmo país), é necessário empregar um método que assegure a equivalência entre a versão original e a adaptada. É amplamente reconhecido que, ao ser aplicado em diferentes contextos culturais, os itens de uma escala não devem apenas ser traduzidos linguisticamente, mas também adaptados culturalmente, a fim de preservar a validade do seu conteúdo (Beaton et al., 2000; Sant'Anna, 2006).

O processo que envolve tanto a tradução e adequação da linguagem quanto a adaptação ao contexto sociocultural é denominado adaptação cultural (Beaton et al., 2000). Após essa etapa, torna-se essencial realizar estudos de validação para garantir a qualidade e a efetividade do instrumento em diferentes populações e contextos (Gorla et al., 2021).

Considerando a utilidade da ELPK_r para avaliar o desenvolvimento infantil e indicar as áreas em que a criança apresenta atrasos e necessita de intervenção, foi realizada a adaptação cultural deste instrumento para uso na população brasileira (Pacciullo, 2008; Sposito; Pfeifer; Santos, 2012), assim como o pré-teste da versão em português (Pacciullo; Pfeifer; Santos, 2010).

Durante o processo de adaptação cultural, observou-se que a formatação original do instrumento em texto corrido dificultava a discriminação dos itens e, conseqüentemente, comprometia a aplicação da avaliação. Diante disso, propôs-se uma nova estrutura para a versão brasileira da escala, organizando os itens em tabelas com o objetivo de facilitar seu uso (Pacciullo, 2008).

Na sequência, iniciou-se o processo de validação do instrumento. A validação de conteúdo busca verificar se cada item do instrumento é relevante e representativo para o propósito da avaliação. Essa etapa envolve a apreciação do instrumento por um comitê multidisciplinar composto por especialistas na área e por pessoas bilíngues, com domínio do idioma original e da língua-alvo (Alexandre; Coluci, 2011). A versão brasileira da ELPK_r passou por um processo preliminar de validação de conteúdo durante a adaptação cultural (Sposito; Pfeifer; Santos, 2012), com foco na análise da fidelidade da tradução e na manutenção do significado original dos termos.

Entretanto, após a aplicação da escala na população-alvo, a análise da confiabilidade intra e interexaminadores, utilizando-se o coeficiente kappa de Cohen, revelou que alguns domínios, em determinadas faixas etárias da ELPK_r, apresentaram níveis de concordância considerados baixos ou apenas razoáveis. A partir desses achados, foi realizada uma avaliação minuciosa, em cada um dos domínios que tiveram concordância razoável ou inferior, com o objetivo de

identificar os itens específicos que geraram divergência. Foram considerados passíveis de adequação os itens cuja concordância foi inferior a 80%, uma vez que esse resultado sugeria que a descrição do comportamento avaliado não estava suficientemente clara para os examinadores (Sposito, 2018).

A consistência interna da escala foi analisada por meio do coeficiente alfa de Cronbach, calculado para cada um dos quatro domínios da ELPKr, em cada faixa etária, e encontrou alguns resultados insatisfatórios. Valores baixos do alfa podem decorrer de um número reduzido de itens ou da fraca correlação entre eles. Por outro lado, valores muito altos (próximos a 1) sugerem redundância entre itens, indicando que podem estar avaliando o mesmo aspecto (Tavakol; Dennick, 2011).

Dessa forma, os itens que apresentaram concordância intra ou interexaminadores inferior a 80% foram revisados por um Comitê Técnico, que propôs alterações na forma de descrição dos comportamentos infantis avaliados. Também foram revistos os itens cujos valores do alfa de Cronbach (indicador de consistência interna) estavam abaixo de 0,70 ou acima de 0,95 (Sposito, 2018).

Ao elaborar as modificações, o Comitê Técnico buscou tornar o instrumento mais objetivo e prático, especialmente para o uso clínico, considerando que a versão original demandava um tempo prolongado de observação e continha itens redundantes.

Em seguida, todas as alterações foram submetidas à avaliação de um Comitê de Especialistas, responsável por avaliar se cada mudança proposta era satisfatória e suficiente para garantir a clareza dos itens, sem deixar margem a dúvidas durante a aplicação. Nesta etapa, foram consideradas adequadas as modificações que obtiveram, no mínimo, 80% de aprovação entre os 10 profissionais que compuseram o Comitê (Sposito, 2018).

Acredita-se que o instrumento resultante desse longo e criterioso processo foi significativamente aprimorado, e que as adequações propostas por Sposito (2018) contribuíram para torná-lo mais acessível à prática clínica. Com a redução do número de itens e maior clareza nas descrições, a Escala pode ser aplicada de forma mais ágil e compatível com as demandas dos profissionais.

Assim, este livro apresenta um instrumento com potencial para promover avanços científicos e contribuir de maneira relevante para a prática da Terapia Ocupacional com crianças de 0 a 6 anos, com ou sem alterações no desenvolvimento.

5 CALCULANDO A IDADE DO BRINCAR DA CRIANÇA (PROPOSTA ORIGINAL)

Susan Knox apresentou a ELPKr de forma descritiva, organizada em colunas correspondentes a cada faixa etária, com uma listagem de comportamentos distribuídos por quatro dimensões: domínio espacial, domínio material, faz de conta/jogo simbólico e participação (Knox, 2022). Esta versão em colunas encontra-se no Apêndice I deste livro.

Conforme descrito no capítulo anterior, a ELPKr foi submetida a um processo de adaptação cultural e validação para aplicação com crianças brasileiras. Durante esse processo, identificou-se a ausência de um manual que apresentasse diretrizes claras quanto aos procedimentos de aplicação e à definição de cada item da escala. A orientação da autora quanto à aplicação baseia-se na observação da criança em situações de brincadeira livre durante 30 minutos em ambiente fechado, tais como sala de aula, *setting* terapêutico ou residência, e 30 minutos em ambiente aberto, como parque, quintal, pátio da escola ou playground (Knox, 2002).

Assim, o terapeuta deve observar a criança brincando livremente e registrar na escala os comportamentos manifestados, mesmo que pertençam a diferentes faixas etárias. A avaliação tem início na coluna correspondente à idade cronológica da criança e, se necessário, retrocede-se para incluir todas as habilidades lúdicas demonstradas. Esse procedimento permite identificar a faixa etária em que se situa o desenvolvimento de cada uma das dimensões avaliadas, possibilitando o cálculo da idade do brincar. A seguir, apresenta-se um exemplo prático.

Maria, com 16 meses de idade, foi encaminhada ao serviço de Terapia Ocupacional devido a um atraso no desenvolvimento, decorrente do diagnóstico de paralisia cerebral espástica bilateral assimétrica, classificada como nível IV no Sistema de Classificação da Função Motora Grossa (GMFCS) e como nível III no Sistema de Classificação da Habilidade Manual (MACS). A ELPKr foi utilizada com o objetivo de estimar sua idade do brincar, considerando que essa é a principal ocupação na infância e, portanto, deve ser um dos objetivos centrais dos atendimentos.

A avaliação de Maria foi iniciada na sala de sua casa, ambiente que dispunha de um tapete, sofá, um canto com brinquedos variados (de empurrar, puxar, montar, entre outros), uma mesinha infantil e bom espaço para deslocamento. A criança foi observada brincando por 30 minutos nesse ambiente fechado. Em seguida, foi conduzida ao parquinho do condomínio onde reside, para nova observação, também por 30 minutos, em ambiente aberto. Em ambos os contextos, Maria esteve acompanhada pela mãe e pela irmã mais velha (5 anos), que atuaram como parceiras de brincadeira. A terapeuta ocupacional orientou a mãe a permitir que Maria brincasse livremente, auxiliando apenas quando solicitado por ela. Durante a observação, os comportamentos lúdicos foram registrados na escala, sendo marcados em amarelo à medida que eram identificados.

As Tabelas 1 a 4, a seguir, apresentam os comportamentos lúdicos observados em Maria, conforme registrados pela terapeuta ocupacional.

Ao analisar a Tabela 1, observa-se que, no domínio espacial, o desempenho de Maria correspondeu a quase todos os itens da faixa etária de 0 a 6 meses, bem como a vários itens da faixa de 6 a 12 meses. Considera-se, portanto, que sua coordenação motora grossa estava compatível com a faixa etária de 0 a 6 meses, sendo influenciada pelo diagnóstico clínico de paralisia cerebral, visto que a criança não conseguia ainda rastejar, engatinhar ou colocar-se em pé. Já em relação ao interesse, Maria manifestou todos os comportamentos esperados para a faixa de 6 a 12 meses, demonstrando compatibilidade com essa etapa do desenvolvimento.

Tabela 1. Avaliação do desempenho lúdico de Maria na ELPKr: domínio espacial.

0 a 6 meses	6 a 12 meses	12 a 18 meses
Domínio espacial	Domínio espacial	Domínio espacial
<p>Coordenação motora grossa: golpeia ("corta" o ar); estende os braços para alcançar objetos; brinca com mãos e pés; move-se buscando sensações agradáveis.</p> <p>Interesse: por pessoas; contempla faces; segue movimentos; responde a vozes e sons; explora a si próprio e objetos dentro do seu alcance.</p>	<p>Coordenação motora grossa: em decúbito ventral, estende os braços para alcançar objetos; rasteja; engatinha; senta com equilíbrio; é capaz de brincar com brinquedos enquanto está sentado; apoia para ficar em pé e começa a andar.</p> <p>Interesse: segue objetos até eles desaparecerem; antecipa movimentos; realiza movimentos visando a um objetivo direto.</p>	<p>Coordenação motora grossa: fica em pé sem apoio; senta; curva-se e recupera o equilíbrio; anda com a base alargada; faz movimentos amplos envolvendo grandes grupos musculares; lança bolas.</p> <p>Interesse: pratica padrões de movimentos básicos; experiências no movimento, explora várias sensações cinestésicas e proprioceptivas; movimentar objetos (ex.: bolas, carrinhos, brinquedos de puxar).</p>

No domínio material (Tabela 2), Maria apresentou comportamentos descritos em três faixas etárias distintas. Com relação à manipulação, desempenhou todos os itens da faixa de 0 a 6 meses e apenas alguns da faixa de 6 a 12 meses, o que evidencia o impacto de seu quadro clínico. Quanto à construção e ao objetivo, foi capaz de executar tanto os itens da faixa de 0 a 6 meses quanto os da faixa de 6 a 12 meses, sendo considerado o nível mais elevado de desempenho para a pontuação. Por fim, no que se refere à atenção, demonstrou comportamentos esperados para as faixas de 6 a 12 e de 12 a 18 meses, sendo também considerado o nível mais alto de habilidade.

Na dimensão faz de conta/jogo simbólico (Tabela 3), Maria executou todos os itens referentes à imitação e à dramatização da faixa etária de 12 a 18 meses, o que estava em conformidade com sua idade cronológica.

Quanto à participação (Tabela 4), o desempenho de Maria variou entre as categorias. No tipo de participação, apresentou comportamentos compatíveis com as faixas de 6 a 12 e de 12 a 18 meses, sendo considerado o nível mais elevado para a pontuação. Em relação à cooperação, considerou-se também o nível mais alto de habilidade, descrito na faixa etária de 12 a 18 meses. Quanto ao humor e à linguagem, os comportamentos se enquadraram na faixa de 6 a 12 meses.

Para o cálculo da idade do brincar de Maria, seguiu-se o procedimento descrito na Figura 2. Em cada categoria avaliada, foi registrada a idade (em meses) correspondente ao limite superior da faixa etária com maior número de comportamentos observados. Por exemplo, na coordenação motora grossa, a maioria dos comportamentos assinalados pertenceu à faixa de 0 a 6 meses, sendo registrada a idade de 6 meses; no interesse, a faixa predominante foi de 6 a 12 meses, resultando no registro de 12 meses, e assim sucessivamente.

Em seguida, dividiu-se o valor da soma das idades atribuídas em cada dimensão pelo número de subcategorias que esta apresenta. Por exemplo, no domínio espacial, a soma das pontuações dentro desta dimensão foi dividida por 2, uma vez que ele abrange duas categorias: coordenação motora grossa e interesse.

Constata-se, portanto, que embora Maria tenha 16 meses de idade cronológica, sua idade do brincar corresponde a 13,5 meses. Essa discrepância evidencia um atraso no desenvolvimento dessa ocupação, configurando-se como um foco prioritário de intervenção terapêutica.

Tabela 2. Avaliação do desempenho lúdico de Maria na ELPKr: domínio material.

0 a 6 meses	6 a 12 meses	12 a 18 meses
Domínio material	Domínio material	Domínio material
Manipulação: tateia; leva brinquedos à boca; bate o objeto (pancadas); chacoalha.	Manipulação: puxa; gira; empurra/afasta objetos; rasga; passa a mão sobre o objeto; deixa cair; pega pequenos objetos (menores que 5 cm).	Manipulação: arremessa; encaixa; puxa; carrega/transporta objetos; vira, gira, roda objetos; abre; fecha.
Construção: coloca dois objetos juntos.	Construção: agrupa objetos relacionados; coloca objetos em recipientes.	Construção: empilha; desmonta; relaciona adequadamente dois objetos (ex.: tampa e panela, coloca o boneco no carrinho, etc.); pequeno esforço para obter resultados.
Objetivo: sensação – usa materiais para ver, tocar, ouvir, cheirar, morder.	Objetivo: ações que produzem efeitos (brinquedos de ação e reação).	Objetivo: testa um mesmo objeto de diferentes maneiras; importância do processo; tentativa e erro.
Atenção: segue com os olhos objetos em movimento; mantém 3 a 5 segundos de atenção.	Atenção: 15 segundos para objetos detalhados; 30 segundos para brinquedos com estímulos visuais ou auditivos.	Atenção: em 5 minutos troca várias vezes de atividade.

Tabela 3. Avaliação do desempenho lúdico de Maria na ELPKr: faz de conta/jogo simbólico.

0 a 6 meses	6 a 12 meses	12 a 18 meses
Faz de conta/Jogo simbólico	Faz de conta/Jogo simbólico	Faz de conta/Jogo simbólico
Imitação: imita expressões faciais e movimentos físicos do avaliador (ex.: sorrisos, palmas); imita vocalizações do avaliador.	Imitação: imita ações observadas, emoções, sons e gestos que não fazem parte de um repertório; imita modelos de atividades familiares.	Imitação: de ações simples desempenhadas por adultos (eventos atuais); imita novos movimentos; compõe esquemas simples (ex: coloca a boneca em um carro e empurra).
Dramatização: não evidente.	Dramatização: não evidente	Dramatização: começa o faz de conta utilizando a si próprio (ex.: se alimenta com uma colher); faz de conta utilizando objetos (ex.: finge estar falando ao telefone, finge fazer a boneca dormir no colo).

Tabela 4. Avaliação do desempenho lúdico de Maria na ELPKr: participação.

0 a 6 meses	6 a 12 meses	12 a 18 meses
Faz de conta/Jogo simbólico	Faz de conta/Jogo simbólico	Faz de conta/Jogo simbólico
<p>Tipo: solitário, não há tentativa de interagir com outras crianças; diverte-se sendo balançado ou erguido no ar.</p> <p>Cooperação: exige atenção pessoal; se entrega facilmente e interage com o cuidador (cócegas, com brincadeiras em que o adulto esconde seu rosto do bebê e depois reaparece surpreendendo-o – “cúti”).</p> <p>Humor: sorri.</p> <p>Linguagem: atende a sons e vozes; balbucia; sons de risadas.</p>	<p>Tipo: interação entre crianças; responde diferentemente para crianças e adultos.</p> <p>Cooperação: inicia mais jogos do que entra em jogos de outros; mostra e dá objetos.</p> <p>Humor: sorri; ri de jogos físicos, às vezes em antecipação ao gesto, quando este é repetido (ex.: cócegas, cobrir o rosto da criança com um pano e puxar).</p> <p>Linguagem: gestos com intenção de comunicar-se (ex.: dá tchau, aponta); reage a palavras familiares, questões/perguntas e expressões faciais.</p>	<p>Tipo: pode ser solitário ou observador; começa a interação com pares.</p> <p>Cooperação: procura conseguir atenção; pede brinquedos; aponta; mostra; oferece brinquedos, mas é ainda um tanto possessivo; persistente.</p> <p>Humor: ri de eventos incompatíveis.</p> <p>Linguagem: diz frases sem sentido enquanto brinca sozinho; usa gestos e palavras para comunicar desejos; nomeia objetos; cumprimenta outros; responde a pedidos simples; provoca (implica); exclama; protesta; combina palavras e gestos.</p>

Pontuação ELPKr

<ul style="list-style-type: none"> • Domínio espacial <ul style="list-style-type: none"> • Coordenação motora grossa = 6 • Interesse = 12 • Total = $6 + 12 = 18 \div 2 = 9$ • Domínio material <ul style="list-style-type: none"> • Manipulação = 6 • Construção = 12 • Objetivo = 12 • Atenção = 18 • Total = $6 + 12 + 12 + 18 = 48 \div 4 = 12$ 	<ul style="list-style-type: none"> • Faz de conta/Jogo simbólico <ul style="list-style-type: none"> • Imitação = 18 • Dramatização = 18 • Total = $18 + 18 = 36 \div 2 = 18$ • Participação <ul style="list-style-type: none"> • Tipo = 18 • Cooperação = 18 • Humor = 12 • Linguagem = 12 • Total = $18 + 18 + 12 + 12 = 60 \div 4 = 15$
---	---

Idade do brincar



Média de pontuação das 4 dimensões: $9 + 12 + 18 + 15 = 54 \div 4 = 13,5$

Figura 2. Cálculo da idade do brincar de Maria (em meses).

Apesar de indicar esse atraso, o resultado não permite ao terapeuta ocupacional distinguir com precisão quais habilidades já foram consolidadas e quais ainda estão em processo de aquisição. Tal limitação dificulta a construção de um panorama evolutivo do brincar, especialmente no acompanhamento longitudinal com reavaliações periódicas, aspecto fundamental para identificar avanços e fragilidades ao longo do processo terapêutico. Essas informações são essenciais para a definição de objetivos clínicos centrados no brincar.

Considerando essa limitação, bem como o contexto de aplicação em serviços clínicos, ambulatoriais e hospitalares, o grupo de pesquisa do Laboratório de Ensino e Pesquisa em Terapia Ocupacional, Infância e Adolescência (LEPTOI) propôs, ainda durante o processo de adaptação cultural, uma nova estrutura de aplicação da escala, a qual será apresentada no Capítulo 6.

6 UTILIZAÇÃO DA ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX REVISADA EM CONTEXTO CLÍNICO (PROPOSTA A PARTIR DOS ESTUDOS NO BRASIL)

Estudos foram realizados utilizando a versão adaptada culturalmente da Escala, seguindo as orientações da autora original para avaliação do brincar livre, em diferentes contextos: crianças com síndrome de Down (Solai, 2006); com paralisia cerebral (Pfeifer et al., 2011); hospitalizadas (Grigolatto et al., 2016); e institucionalizadas após abandono e/ou violência familiar (Pfeifer; Eufrazio, 2006). Tais investigações demonstraram que a observação do brincar livre demanda tempo considerável e, em muitos casos, não permite identificar todos os comportamentos esperados, o que dificulta uma apreciação abrangente das habilidades lúdicas da criança.

Assim, embora se reconheça a relevância da automotivação no brincar, os estudos mencionados indicaram que a ausência de estímulos propositivos interferiu negativamente nos resultados da avaliação, comprometendo as pontuações obtidas. Em diversas situações, observou-se que as crianças possuíam as habilidades esperadas, mas não demonstraram motivação ou sequer cogitaram desempenhar aquelas brincadeiras durante o tempo de avaliação, deixando de pontuar os respectivos itens. Considera-se que esse viés pode ser minimizado se, após um período inicial de observação livre, o avaliador propuser brincadeiras, possibilitando avaliar de forma mais precisa a capacidade real da criança (Sposito, 2018).

É importante, contudo, que essa intervenção ocorra de maneira convidativa e não seja percebida como imposição de tarefas. A criança deve ser convidada a se envolver nas brincadeiras e, por meio delas, seus comportamentos e habilidades podem ser avaliados, mantendo-se o caráter prazeroso do brincar e respeitando-se a possibilidade de recusa (Sposito, 2018). Vale ressaltar que, segundo as principais definições da literatura, o prazer e a diversão são elementos essenciais para que determinada ação seja reconhecida como brincar (Rezende, 2005). Nesse sentido, ainda que direcionado pelo avaliador, o brincar pode ser mantido se forem preservados seus atributos de espontaneidade e divertimento.

Diversos autores brasileiros já aplicaram a ELPKr convidando as crianças a realizarem brincadeiras específicas (Angelin; Sposito; Pfeifer, 2018; Malaquini; Pfeifer, 2017; Mannini; Pfeifer, 2011; Rombe, 2012). Em todos estes estudos, a nova forma de avaliação foi considerada bem-sucedida, por permitir uma estimativa mais precisa da capacidade lúdica real das crianças. Acredita-se que essa abordagem, ao estimular o envolvimento nas brincadeiras, seja especialmente útil para profissionais que utilizam a ELPKr na prática clínica, por permitir uma aplicação mais rápida e por assegurar o rastreamento de todos os comportamentos e habilidades avaliadas.

Dessa forma, recomenda-se que a ELPKr seja aplicada por meio da observação do brincar livre, seguida da proposição de atividades lúdicas específicas, sempre respeitando os interesses, motivações e a possibilidade de recusa da criança.

Acompanhando esta mudança na indicação da forma de aplicação da Escala, a partir do estudo mais recente de Sposito, Santos e Pfeifer (2019), são propostos novos critérios de pontuação do instrumento, descrito no Quadro 1.

A proposta atual de aplicação da versão brasileira da ELPKr consiste em oferecer um ambiente lúdico, acolhedor e convidativo, que favoreça o engajamento da criança em brincadeiras livres e autoiniciadas, com mínima intervenção do avaliador. Caso a criança não inicie o brincar de forma espontânea, recomenda-se que o terapeuta ocupacional a estimule de maneira atrativa e lúdica, evitando que as atividades sejam percebidas como tarefas a serem cumpridas.

Quadro 1. Critérios de pontuação do desempenho na ELPKr.

Pontuação	Capacidade	Definição
2	Satisfatória	A criança apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma satisfatória a tarefa proposta.
1	Hesitante	A criança não apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma hesitante/incompleta/insegura a tarefa proposta.
0	Não observada	A criança não apresenta ou não realiza o comportamento esperado ou a tarefa proposta.

Recomenda-se iniciar a aplicação do instrumento pela faixa etária correspondente à idade cronológica da criança. Se necessário, o avaliador deve retroceder para faixas etárias anteriores até identificar aquela em que a criança obtenha pontuação 2 em pelo menos 75% dos itens. Os comportamentos que não atingirem a pontuação 2 devem ser registrados com uma explicação na coluna de observações, o que permitirá ao profissional analisar se estes devem ser incluídos como meta no plano terapêutico individualizado.

Além de ajustar a forma de aplicação, durante o processo de adaptação cultural da ELPKr, as pesquisadoras e autoras deste livro perceberam a necessidade de adaptar a formatação da Escala (como explicado no capítulo 4), com o objetivo de aprimorar a visualização de cada item a ser avaliado; possibilitar a classificação do desempenho, considerando que a criança pode estar em processo de aquisição da habilidade; e permitir o registro de observações descritivas em relação ao desempenho observado, tornando-se uma ferramenta útil também como medida de desfecho (Pfeifer, 2006).

Assim, apresentamos no Apêndice II, a versão 2.0 da ELPKr, traduzida, adaptada culturalmente para o Brasil, validada quanto ao conteúdo e formatada em tabelas específicas para cada faixa etária da Escala.

7 USO DA ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX REVISADA NOS PROCEDIMENTOS CLÍNICOS DE TERAPIA OCUPACIONAL

Os procedimentos clínicos de Terapia Ocupacional, em nossa prática cotidiana, devem compor uma abordagem baseada em evidências. Assim, a escolha dos instrumentos de avaliação é o ponto de partida para a elaboração do plano de tratamento, focando nos diferentes contextos de intervenção e garantindo objetivos de curto, médio e longo prazo. Para Tedesco (2018), todo processo avaliativo traduz um referencial teórico e procedimental e determina como o profissional construirá seu raciocínio clínico para o desenvolvimento de suas ações.

O desempenho ocupacional a ser investigado na primeira infância concentra-se nas ocupações das Atividades de Vida Diária (AVDs), Atividades Instrumentais de Vida Diária (AIVDs), brincar, educação, lazer e participação social (AOTA, 2020; Mancini et al., 2022).

Segundo Amaral, Cavalcanti e Galvão (2023), o brincar tem sido foco de intenso investimento pelos terapeutas ocupacionais na construção e adaptação cultural de instrumentos e modelos de intervenção ao longo da história da profissão, conforme demonstram Bundy (2017), Ferland (2006), Stagnitti (2007), Knox (2002), entre outros.

Para ilustrar o uso da Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox revisada, adaptada culturalmente e validada para o Brasil, serão descritos a seguir os procedimentos utilizados para avaliar o brincar, durante um processo de quatro anos de intervenção de Terapia Ocupacional com Davi, criança com diagnóstico clínico de Síndrome de Down.

7.1 Exemplo do Percurso dos Procedimentos de Terapia Ocupacional com Enfoque no Brincar

Atualmente, no Brasil, há diversos instrumentos de avaliação validados que possibilitam mensurar e descrever o desempenho ocupacional, contribuindo diretamente para a elaboração de estratégias de intervenção mais eficazes. Tais instrumentos permitem que terapeutas ocupacionais planejem suas intervenções com base nas reais competências das crianças, favorecendo o desenvolvimento progressivo das habilidades e do desempenho funcional.

Davi é atendido em Terapia Ocupacional desde os 11 meses de idade, com sessões semanais realizadas em contextos domiciliar, escolar e clínico. No último ano, os atendimentos passaram a ocorrer quinzenalmente, com foco em atividades específicas, como amarrar cadarços, comer utilizando garfo e faca, e manusear acessórios presentes nas vestimentas, como botões e zíperes.

Anualmente, realiza-se uma reavaliação formal por meio dos seguintes instrumentos: *Pediatric Evaluation of Disability Inventory* (PEDI), adaptado culturalmente para o Brasil por Mancini (2005); Avaliação do Comportamento Lúdico, adaptada para o Brasil por Sant'Anna et al. (2015); Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox revisada (Sposito; Santos; Pfeifer, 2019).

Esses instrumentos permitem identificar prioridades de intervenção no brincar, autocuidado, mobilidade e função social, com ênfase nos componentes motores, sensoriais, cognitivos e emocionais observados no desempenho da criança. As abordagens que fundamentaram as intervenções realizadas com Davi foram: Integração Sensorial, Modelo Lúdico, Método de Terapia Ocupacional Dinâmico, *Learn to Play* e Formação Continuada em Serviço no contexto escolar.

Sabe-se que, na faixa etária de Davi, é através do brincar que as crianças aprendem e mantêm suas habilidades. A ELPKr possibilita identificar as etapas lúdicas de Davi, reconhecendo suas potencialidades.

A utilização da ELPKr foi iniciada quando Davi tinha 48 meses (4 anos), pois, anteriormente, utilizavam-se os instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico (Entrevista Inicial com os Pais e Avaliação do Comportamento Lúdico) de Ferland (2022), que permitiam identificar a

etapa lúdica em que ele se encontrava, focando em seu interesse e capacidades lúdicas. Com a introdução da ELPKr, foi possível complementar os dados, avaliando as dimensões do domínio espacial, domínio material, faz de conta/jogo simbólico e participação, para caracterizar sua competência na idade lúdica em que estava inserido. O raciocínio clínico empregado guiava a terapeuta para iniciar as intervenções a partir dos achados das avaliações do Modelo Lúdico e aprofundar a estimulação de componentes identificados na ELPKr.

Assim, aos 4 anos, foram aplicadas as faixas etárias da ELPKr, do nascimento aos 48 meses. Os resultados estão apresentados na Tabela 5. Em vermelho, estão assinaladas as categorias em que a criança obteve pontuação inferior a 75%, indicando necessidade de atenção.

Assim, conforme apresentado na Tabela 5, Davi desempenhou todas as habilidades lúdicas correspondentes à faixa etária de 0 a 6 meses e a maioria das habilidades das faixas de 6 a 12 meses (98%), 12 a 18 meses (95%) e 18 a 24 meses (89%). No entanto, nas faixas entre 24 até 48 meses, seu desempenho requer atenção, especialmente no que se refere ao desenvolvimento da linguagem e da dramatização, onde foram observadas limitações significativas. Uma das hipóteses levantadas é que as dificuldades da linguagem (a qual envolve também naturalmente aspectos cognitivos) impactam diretamente a dramatização.

Tabela 5. Resultados alcançados nas escalas de 0 a 48 meses relacionados ao desempenho lúdico de Davi na primeira avaliação, aos 48 meses.

Dimensão	0 a 6 meses		6 a 12 meses		12 a 18 meses		18 a 24 meses		24 a 30 meses		30 a 36 meses		36 a 48 meses	
	pm*	%**	pm	%	pm	%	pm	%	pm	%	pm	%	pm	%
Domínio espacial														
Coordenação motora grossa	4	100	12	100	10	100	12	100	8	75	12	67	20	50
Interesse	10	100	6	100	8	100	4	75	4	75	2	50	4	75
Domínio material														
Manipulação	8	100	14	93	14	100	6	100	8	100	2	50	4	50
Construção	2	100	4	100	8	100	2	100	8	75	2	100	6	17
Objetivo	2	100	2	100	6	100	2	50	4	75	2	100	2	50
Atenção	4	100	4	100	2	100	4	100	4	100	2	100	4	100
Faz de conta/Jogo simbólico														
Imitação	4	100	4	100	6	100	6	100	4	100	6	67	8	50
Dramatização	2	100	2	100	4	75	8	88	8	13	2	50	14	14
Participação														
Tipo	4	100	4	100	4	100	4	100	4	75	6	83	6	33
Cooperação	4	100	4	100	12	100	4	100	6	100	2	50	8	50
Humor	2	100	4	100	2	100	2	100	2	100	2	50	4	25
Linguagem	6	100	4	100	18	78	8	50	6	50	4	25	10	30
Total	100%		98%		95%		89%		74%		66%		41%	

*pm: pontuação máxima de cada categoria; **%: porcentagem alcançada pela criança em cada uma das categorias.

Na primeira aplicação do instrumento, utilizou-se as escalas até a faixa etária de 36 a 48 meses, levantando subsídios para uma intervenção fundamentada teoricamente no Modelo Lúdico (Ferland et al., 2022) e no Método Dinâmico de Terapia Ocupacional (Benetton, 2006). A proposta terapêutica partiu dos interesses de Davi, com foco no desenvolvimento de habilidades por meio de uma relação triádica entre paciente, terapeuta e atividade.

Após um ano da primeira avaliação com a ELPKr, Davi foi reavaliado pelos mesmos instrumentos. Nesta segunda aplicação, foram inicialmente consideradas as habilidades correspondentes à sua idade cronológica de 5 anos (60 meses), retrocedendo-se até a faixa etária de 24 a 30 meses, uma vez que Davi já havia alcançado desempenho satisfatório (acima de 75%) nas faixas etárias anteriores a esta, na ocasião da primeira avaliação. Os resultados obtidos nessa reavaliação estão apresentados na Tabela 6.

Nessa reavaliação, observou-se evolução nas habilidades lúdicas, com aumento de 74% para 88% na faixa de 24 a 30 meses, e de 66% para 70% na faixa de 30 a 36 meses. Apesar desses avanços, constatou-se que Davi alcançou apenas 50% das habilidades esperadas na faixa de 36 a 48 meses, e apenas 25% na faixa etária correspondente à sua idade cronológica.

Durante a reavaliação, foi possível identificar os componentes frágeis, especialmente relacionados à linguagem, complementar essas informações com os dados provenientes do Modelo Lúdico e estabelecer metas terapêuticas de curto, médio e longo prazo para o período de um ano.

Tabela 6. Resultados alcançados nas escalas de 0 a 48 meses relacionados ao desempenho lúdico de Davi na segunda avaliação, aos 60 meses.

Dimensão	24 a 30 meses		30 a 36 meses		36 a 48 meses		48 a 60 meses	
	pm*	%**	pm	%	pm	%	pm	%
Domínio espacial								
Coordenação motora grossa	8	100	12	75	20	65	18	50
Interesse	4	100	2	100	4	100	4	100
Domínio material								
Manipulação	8	100	2	100	4	75	8	50
Construção	8	75	2	100	6	50	8	25
Objetivo	4	75	2	100	2	50	4	50
Atenção	4	100	2	100	4	100	4	75
Faz de conta/Jogo simbólico								
Imitação	4	100	6	67	8	63	4	75
Dramatização	8	75	2	100	14	64	14	36
Participação								
Tipo	4	100	6	67	6	50	8	25
Cooperação	6	100	2	50	8	50	10	40
Humor	2	100	2	50	4	25	2	0
Linguagem	6	50	4	0	10	60	20	20
Total	88%		70%		62%		40%	

*pm: pontuação máxima alcançada em cada categoria; **%: porcentagem alcançada pela criança em cada categoria avaliada.

É relevante destacar que as avaliações foram realizadas durante os anos da pandemia de COVID-19, período em que as intervenções ocorreram de forma online (durante o lockdown) e presencial (após a flexibilização do distanciamento social), sem, no entanto, a criança frequentar a escola. Esse contexto comprometeu a amplitude de suas vivências, especialmente no que se refere ao desenvolvimento da linguagem a partir da interação com os pares.

No ano seguinte, aos 6 anos (72 meses), o mesmo procedimento avaliativo foi realizado, evidenciando ganhos em todas as dimensões. A avaliação iniciou-se pela faixa etária de 60 a 72 meses (compatível com sua idade cronológica) e retrocedeu até a faixa de 24 a 30 meses, na qual Davi atingiu 98% das habilidades esperadas. O desempenho também foi satisfatório nas faixas de 30 a 36 meses (89%), 36 a 48 meses (87%) e 48 a 60 meses (70%), com avanços observados em todos os domínios (Tabela 7).

Atualmente, aos 7 anos de idade, a ELPKr continua sendo utilizada na avaliação de Davi, uma vez que ele ainda apresenta desempenho abaixo do esperado para sua idade cronológica, com habilidades lúdicas a serem desenvolvidas. Com o diagnóstico clínico de Síndrome de Down, uma das condições a serem consideradas é a deficiência intelectual e, conseqüentemente, a dificuldade na linguagem expressiva, o que justifica a reavaliação mesmo fora da faixa etária prevista pelo instrumento. A fragilidade observada no brincar de faz de conta com múltiplos cenários também reforça a necessidade de acompanhamento contínuo, uma vez que esse tipo de brincadeira exige habilidades simbólicas, narrativas e linguísticas mais elaboradas, aspectos que ainda se mostram em desenvolvimento no caso de Davi.

Tabela 7. Resultados alcançados nas escalas de 0 a 48 meses relacionados ao desempenho lúdico de Davi na terceira avaliação, aos 62 meses.

Dimensão	24 a 30 meses		30 a 36 meses		36 a 48 meses		48 a 60 meses		60 a 72 meses	
	pm*	%**	pm	%	pm	%	pm	%	pm	%
Domínio espacial										
Coordenação motora grossa	8	100	12	92	20	85	18	94	16	50
Interesse	4	100	2	100	4	100	4	100	6	67
Domínio material										
Manipulação	8	100	2	100	4	75	8	75	4	75
Construção	8	88	2	100	6	83	8	50	6	67
Objetivo	4	100	2	100	2	100	4	50	2	100
Atenção	4	100	2	100	4	100	4	75	2	100
Faz de conta/Jogo simbólico										
Imitação	4	100	6	67	8	63	4	75	2	50
Dramatização	8	100	2	100	14	100	14	64	8	63
Participação										
Tipo	4	100	6	100	6	100	8	63	4	50
Cooperação	6	100	2	100	8	75	10	70	2	50
Humor	2	100	2	100	4	75	2	100	2	100
Linguagem	6	100	4	50	10	90	20	55	6	67
Total	98%		89%		87%		70%		63%	

*pm: pontuação máxima alcançada em cada categoria; **%: porcentagem alcançada pela criança em cada categoria avaliada.

A partir dos resultados da reavaliação, destacou-se que Davi avançou no desenvolvimento de habilidades para o faz de conta com suas narrativas, alcançando 82% das habilidades da faixa de 48 a 60 meses e 72% das habilidades de 60 a 72 meses (Tabela 8). Esses dados indicam progressos importantes em sua capacidade simbólica e na construção de enredos durante o brincar, embora ainda haja aspectos a serem fortalecidos para que ele atinja um desempenho compatível com sua idade cronológica. Tais resultados reforçam a relevância do uso contínuo da ELPKr como instrumento sensível para monitorar os avanços e orientar intervenções específicas no contexto terapêutico.

Outra justificativa para a continuidade do uso da ELPKr por mais um ano é o fato de Davi estar incluído em uma proposta de educação inclusiva no ensino regular, frequentando o 1º ano do Ensino Fundamental I, em uma turma com faixa etária de 6 anos, com apoio de um Planejamento Educacional Individualizado (PEI).

Nesta etapa de sua vida, a Terapia Ocupacional tem como foco a promoção da autonomia no desempenho ocupacional, com ênfase na redução da necessidade de assistência em atividades como o uso de garfo e faca, dar nós e laços, além de abrir e fechar botões. Também se busca ampliar seu repertório de brincadeiras que envolvam componentes motores, sensoriais, cognitivos e emocionais, bem como expandir suas narrativas no brincar simbólico e nas interações com outras crianças, criando papéis para si e representando aqueles escolhidos por seus pares, com o menor nível de assistência possível.

Tabela 8. Resultados alcançados nas escalas de 30 a 72 meses relacionados ao desempenho lúdico de Davi na quarta avaliação, aos 84 meses.

Dimensão	30 a 36 meses		36 a 48 meses		48 a 60 meses		60 a 72 meses	
	pm*	%**	pm	%	pm	%	pm	%
Domínio espacial								
Coordenação motora grossa	12	92	20	85	18	94	16	50
Interesse	2	100	4	100	4	100	6	100
Domínio material								
Manipulação	2	100	4	100	8	100	4	75
Construção	2	100	6	83	8	63	6	67
Objetivo	2	100	2	100	4	75	2	100
Atenção	2	100	4	100	4	100	2	100
Faz de conta/Jogo simbólico								
Imitação	6	83	8	63	4	100	2	100
Dramatização	2	100	14	100	14	64	8	88
Participação								
Tipo	6	100	6	100	8	63	4	50
Cooperação	2	100	8	75	10	80	2	50
Humor	2	100	4	75	2	100	2	100
Linguagem	4	50	10	90	20	80	6	67
Total	91%		88%		82%		72%	

*pm: pontuação máxima alcançada em cada categoria; **%: porcentagem alcançada pela criança em cada categoria avaliada.

Atualmente, aos 7 anos, Davi já caminha com autonomia, busca ativamente objetos de seu interesse e permanece envolvido em brincadeiras por cerca de 50 minutos, com mínima assistência, sob supervisão ou, em alguns momentos, de forma totalmente independente. No brincar de faz de conta, utiliza tanto brinquedos convencionais quanto não convencionais, demonstrando habilidades simbólicas e capacidade de construção narrativa.

Quanto ao autocuidado, Davi aceita uma grande variedade de alimentos; utiliza colher e garfo; usa também copo sem tampa para tomar água, segurando-o com ambas as mãos. Conhece os hábitos de higiene bucal e escova os dentes com assistência mínima (cerca de 25%) ou de forma independente. Sabe utilizar lenço para limpar o nariz sozinho, mas somente realiza a limpeza completa com assistência mínima. Esfrega uma mão na outra para lavá-las, abre e fecha a torneira da pia, necessitando de supervisão com comandos verbais para a lavagem adequada. No banho, participa lavando o próprio corpo, porém ainda não se seca completamente, exigindo supervisão com comandos verbais.

No vestuário, sabe retirar shorts e calças com elástico; veste calça e camiseta com independência, necessitando de assistência mínima (25%) quando as peças são mais justas. Retira tênis, crocs, sandálias e meias, e, para calçá-los, precisa de ajuda com sandálias de fivela, com assistência em torno de 25%. O controle de esfíncter diurno e noturno é monitorado com supervisão verbal.

Quanto à mobilidade, suas competências incluem andar sozinho; subir degraus pequenos; subir e descer de cadeiras usando as mãos como apoio; entrar no carro e sentar-se na cadeirinha; agachar-se para pegar objetos no chão; entrar e sair do box; e mover-se por ambientes externos. Davi busca sempre experiências corporais e gosta de dançar, pular e brincar em diferentes posições.

Espera-se ainda ampliar as vivências de funções básicas em casa, como guardar brinquedos; ajudar a arrumar a própria cama; ajudar a arrumar e desarrumar a mesa; abotoar calças jeans e camisas para colocá-las na máquina de lavar. Quando possível, espera-se que ele ajude a estender pequenas peças de roupa no varal e participe de atividades como dobrar guardanapos de pano, toalhas ou lavar louças pequenas. Além disso, deve colaborar com tarefas domésticas como varrer, passar pano no chão, organizar armários e jogar o lixo, entre outras atividades do contexto domiciliar.

Já faz uso de lápis fino e de menor comprimento (até 10 cm), mantendo preensão tríplice; entretanto, é necessário investir no treino de apontar o lápis e utilizar a borracha.

Atividades focadas na infância, nesta etapa da vida de Davi, também são importantes: andar de bicicleta com rodinhas desalinhadas e, posteriormente, sem rodinhas; praticar natação, balé, futebol e música. Focar em ocupações da infância fortalece os componentes necessários ao seu desenvolvimento motor, cognitivo e emocional.

Estas ocupações devem ser revistas anualmente para a inclusão de novos projetos, com a participação direta de Davi, que informará o que gosta e o que necessita.

Por meio dessas atividades, são treinadas sua coordenação visomotora, a coordenação motora grossa e fina, bem como noções e percepções básicas para o processo de aprendizagem escolar. Também é prioridade rever constantemente as adaptações em suas cadeiras de alimentação e escolar para melhorar sua postura, utilizando espumas para manter seu tronco em ângulo de 90° e os pés apoiados.

Dessa forma, seu atendimento continua quinzenal, no consultório, com foco em atividades de autocuidado, faz de conta/jogo simbólico e jogos de regras. Ademais, há a proposta de realizar, em breve, uma atividade social mensal (como comer no shopping ou em um restaurante) com

a terapeuta indo buscá-lo em casa. Essa atividade será iniciada quando Davi estiver utilizando apenas o assento elevado no carro.

É fundamental que Davi frequente o ambiente escolar e que as atividades favoreçam seu desempenho a partir de suas capacidades. Ou seja, que o PEI seja adaptado às suas reais competências, de modo a fortalecer o processo de aprendizagem, com participação direta da psicopedagoga.

7.2 Considerações Finais

As ações aqui relatadas foram sustentadas por procedimentos clínicos de Terapia Ocupacional, a partir do uso de instrumentos adaptados culturalmente para o contexto brasileiro, fortalecendo a construção do raciocínio clínico centrado nas demandas ocupacionais da criança e de sua família.

Dessa forma, essas intervenções, cada vez mais possíveis de serem iniciadas precocemente, evidenciam a eficácia do uso de instrumentos avaliativos e de abordagens terapêuticas que favorecem o desempenho ocupacional de crianças, com ênfase no brincar, ocupação essencial na infância.

REFERÊNCIAS

- ALCÂNTARA, A.; OSÓRIO, A. J. Os amigos do Facebook: espaços lúdicos e relações sociais da infância contemporânea. *In: COLÓQUIO INTERNACIONAL DE CIÊNCIAS SOCIAIS DA EDUCAÇÃO*, 1.; *ENCONTRO DE SOCIOLOGIA DA EDUCAÇÃO*, 3., 2013. *Atas [...]*. Braga: Universidade do Minho, 2013. p. 1312-1321.
- ALEXANDRE, N. M. C.; COLUCI, M. Z. O. Validade de conteúdo nos processos de construção e adaptação de instrumentos de medidas. *Ciência e Saúde Coletiva*, v. 16, n. 7, p. 3061-3068, 2011.
- AMARAL, M. F.; CAVALCANTI, A.; GALVÃO, C. R. C. Avaliação do brincar. *In: CAVALCANTI, A.; GALVÃO, C. R. C. (Org.). Terapia ocupacional: fundamentação e prática*. 2. Ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2023. p. 143-159.
- AMERICAN OCCUPATIONAL THERAPY ASSOCIATION (AOTA). Occupational therapy practice framework: Domain and process – 4th edition. *American Journal of Occupational Therapy*, v. 74, suppl. 2, 2020.
- ANGELIN, A. C.; SPOSITO, A. M. P.; PFEIFER, L. I. Influence of functional mobility and manual function on play in preschool children with cerebral palsy. *Hong Kong Journal of Occupational Therapy*, v. 31, n. 1, p. 46-53, 2018.
- BEATON, D. E. *et al.* Guidelines for the process of cross-cultural adaptation of self-report measures. *Spine*, v. 25, n. 24, p. 3186-3191, 2000.
- BENETTON, M. J. *Trilhas associativas*. 3. ed. Lins: Unisalesiano, 2006.
- BLEDSON, N. P., SHEPHERD, J. T. A study of reliability and validity of a preschool play scale. *American Journal of Occupational Therapy*, v. 36, n. 12, p. 783-788, 1982.
- BRACCIALLI, L. M. P.; MANZINI, E. J.; REGANHAN, W. G. Contribuição de um programa de jogos e brincadeiras adaptados para a estimulação de habilidades motoras em alunos com deficiência física. *Temas sobre Desenvolvimento*, v. 13, n. 77, p.37-46, 2004.
- BROUGÈRE, G. *Brinquedo e cultura*. 8. Ed. São Paulo: Editora Cortez, 2014.
- BUNDY, A. C. A comparison of the play skills of normal boys and boys with sensory integrative dysfunction. *Occupational Therapy Journal of Research*, v. 9, n. 2, p. 84-100, 1989.
- BUNDY, A. C. Recreação e entretenimento: o que procurar. *In: Parham, L. D.; Fazio L. S. Recreação na Terapia Ocupacional Pediátrica*. São Paulo: Livraria Santos Editora, 1ª reimpressão, p. 52-66. 2002.
- BUNDY, A. C. Evidence to practice commentary: beware the traps of play assessment. *Physical and Occupational Therapy in Pediatrics*, v. 30, n. 2, p. 98-100, 2010.
- BUNDY, A. C. *Test of playfulness (ToP) Manual*, Version 4.4. Colorado State University, 2017.
- CHANG, M. C.; RICHARDSON, P. K. Use of standardized tests in pediatric practice. *In: O'BRIEN, J. C.; KUHANECK, H. (Org.). Case-Smith's occupational therapy for children and adolescents*. 8. ed. St. Louis: Elsevier, 2020. p. 282-319.

- CLIFFORD, J. M.; BUNDY, A. C. Play preference and play performance in normal boys and boys with sensory integrative dysfunction. *Occupational Therapy Journal of Research*, v. 9, n. 4, p. 202-217, 1989.
- DEMCHICK, B. et al. Play and movement in 6-month-old infants later diagnosed with autism: a pilot study. *Journal of Occupational Therapy, Schools, and Early Intervention*, v. 12, n. 4, p. 389-400, 2019.
- DUNBAR, S. B. et al. A pilot study comparison of sensory integration treatment and integrated preschool activities for children with autism. *Internet Journal of Allied Health Sciences and Practice*, v. 10, n. 3, p. 1-8, 2012.
- EMBLEM, T. *Development of play profiles: influence of disability on children's play*. 2014. Dissertação (Mestrado). Deakin University, Victoria, Austrália, 2014.
- FERLAND, F. *O modelo lúdico: o brincar, a criança com deficiência física e a Terapia ocupacional*. 3. ed. São Paulo: Roca, 2006.
- FERLAND, F.; SANT'ANNA, M. M. M.; PFEIFER, L. I. *Modelo lúdico: o brincar, a criança com deficiência física e a terapia ocupacional*. Campinas: Memnon, 2022. 162 p.
- GOKHALE, P.; SOLANKI, P. V.; AGARWAL, P. To study the effectiveness of play based therapy on play behaviour of children with Down's Syndrome. *Indian Journal of Occupational Therapy*, v. 46, n. 2, p. 41-48, 2014.
- GORLA, J. A. et al. Revisão de escopo sobre o instrumento "Occupational Performance History Interview – II": perspectivas para o seu uso no Brasil. *Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional*, v. 29, e2808, 2021.
- GRIGOLATTO, T. et al. O brincar de crianças com doenças crônicas hospitalizadas. *Revista Ciência e Saúde On-line*, v. 1, n. 1, p. 8-16, 2016.
- HARRISON, H., KIELHOFNER, G. Examining reliability and validity of the preschool play scale with handicapped children. *American Journal of Occupational Therapy*, v. 54, n. 1, p. 73-82, 1986.
- HENDEL, H. C. *Effects of moderate pressure massage on self-regulation and play in preterm babies*. 2017. Tese (Doutorado em Filosofia na Terapia Ocupacional) – Nova Southeastern University, Fort Lauderdale, 2017.
- HOWARD, A. C. Developmental play ages of physically abused and nonabused children. *American Journal of Occupational Therapy*, v. 40, n. 10, p. 691-695, 1986.
- JOÃO, N. S. et al. Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox: uma revisão de escopo. *Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional*, v. 30, e3212, 2022.
- KENNEDY-BEHR, A.; RODGER, S.; MICKAN, S. A comparison of the play skills of preschool children with and without developmental coordination disorder. *Occupational Therapy Journal of Research*, v. 33, n. 4, p. 198-208, 2013.
- KIELHOFNER, G. et al. A comparison of play behavior in nonhospitalized and hospitalized children. *American Journal of Occupational Therapy*, v. 37, n. 5, p. 305-312, 1983.

- KNOX, S. H. Desenvolvimento e uso corrente da Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox. In: PARHAM, L. D.; FAZIO, L. S. (Eds.). *A recreação na terapia ocupacional pediátrica*. São Paulo: Santos, 2002. p. 35-51.
- LEE, I. *A comparison of the play performance of boys with autism and of boys without disabilities in Taiwan*. 2003. Tese (Doutorado) – University of Southern Califórnia, Califórnia, 2003.
- LIFTER, K. et al. Overview of play: its uses and importance in early intervention/early childhood special education. *Infants and Young Children*, v. 24, n. 3, p. 225-245, 2011.
- MALAQUINI, C. X.; PFEIFER, L. I. O brincar exploratório de crianças pré-escolares com Síndrome de Down – estudo descritivo. *Medicina (Ribeirão Preto)*, v. 50, supl. 4, p. 57, 2017.
- MANCINI, M. C. *Inventário de avaliação pediátrica de incapacidade (PEDI): manual da versão brasileira adaptada*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.
- MANCINI, M. C.; PFEIFER, L. I.; BRANDÃO, M. Processo de avaliação de terapia ocupacional na infância. In: PFEIFER, L. I.; SANT'ANNA, M. M. M. (Org.). *Terapia Ocupacional na infância: procedimentos na prática clínica*. São Paulo: Memnon, 2023. p. 25-41.
- MANNINI, J.; PFEIFER, L. I. Análise da terapia ocupacional sobre o brincar e recursos encontrados no ambiente domiciliar de pré-escolares em situação de alta vulnerabilidade social. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE TERAPIA OCUPACIONAL, 12., CONGRESSO LATINO AMERICANO DE TERAPIA OCUPACIONAL, 9., 2011. São Paulo. *Anais [...]*, 2011.
- MARTINS, G. A. Sobre confiabilidade e validade. *Revista Brasileira de Gestão de Negócios*, v. 8, n. 20, p. 1-12, 2006.
- MESSIER, J.; FERLAND, F.; MAJNEMER, A. Play behavior of school age children with Intellectual Disability: their capacities, interests and attitude. *Journal of Developmental and Physical Disabilities*, v. 20, p. 193-207, 2008.
- MORRISON, C. D.; BUNDY, A. C.; FISHER, A. G. The contribution of motor skills and playfulness to the play performance of preschoolers. *American Journal of Occupational Therapy*, v. 45, n. 8, p. 687-694, 1991.
- O'BRIEN, J. et al. The impact of occupational therapy on a child playfulness. *Occupational Therapy in Health Care*, v. 12, n. 2-3, p. 39-51, 2000.
- PEREIRA, E. T. Brincar e criança. In: CARVALHO, A. et al. (Org.). *Brincar(es)*, Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005. p. 17-27.
- PFEIFER, L. I. et al. Habilidades de desempenho no brincar de crianças com paralisia cerebral. *Arquivos Brasileiros de Paralisia Cerebral*, v. 5, n. 12, p. 4-11, 2011.
- PFEIFER, L. I. Raciocínio clínico da terapia ocupacional nos processos de intervenção junto à criança. In: PFEIFER, L. I.; SANT'ANNA, M. M. M. (Org.). *Terapia Ocupacional na infância: procedimentos na prática clínica*. São Paulo: Memnon, 2023. p. 25-41.
- PFEIFER, L. I.; CRUZ, D. M. Avaliações do brincar e suas evidências para a prática do terapeuta ocupacional no campo da educação especial. In: ALMEIDA, M. A.; MENDES, E. G.; HAYASHI, M.

- C. P. I. (Org.). *Temas em educação especial: múltiplos olhares*. São Paulo: Junqueira e Marin Editores. p. 403-412.
- PFEIFER, L. I.; EUFRAZIO, M. C. Influência do brincar para o desenvolvimento de crianças institucionalizadas de 3 a 6 anos. *Temas sobre Desenvolvimento*, v. 15, n. 85-86, p. 14-23, 2006.
- PFEIFER, L. I.; SANT'ANNA, M. M. M. Instrumentos de avaliação do brincar. In: VIZZOTTO, A.; BUCHAIN, P.; LOSCHIAVO, F. *Avaliação funcional para a reabilitação neuropsicológica – infância, adulto e idoso*. Artesã editora: Belo Horizonte, 2025 (no prelo).
- PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 2. Ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975. 370 p.
- PRETORIUS, M. N. *The contribution of occupational therapy in the holistic management of a child with Tetra-Amelia Syndrome*. 2018. Dissertação (Mestrado) – University of Pretoria, Pretoria, 2018.
- RESTALL, G.; MAGILL-EVANS, J. Play and preschool children with autism. *American Journal of Occupational Therapy*, v. 48, n. 2, p. 113-120, 1994.
- REZENDE, M. B. Estamos brincando? Reflexões sobre a prática da terapia ocupacional. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE TERAPIA OCUPACIONAL, 10., 2007, Goiânia. *Anais [...]*. Goiânia, 2007.
- ROMBE, P.G. *Comportamento lúdico de crianças pré-termo e seu desenvolvimento neuropsicomotor*. 2012. Dissertação (Mestrado em Ciências Biológicas e da Saúde) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2012.
- SANT'ANNA, M. M. M. *Instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico para crianças com deficiência física*. São Carlos: ABPEE, 2015.
- SANT'ANNA, M. M. M. *Tradução e adaptação transcultural dos protocolos de avaliação do Modelo Lúdico para crianças com paralisia cerebral*. 2006. Dissertação (Mestrado em Distúrbios do Desenvolvimento) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2006.
- SCHAAF, R. C.; MULROONEY, L. L. Occupational therapy in early intervention: a family-centered approach. *American Journal of Occupational Therapy*, v. 43, n. 11, p. 745-754, 1989.
- SHEPERD, J.; BROLLIER, C. B.; DANDROW, R. L. Play skills of preschool children with speech and language delays. *Physical and Occupational Therapy in Pediatrics*, v. 14, n. 2, p. 1-20, 1994.
- SILVA, L. C. R. *Avaliação do comportamento lúdico de crianças com seqüela de Paralisia Cerebral Espástica*. 2006. Trabalho de Conclusão de Curso (Terapia Ocupacional) – Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2006.
- SMET, N.; LUCAS, C. B. Occupational Therapy view of child development. In: O'BRIEN, J. C.; KUHANECK, H. (Org.). *Case-Smith's occupational therapy for children and adolescents*. 8. Ed. St. Louis: Elsevier, 2020. p. 141-223.
- SOLAI, V. Q. *Comportamento lúdico de crianças com Síndrome de Down*. 2006. Trabalho de Conclusão de Curso (Terapia Ocupacional) – Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2006.

SPOSITO, A. M. P. *Confiabilidade e validação de conteúdo da Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada para a população brasileira*. 2018. Tese (Doutorado) – Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2018.

SPOSITO, A. M. P.; PFEIFER, L. I. Definindo os objetivos de terapia ocupacional a partir da aplicação da Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada. In: PFEIFER, L. I.; SANT’ANNA, M. M. M. (Org.). *Terapia Ocupacional na infância: procedimentos na prática clínica*. São Paulo: Memnon, 2023. p. 87-105.

SPOSITO, A. M. P.; PFEIFER, L. I.; SANTOS, J. L. F. Adaptação transcultural da Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada para uso na população brasileira. *Interação em Psicologia*, v. 16, n. 2, p. 149-160, 2012.

SPOSITO, A. M. P.; SANTOS, J. L. F.; PFEIFER, L. I. Validation of the Revised Knox Preschool Play Scale for the Brazilian population. *Occupational Therapy International*, v. 2019, article 6397425, p. 1-5, 2019.

STAGNITTI, K. *Child-initiated pretend play assessment*. Melbourne: Co-ordinates Therapy Publications, 2007.

STAGNITTI, K. *The child-initiated pretend play assessment 2 – ChIPPA 2: manual*. Melbourne: Learn to Play, 2019.

STAGNITTI, K. Understanding play: the implications for play assessment. *Australian Occupational Therapy Journal*. v. 51, p. 3-12, 2004.

SWAMINATHAN, A. Preoccupations to occupations: bridging the gap in toddlers and preschoolers with Autism Spectrum Disorders. *Indian Occupational Therapy Journal*, v. 49, n. 4, p. 134-140, 2017.

TAKATA, N. Play as a prescription. In: Reilly, M. (Org.). *Play as exploratory learning*. Beverly Hills: Sage Publication, 1974. p. 209-246.

TANTA, K. J.; KUHANECK, H. Assessment and treatment of play. In: O’Brien, J. C.; Kuhaneck, H. (Org.). *Case-Smith’s occupational therapy for children and adolescents*. 8. ed. St. Louis: Elsevier, 2020. p. 412-457.

TAVAKOL, M.; DENNICK, R. Making sense of Crombach’s alpha. *International Journal of Medical Education*, v. 2, p. 53-55, 2011.

TEDESCO, S. Avaliação e intervenção em contextos hospitalares. In: DE CARLO, M. M. R. P.; KUDO, A. M. (Org.). *Terapia Ocupacional em contextos hospitalares e cuidados paliativos*. São Paulo: Payá, 2018. p. 79-102.

TRINCA, W. Atitude lúdica e expansão da consciência. In: AFFONSO, R. M. L. (Org.). *Ludodiagnóstico: investigação clínica através do brinquedo*. Porto Alegre: Artmed, 2012. p. 19-26.

VON ZUBEN, M. V.; CRIST, P. A.; MAYBERRY, W. A pilot study of differences in play behavior between children of low and middle socioeconomic status. *American Journal of Occupational Therapy*, v. 45, n. 2, p. 113-118, 1991.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WALDMAN-LEVI, A.; WEINTRAUB, N. Efficacy of a crisis intervention in improving mother-child interaction and children's play functioning. *American Journal of Occupational Therapy*, v. 69, n. 1, p. 1-11, 2015.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. *Process of translation and adaptation of instruments*. Geneva: World Health Organization, 2016.

APÊNDICE I: ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX REVISADA ADAPTADA CULTURALMENTE PARA CRIANÇAS BRASILEIRAS (EM COLUNAS)

ELPKr diagramada em forma de colunas conforme proposta original, possibilitando o cálculo da idade do brincar, apresentado no Capítulo 5.

0 a 6 meses	6 a 12 meses	12 a 18 meses
Domínio espacial	Domínio espacial	Domínio espacial
<p>Coordenação motora grossa: golpeia (“corta” o ar); estende os braços para alcançar objetos; brinca com mãos e pés; move-se buscando sensações agradáveis.</p> <p>Interesse: por pessoas; contempla faces; segue movimentos; responde a vozes e sons; explora a si próprio e objetos dentro do seu alcance.</p>	<p>Coordenação motora grossa: em decúbito ventral, estende os braços para alcançar objetos; rasteja; engatinha; senta-se com equilíbrio; é capaz de brincar com brinquedos enquanto está sentado; apoia para ficar em pé e começa a andar.</p> <p>Interesse: segue objetos até eles desaparecerem; antecipa movimentos; realiza movimentos visando a um objetivo direto.</p>	<p>Coordenação motora grossa: fica em pé sem apoio; senta-se; curva-se e recupera o equilíbrio; anda com a base alargada; faz movimentos amplos envolvendo grandes grupos musculares; lança bolas.</p> <p>Interesse: pratica padrões de movimentos básicos; experiências no movimento, explora várias sensações cinestésicas e proprioceptivas; movimentação objetos (ex.: bolas, carrinhos, brinquedos de puxar).</p>
Domínio material	Domínio material	Domínio material
<p>Manipulação: tateia; leva brinquedos à boca; bate o objeto (pancadas); chacoalha.</p> <p>Construção: coloca dois objetos juntos.</p> <p>Objetivo: sensação – usa materiais para ver, tocar, ouvir, cheirar, morder.</p> <p>Atenção: segue com os olhos objetos em movimento; mantém 3 a 5 segundos de atenção.</p>	<p>Manipulação: puxa; gira; empurra/afasta objetos; rasga; passa a mão sobre o objeto; deixa cair; pega pequenos objetos (menores que 5 cm).</p> <p>Construção: agrupa objetos relacionados; coloca objetos em recipientes.</p> <p>Objetivo: ações que produzem efeitos (brinquedos de ação e reação).</p> <p>Atenção: 15 segundos para objetos detalhados; 30 segundos para brinquedos com estímulos visuais ou auditivos.</p>	<p>Manipulação: arremessa; encaixa; puxa; carrega/transporta objetos; vira, gira, roda objetos; abre; fecha.</p> <p>Construção: empilha; desmonta; relaciona adequadamente dois objetos (ex.: tampa e panela, coloca o boneco no carrinho, etc.); pequeno esforço para obter resultados.</p> <p>Objetivo: testa um mesmo objeto de diferentes maneiras; importância do processo; tentativa e erro.</p> <p>Atenção: em 5 minutos troca várias vezes de atividade.</p>

0 a 6 meses	6 a 12 meses	12 a 18 meses
<p>Faz de conta/Jogo simbólico</p> <p>Imitação: imita expressões faciais e movimentos físicos do avaliador (ex.: sorrisos, palmas); imita vocalizações do avaliador.</p> <p>Dramatização: não evidente.</p>	<p>Faz de conta/Jogo simbólico</p> <p>Imitação: imita ações observadas, emoções, sons e gestos que não fazem parte de um repertório; imita modelos de atividades familiares.</p> <p>Dramatização: não evidente.</p>	<p>Faz de conta/Jogo simbólico</p> <p>Imitação: de ações simples desempenhadas por adultos (eventos atuais); imita novos movimentos; compõe esquemas simples (ex.: coloca a boneca em um carro e empurra).</p> <p>Dramatização: começa o faz de conta utilizando a si próprio (ex.: se alimenta com uma colher); faz de conta utilizando objetos (ex.: finge estar falando ao telefone, finge fazer a boneca dormir no colo).</p>
<p>Participação</p> <p>Tipo: solitário, não há tentativa de interagir com outras crianças; diverte-se sendo balançado ou erguido no ar.</p> <p>Cooperação: exige atenção pessoal; se entrega facilmente e interage com o cuidador (cócegas, com brincadeiras em que o adulto esconde seu rosto do bebê e depois reaparece surpreendendo-o – “cúti”).</p> <p>Humor: sorri.</p> <p>Linguagem: atende a sons e vozes; balbucia; sons de risadas.</p>	<p>Participação</p> <p>Tipo: interação entre crianças; responde diferentemente para crianças e adultos.</p> <p>Cooperação: inicia mais jogos do que entra em jogos de outros; mostra e dá objetos.</p> <p>Humor: sorri; ri de jogos físicos, às vezes em antecipação ao gesto, quando este é repetido (ex.: cócegas, cobrir o rosto da criança com um pano e puxar).</p> <p>Linguagem: gestos com intenção de comunicar-se (ex.: dá tchau, aponta); reage a palavras familiares, questões/perguntas e expressões faciais.</p>	<p>Participação</p> <p>Tipo: pode ser solitário ou observador; começa a interação com pares.</p> <p>Cooperação: procura conseguir atenção; pede brinquedos; aponta; mostra; oferece brinquedos, mas é ainda um tanto possessivo; persistente.</p> <p>Humor: ri de eventos incompatíveis.</p> <p>Linguagem: diz frases sem sentido enquanto brinca sozinho; usa gestos e palavras para comunicar desejos; nomeia objetos; cumprimenta outros; responde a pedidos simples; provoca (implica); exclama; protesta; combina palavras e gestos.</p>

18 a 24 meses	24 a 30 meses	30 a 36 meses
Domínio espacial	Domínio espacial	Domínio espacial
<p>Coordenação motora grossa: corre; agacha; sobe e desce de cadeiras; sobe e desce escadas (sempre usando o mesmo pé para mudar de degrau); chuta bolas; dirige carros infantis.</p> <p>Interesse: meio e fim; tarefa dividida em várias partes.</p>	<p>Coordenação motora grossa: começa a integrar o corpo todo nas atividades – concentra-se em movimentos complexos (ex.: sobe escadas, escorrega no escorregador, escala); salta do chão; fica brevemente em um pé só; joga bola (parado no local) sem deixar cair.</p> <p>Interesse: explora novos modelos de movimentos (ex.: experimenta diferentes maneiras de pular); faz bagunça, brinca de forma desorganizada explorando diferentes movimentos.</p>	<p>Coordenação motora grossa: corre em volta de obstáculos; faz curvas; sobe em móveis; sobe e desce escadas (alternado os pés); pega a bola no ar; fica nas pontas dos pés.</p> <p>Interesse: por brincadeiras amplas (lutar, pular, cair, etc.).</p>
Domínio material	Domínio material	Domínio material
<p>Manipulação: opera brinquedos mecânicos; coloca contas no cordão (ex.: macarrão no barbante); puxa argolas num cordão.</p> <p>Construção: utiliza ferramentas (recursos).</p> <p>Objetivo: prevê antes de agir.</p> <p>Atenção: brinca quieto durante 5 a 10 minutos; brinca com um único objeto durante 5 minutos ininterruptos.</p>	<p>Manipulação: explora manualmente os objetos; apalpa, aperta; esvazia (ex.: retira objetos de dentro de uma caixa); enche (ex.: coloca objetos dentro de uma caixa).</p> <p>Construção: rabisca; coloca contas num cordão (ex.: macarrão no barbante); monta quebra-cabeças de 4 a 5 peças; constrói horizontal e verticalmente (ex.: faz uma torre e uma ponte com blocos).</p> <p>Objetivo: o processo é importante – menor interesse no produto final (ex.: rabisca, aperta); planeja ações, sem necessitar de tentativa e erro.</p> <p>Atenção: interesse intenso, brinca quieto por até 15 minutos; brinca com um único objeto ou tema durante 5 a 10 minutos.</p>	<p>Manipulação: compara e combina objetos para a brincadeira.</p> <p>Construção: múltiplas combinações.</p> <p>Objetivo: se interessa por brinquedos com partes móveis (ex.: caminhões com caçamba, bonecas articuladas).</p> <p>Atenção: mantém-se atento/entretido em brincadeiras por 15 a 30 minutos.</p>

18 a 24 meses	24 a 30 meses	30 a 36 meses
<p>Faz de conta/Jogo simbólico</p> <p>Imitação: representativo; reconhece meios de utilizar brinquedos em imitações; imita após a ação (com atraso).</p> <p>Dramatização: atua com bonecas (ex.: troca de roupa, penteia os cabelos); faz de conta utilizando mais de um objeto (ex.: pratinho e colher, carrinho e boneca); combina duas ou mais ações no faz de conta (ex.: mexe a colher dentro de um copinho e finge beber o “suco”, dá a mamadeira para a boneca e a coloca para dormir), objetos imaginários (ex.: fingir beber água dentro de um copo; fingir comer com uma colher vazia).</p>	<p>Faz de conta/Jogo simbólico</p> <p>Imitação: da rotina dos adultos utilizando-se de brinquedos, brincar representativo (ex.: criança pegando comidinha no prato com a colher e alimentando a boneca); imita ações realizadas por outras crianças (presentes ou comportamentos habituais infantis).</p> <p>Dramatização: personifica bonecas e animais (dá vida a eles: eles andam, falam); tem amigos imaginários; representa o outro (ex.: faz de conta que é a mamãe, o médico, etc.); elabora eventos diários com detalhes.</p>	<p>Faz de conta/Jogo simbólico</p> <p>Imitação: os brinquedos têm vida própria (ex.: a boneca “se alimenta sozinha”); representação mais abstrata dos objetos; múltiplas sequências de ações na brincadeira (ex.: alimenta a boneca, coloca-a na cama).</p> <p>Dramatização: desenvolve sequência de ações (ex.: mexe, bate e serve um bolo).</p>
<p>Participação</p> <p>Tipo: observador; ações simples e respostas eventuais entre pares.</p> <p>Cooperação: jogos mais complexos com uma variedade de adultos (esconde-esconde, pega-pega); comanda outros para realizar tarefas.</p> <p>Humor: ri de denominações incorretas (incompatíveis) de objetos e eventos.</p> <p>Linguagem: compreende palavras de ação (verbos); faz perguntas; refere-se a pessoas e objetos não presentes; junta palavras (faz frases).</p>	<p>Participação</p> <p>Tipo: aproveita e se diverte na presença de outros, mas seu brincar ainda é paralelo (ao lado de outras crianças, porém independente); é tímido com estranhos.</p> <p>Cooperação: possessivo, agarra e apropria-se das coisas, amontoa, não divide, resiste quando lhe tiram os brinquedos; independente; inicia a própria brincadeira.</p> <p>Humor: ri de combinações simples entre eventos e uso de palavras incompatíveis.</p> <p>Linguagem: fala bastante durante a brincadeira; utiliza a maioria das palavras com o seu sentido correto; começa a utilizar palavras para comunicar ideias, informações, questões, comentários sobre atividades.</p>	<p>Participação</p> <p>Tipo: paralelo; inicia o brincar associativo com 2 ou 3 crianças; brinca em companhia durante 1 a 2 horas.</p> <p>Cooperação: entende as necessidades de outros.</p> <p>Humor: ri de combinações complexas entre eventos e palavras incompatíveis.</p> <p>Linguagem: faz perguntas (quem, quando, qual, onde, por quê); relaciona sequências em ordem temporal.</p>

36 a 48 meses	48 a 60 meses	60 a 72 meses
Domínio espacial	Domínio espacial	Domínio espacial
<p>Coordenação motora grossa: maior coordenação dos movimentos corporais; anda deslizando os pés no chão; pula para cima ou para frente; escala (sobe em móveis ou brinquedos de parque); corre, acelera e desacelera; pula com um pé só 3 a 5 vezes; salta com um pé só; pega a bola no ar; joga a bola usando ombro e cotovelo; pula distâncias maiores.</p> <p>Interesse: por qualquer brinquedo/material novo inserido na brincadeira; desafia a si próprio com tarefas difíceis (ex.: acertar a bola em um local específico, correr contornando obstáculos, escalar, etc.).</p>	<p>Coordenação motora grossa: aumento do nível de atividades, utilizando movimentos amplos e coordenados; consegue se concentrar no objetivo ao invés do movimento; realiza as atividades motoras grossas com tranquilidade (sem esforço); para de repente (ex.: em uma corrida); testa sua força (resistência); escala; galopa, brinca de saltitar (trotar); sobe em escadas; pega bola no ar com os cotovelos para o lado.</p> <p>Interesse: ideias complexas (em atividades de uso da coordenação motora grossa como escorregar, pular, saltar, jogar bola em local específico); brincadeiras amplas (lutar, pular, cair, etc.).</p>	<p>Coordenação motora grossa: mais tranquilo, bom controle muscular e maior equilíbrio; pula com um pé só mais de 5 vezes; pula com as pernas mais unidas; pula tendo estado anteriormente agachado no chão; salta para cima e/ou para frente; dá cambalhotas; patina.</p> <p>Interesse: pela realidade, manipulação de situações da vida real; permanência do produto; brinquedos que realmente funcionem.</p>
Domínio material	Domínio material	Domínio material
<p>Manipulação: boa manipulação motora de materiais para brincar, atividades que envolvem pequenos grupos musculares (ex.: martela, seleciona, encaixa pequenos objetos); recorta.</p> <p>Construção: planejamento evidente para obter produtos simples (ex.: constrói torres com blocos, monta quebra-cabeças de mais de 6 peças); combina e separa materiais para brincar; constrói em três dimensões (ex.: constrói torres, pontes, etc.).</p> <p>Objetivo: demonstra interesse pelos produtos de suas construções (ex.: brinca com a torre ou ponte depois de montadas).</p> <p>Atenção: mantém-se entretido em brincadeiras por 30 minutos; brinca com um único ou alguns objetos por 10 minutos.</p>	<p>Manipulação: aumento do controle motor fino; movimentos rápidos; força; puxa com força (arranca).</p> <p>Construção: obtém produtos; planejamento específico evidente; constrói estruturas complexas; monta quebra-cabeças de 10 peças.</p> <p>Objetivo: o produto é importante e usado para que a criança se expresse, orgulha-se dos seus produtos (ex.: mostra e fala sobre seus produtos, compara com outros colegas, gosta que seus desenhos sejam expostos); exagera.</p> <p>Atenção: entretém-se por até uma hora; brinca com um único objeto ou tema durante 10 ou 15 minutos.</p>	<p>Manipulação: usa ferramentas para fazer as coisas, combina materiais; traça, copia.</p> <p>Construção: faz produtos reconhecíveis; gosta de pequenas construções, utiliza seus produtos nas brincadeiras; atenta para os detalhes.</p> <p>Objetivo: reproduz a realidade.</p> <p>Atenção: brinca com um único objeto ou tema por 15 minutos ou mais.</p>

36 a 48 meses	48 a 60 meses	60 a 72 meses
<p>Faz de conta/Jogo simbólico</p> <p>Imitação: imitação mais complexa do mundo real; ênfase nas atividades domésticas e animais; simbólica; lembra experiências passadas.</p> <p>Dramatização: roteiros complexos para sequências previstas de faz de conta; sequências de histórias; faz de conta com reprodução de brinquedos; utiliza um brinquedo para representar outro; representa múltiplas personalidades com sentimentos (principalmente raiva e choro); pequeno interesse em fantasias; personagens imaginários.</p>	<p>Faz de conta/Jogo simbólico</p> <p>Imitação: incorpora novos roteiros dos adultos (ex.: roupas utilizadas); a realidade é importante.</p> <p>Dramatização: utiliza o conhecimento que já lhe é familiar para construir uma nova situação (ex.: expandindo o tema de uma história ou programa de TV); função (“cargo”) nas brincadeiras para ou com os outros; interpreta emoções mais complexas; histórias com sequências; temas do doméstico para o fantástico; se diverte com fantasias; gosta de se exhibir.</p>	<p>Faz de conta/Jogo simbólico</p> <p>Imitação: com ênfase na realidade, reconstrução do mundo real.</p> <p>Dramatização: histórias com começo, meio e fim; utiliza acessórios, fantoches e fantasias; dirige as ações de três bonecas fazendo com que interajam; interpreta papéis utilizando objetos e direciona o papel de outras crianças (ex.: mamãe e filhinha, médico e paciente).</p>
<p>Participação</p>	<p>Participação</p>	<p>Participação</p>
<p>Tipo: brincar associativo, sem organização para alcançar um objetivo comum; aproveita e se diverte na companhia de outros, maior interesse nos pares do que nas atividades; começa o brincar cooperativo, brinca em grupos.</p> <p>Cooperação: limitada, às vezes se revezam em uma tarefa; demonstra uma atitude mais sociável (ex.: pede o brinquedo ao invés de tomá-lo à força); começa a apresentar habilidades para conduzir a brincadeira com seus pares; junta-se a outros nas brincadeiras, mas se separa facilmente.</p> <p>Humor: ri de palavras sem sentido; faz rimas.</p> <p>Linguagem: utiliza palavras para comunicar-se com seus pares; tem interesse em novas palavras; canta canções simples; usa um vocabulário descritivo, explica o que está fazendo, descreve um objeto usando adjetivos; altera sua fala, dependendo do ouvinte.</p>	<p>Tipo: cooperativo; grupos de 2 ou 3 organizados para atingir um objetivo; prefere brincar com outros do que sozinho; grupos de jogos com regras simples.</p> <p>Cooperação: faz “turnos”; tenta controlar as atividades dos outros; é autoritário; forte sentimento de família e lar; considera os pais como autoridades.</p> <p>Humor: distorções do que lhe é conhecido.</p> <p>Linguagem: brinca com as palavras; inventa; apresenta narrativas longas; pergunta insistentemente; se comunica com os pares para organizar atividades; faz alarde; ameaças e brincadeiras engraçadas; canta músicas inteiras; utiliza a linguagem para expressar funções; raciocínio verbal.</p>	<p>Tipo: organização de jogos complexos com regras e brincadeiras dramáticas (com interpretação de papéis); jogos competitivos, rivalidade nas brincadeiras competitivas, entende as regras de um jogo justo.</p> <p>Cooperação: compromisso com a facilitação das brincadeiras em grupo, grupos cooperativos de 3 a 6 crianças, brincar colaborativo quando funções são coordenadas e temas são direcionados para um objetivo.</p> <p>Humor: ri dos múltiplos significados de cada palavra.</p> <p>Linguagem: importante no brincar sociodramático, descreve o que está fazendo na brincadeira, usa palavras como parte do brincar tão bem quanto organiza as brincadeiras; conversa como adulto, utiliza termos relacionais; canta e dança de acordo com o significado das músicas.</p>

APÊNDICE II: ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX REVISADA ADAPTADA CULTURALMENTE PARA CRIANÇAS BRASILEIRAS (EM TABELAS)

ELPKr diagramada em tabelas, para cada faixa etária, conforme proposta apresentada após os estudos desenvolvidos no Brasil – facilitando o uso em contexto clínico – de acordo com o apresentado nos Capítulos 6 e 7. Versão 2.0 adaptada culturalmente (Sposito; Pfeifer, 2018).

0 a 6 meses

Pontuação	Capacidade	Definição
2	Satisfatória	A criança apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma satisfatória a tarefa proposta.
1	Hesitante	A criança não apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma hesitante/incompleta/insegura a tarefa proposta.
0	Não observada	A criança não apresenta ou não realiza o comportamento esperado ou a tarefa proposta.

Item avaliado	Pontuação	Observações
Domínio espacial		
Coordenação motora grossa		
1	Golpeia (“corta” o ar)	
2	Estende os braços para alcançar objetos	
3	Brinca com mãos e pés	
4	Move-se buscando sensações agradáveis	
Interesse		
1	Por pessoas	
2	Contempla faces	
3	Segue movimentos	
4	Responde a vozes e sons	
5	Explora a si próprio e objetos dentro do seu alcance	
Domínio material		
Manipulação		
1	Tateia	
2	Leva brinquedos à boca	
3	Bate o objeto (pancadas)	
4	Chacoalha	
Construção		
1	Coloca dois objetos juntos	

Item avaliado		Pontuação	Observações
Objetivo			
1	Sensação – usa materiais para ver, tocar, ouvir, cheirar, morder		
Atenção			
1	Segue com os olhos objetos em movimento		
2	Mantém 3 a 5 segundos de atenção		
Faz de conta/Jogo simbólico			
Imitação			
1	Imita expressões faciais e movimentos físicos do avaliador (ex.: sorrisos, palmas)		
2	Imita vocalizações do avaliador		
Dramatização			
1	Não evidente		
Participação			
Tipo			
1	Solitário, não há tentativa de interagir com outras crianças		
2	Diverte-se sendo balançado ou erguido no ar		
Cooperação			
1	Exige atenção pessoal		
2	Se entrega facilmente e interage com o cuidador (cócegas, com brincadeiras em que o adulto esconde seu rosto do bebê e depois reaparece surpreendendo-o – “cúti”)		
Humor			
1	Sorri		
Linguagem			
1	Atende a sons e vozes		
2	Balbucia		
3	Sons de risadas		

6 a 12 meses

Pontuação	Capacidade	Definição
2	Satisfatória	A criança apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma satisfatória a tarefa proposta.
1	Hesitante	A criança não apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma hesitante/incompleta/insegura a tarefa proposta.
0	Não observada	A criança não apresenta ou não realiza o comportamento esperado ou a tarefa proposta.

Item avaliado	Pontuação	Observações
Domínio espacial		
Coordenação motora grossa		
1	Em decúbito ventral, estende os braços para alcançar objetos	
2	Rasteja	
3	Engatinha	
4	Senta com equilíbrio	
5	É capaz de brincar com brinquedos enquanto está sentado	
6	Apoia para ficar em pé e começa a andar	
Interesse		
1	Segue objetos até eles desaparecerem	
2	Antecipa movimentos	
3	Realiza movimentos visando a um objetivo direto	
Domínio material		
Manipulação		
1	Puxa	
2	Gira	
3	Empurra / afasta objetos	
4	Rasga	
5	Passa a mão sobre o objeto	
6	Deixa cair	
7	Pega pequenos objetos (menores que 5 cm)	
Construção		
1	Agrupa objetos relacionados	
2	Coloca objetos em recipientes	

Item avaliado		Pontuação	Observações
Objetivo			
1	Ações que produzem efeitos (brinquedos de ação e reação)		
Atenção			
1	15 segundos para objetos detalhados		
2	30 segundos para brinquedos com estímulos visuais ou auditivos		
Faz de conta/Jogo simbólico			
Imitação			
1	Imita ações observadas, emoções, sons e gestos que não fazem parte de um repertório		
2	Imita modelos de atividades familiares		
Dramatização			
1	Não evidente		
Participação			
Tipo			
1	Interação entre crianças		
2	Responde diferentemente para crianças e adultos		
Cooperação			
1	Inicia mais jogos do que entra em jogos de outros		
2	Mostra e dá objetos		
Humor			
1	Sorri		
2	Ri de jogos físicos, às vezes em antecipação ao gesto, quando este é repetido (ex.: cócegas, cobrir o rosto da criança com um pano e puxar)		
Linguagem			
1	Gestos com intenção de comunicar-se (ex.: dá tchau, aponta)		
2	Reage a palavras familiares, questões/perguntas e expressões faciais		

12 a 18 meses

Pontuação	Capacidade	Definição
2	Satisfatória	A criança apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma satisfatória a tarefa proposta.
1	Hesitante	A criança não apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma hesitante/incompleta/insegura a tarefa proposta.
0	Não observada	A criança não apresenta ou não realiza o comportamento esperado ou a tarefa proposta.

Item avaliado	Pontuação	Observações
Domínio espacial		
Coordenação motora grossa		
1	Fica em pé sem apoio	
2	Senta	
3	Curva-se e recupera o equilíbrio	
4	Anda com a base alargada	
5	Faz movimentos amplos envolvendo grandes grupos musculares	
6	Lança bolas	
Interesse		
1	Pratica padrões de movimentos básicos	
2	Experiências no movimento	
3	Explora várias sensações cinestésicas e proprioceptivas	
4	Movimenta objetos (ex.: bolas, carrinhos, brinquedos de puxar)	
Domínio material		
Manipulação		
1	Arremessa	
2	Encaixa	
3	Puxa	
4	Carrega/Transporta objetos	
5	Vira, gira, roda objetos	
6	Abre	
7	Fecha	

Item avaliado		Pontuação	Observações
Construção			
1	Empilha		
2	Desmonta		
3	Relaciona adequadamente dois objetos (ex.: tampa e panela, coloca o boneco no carrinho, etc.)		
4	Pequeno esforço para obter resultados		
Objetivo			
1	Testa um mesmo objeto de diferentes maneiras		
2	Importância do processo		
3	Tentativa e erro		
Atenção			
1	Em 5 minutos troca várias vezes de atividade		
Faz de conta/Jogo simbólico			
Imitação			
1	De ações simples desempenhadas por adultos (eventos atuais)		
2	Imita novos movimentos		
3	Compõe esquemas simples (ex: coloca a boneca em um carro e empurra)		
Dramatização			
1	Começa o faz de conta utilizando a si próprio (ex.: se alimenta com uma colher)		
2	Faz de conta utilizando objetos (ex.: finge estar falando ao telefone, finge fazer a boneca dormir no colo)		
Participação			
Tipo			
1	Pode ser solitário ou observador		
2	Começa a interação com pares		
Cooperação			
1	Procura conseguir atenção		
2	Pede brinquedos		
3	Aponta		
4	Mostra		
5	Oferece brinquedos mas é ainda um tanto possessivo		
6	Persistente		

Item avaliado	Pontuação	Observações
Humor		
1	Ri de eventos incompatíveis	
Linguagem		
1	Diz frases sem sentido enquanto brinca sozinho	
2	Usa gestos e palavras para comunicar desejos	
3	Nomeia objetos	
4	Cumprimenta outros	
5	Responde a pedidos simples	
6	Provoca (implica)	
7	Exclama	
8	Protesta	
9	Combina palavras e gestos	

18 a 24 meses

Pontuação	Capacidade	Definição
2	Satisfatória	A criança apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma satisfatória a tarefa proposta.
1	Hesitante	A criança não apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma hesitante/incompleta/insegura a tarefa proposta.
0	Não observada	A criança não apresenta ou não realiza o comportamento esperado ou a tarefa proposta.

Item avaliado	Pontuação	Observações
Domínio espacial		
Coordenação motora grossa		
1	Corre	
2	Agacha	
3	Sobe e desce de cadeiras	
4	Sobe e desce escadas (sempre usando o mesmo pé para mudar de degrau)	
5	Chuta bolas	
6	Dirige carros infantis	
Interesse		
1	Meio e fim	
2	Tarefa dividida em várias partes	
Domínio material		
Manipulação		
1	Opera brinquedos mecânicos	
2	Coloca contas num cordão (ex.: macarrão no barbante)	
3	Puxa argolas num cordão	
Construção		
1	Utiliza ferramentas (recursos)	
Objetivo		
1	Prevê antes de agir	
Atenção		
1	Brinca quieto durante 5 a 10 minutos	
2	Brinca com um único objeto durante 5 minutos ininterruptos	

Item avaliado		Pontuação	Observações
Faz de conta/Jogo simbólico			
Imitação			
1	Representativo		
2	Reconhece meios de utilizar brinquedos em imitações		
3	Imita após a ação (com atraso)		
Dramatização			
1	Atua com bonecas (ex.: troca de roupa, penteia os cabelos)		
2	Faz de conta utilizando mais de um objeto (ex.: pratinho e colher, carrinho e boneca)		
3	Combina duas ou mais ações no faz de conta (ex.: mexe a colher dentro de um copinho e finge beber o “suco”, dá a mamadeira para a boneca e a coloca para dormir)		
4	Objetos imaginários (ex.: fingir beber água dentro de um copo; fingir comer com uma colher vazia)		
Participação			
Tipo			
1	Observador		
2	Ações simples e respostas eventuais entre pares		
Cooperação			
1	Jogos mais complexos com uma variedade de adultos (esconde-esconde, pega-pega)		
2	Comanda outros para realizar tarefas		
Humor			
1	Ri de denominações incorretas (incompatíveis) de objetos e eventos		
Linguagem			
1	Compreende palavras de ação (verbos)		
2	Faz perguntas		
3	Refere-se a pessoas e objetos não presentes		
4	Junta palavras (faz frases)		

24 a 30 meses

Pontuação	Capacidade	Definição
2	Satisfatória	A criança apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma satisfatória a tarefa proposta.
1	Hesitante	A criança não apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma hesitante/incompleta/insegura a tarefa proposta.
0	Não observada	A criança não apresenta ou não realiza o comportamento esperado ou a tarefa proposta.

Item avaliado	Pontuação	Observações
Domínio espacial		
Coordenação motora grossa		
1	Começa a integrar o corpo todo nas atividades – concentra-se em movimentos complexos (ex.: sobe escadas, escorrega no escorregador, escala)	
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.: experimenta diferentes maneiras de pular)	
2	Faz bagunça, brinca de forma desorganizada explorando diferentes movimentos	
Domínio material		
Manipulação		
1	Explora manualmente os objetos	
2	Apalpa, aperta	
3	Esvazia (ex.: retira objetos de dentro de uma caixa)	
4	Enche (ex.: coloca objetos dentro de uma caixa)	
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 (ex.: faz uma torre e uma ponte com blocos)	

Item avaliado	Pontuação	Observações
Objetivo		
1	O processo é importante – menor interesse no produto final (ex.: rabisca, aberta)	
2	Planeja ações, sem necessitar de tentativa e erro	
Atenção		
1	Interesse intenso, brinca quieto por até 15 minutos	
2	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, brincar representativo (ex.: criança pegando comidinha no prato com a colher e alimentando a boneca)	
2	Imita ações realizadas por outras crianças (presentes ou comportamentos habituais infantis)	
Dramatização		
1	Personifica bonecas e animais (dá vida a eles: eles andam, falam)	
2	Tem amigos imaginários	
3	Representa o outro (ex.: faz de conta que é a mamãe, o médico, etc.)	
4	Elabora eventos diários com detalhes	
Participação		
Tipo		
1	Aproveita e se diverte na presença de outros, mas seu brincar ainda é paralelo (ao lado de outras crianças, porém independente)	
2	É tímido com estranhos	
Cooperação		
1	Possessivo, agarra e apropria-se das coisas, amontoa, não divide, resiste quando lhe tiram os brinquedos	
2	Independente	
3	Inicia a própria brincadeira	

Item avaliado	Pontuação	Observações
Humor		
1	Ri de combinações simples entre eventos e uso de palavras incompatíveis	
Linguagem		
1	Fala bastante durante a brincadeira	
2	Utiliza a maioria das palavras com o seu sentido correto	
3	Começa a utilizar palavras para comunicar ideias; informações, questões, comentários sobre atividades	

30 a 36 meses

Pontuação	Capacidade	Definição
2	Satisfatória	A criança apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma satisfatória a tarefa proposta.
1	Hesitante	A criança não apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma hesitante/incompleta/insegura a tarefa proposta.
0	Não observada	A criança não apresenta ou não realiza o comportamento esperado ou a tarefa proposta.

Item avaliado	Pontuação	Observações
Domínio espacial		
Coordenação motora grossa		
1		Corre em volta de obstáculos
2		Faz curvas
3		Sobe em móveis
4		Sobe e desce escadas (alternado os pés)
5		Pega a bola no ar
6		Fica nas pontas dos pés
Interesse		
1		Por brincadeiras amplas (lutar, pular, cair, etc.)
Domínio material		
Manipulação		
1		Compara e combina objetos para a brincadeira
Construção		
1		Múltiplas combinações
Objetivo		
1		Se interessa por brinquedos com partes móveis (ex.: caminhões com caçamba, bonecas articuladas)
Atenção		
1		Mantém-se atento/entretido em brincadeiras por 15 a 30 minutos
Faz de conta/Jogo simbólico		
Imitação		
1		Os brinquedos têm vida própria (ex.: a boneca "se alimenta sozinha")
2		Representação mais abstrata dos objetos
3		Múltiplas sequências de ações na brincadeira (ex.: alimenta a boneca, coloca-a na cama)

Item avaliado		Pontuação	Observações
Dramatização			
1	Desenvolve sequência de ações (ex.: mexe, bate e serve um bolo)		
Participação			
Tipo			
1	Paralelo		
2	Inicia o brincar associativo com 2 ou 3 crianças		
3	Brinca em companhia durante 1 a 2 horas		
Cooperação			
1	Entende a necessidade de outros		
Humor			
1	Ri de combinações complexas entre eventos e palavras incompatíveis		
Linguagem			
1	Faz perguntas (quem, quando, qual, onde, por quê)		
2	Relaciona sequências em ordem temporal		

36 a 48 meses

Pontuação	Capacidade	Definição
2	Satisfatória	A criança apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma satisfatória a tarefa proposta.
1	Hesitante	A criança não apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma hesitante/incompleta/insegura a tarefa proposta.
0	Não observada	A criança não apresenta ou não realiza o comportamento esperado ou a tarefa proposta.

Item avaliado	Pontuação	Observações
Domínio espacial		
Coordenação motora grossa		
1	Maior coordenação dos movimentos corporais	
2	Anda deslizando os pés no chão	
3	Pula para cima ou para frente	
4	Escala (sobe em móveis ou brinquedos de parque)	
5	Corre, acelera e desacelera	
6	Pula com um pé só 3 a 5 vezes	
7	Salta com um pé só	
8	Pega a bola no ar	
9	Joga a bola usando ombro e cotovelo	
10	Pula distâncias maiores	
Interesse		
1	Por qualquer brinquedo/material novo inserido na brincadeira	
2	Desafia a si próprio com tarefas difíceis (ex.: acertar a bola em um local específico, correr contornando obstáculos, escalar; etc.)	
Domínio material		
Manipulação		
1	Boa manipulação motora de materiais para brincar, atividades que envolvem pequenos grupos musculares (ex.: martela, seleciona, encaixa pequenos objetos)	
2	Recorta	

Item avaliado		Pontuação	Observações
Construção			
1	Planejamento evidente para obter produtos simples (ex.: constrói torres com blocos, monta quebra-cabeças de mais de 6 peças)		
2	Combina e separa materiais para brincar		
3	Constrói em três dimensões (ex.: constrói torres, pontes, etc.)		
Objetivo			
1	Demonstra interesse pelos produtos de suas construções (ex.: brinca com a torre ou ponte depois de montadas)		
Atenção			
1	Mantém-se entretido em brincadeiras por 30 minutos		
2	Brinca com um único ou alguns objetos por 10 minutos		
Faz de conta/Jogo simbólico			
Imitação			
1	Imitação mais complexa do mundo real		
2	Ênfase nas atividades domésticas e animais		
3	Simbólica		
4	Lembra experiências passadas		
Dramatização			
1	Roteiros complexos para sequências previstas de faz de conta		
2	Sequências de histórias		
3	Faz de conta com reprodução de brinquedos		
4	Utiliza um brinquedo para representar outro		
5	Representa múltiplas personalidades com sentimentos (principalmente raiva e choro)		
6	Pequeno interesse em fantasias		
7	Personagens imaginários		

Item avaliado		Pontuação	Observações
Participação			
Tipo			
1	Brincar associativo, sem organização para alcançar um objetivo comum		
2	Aproveita e se diverte na companhia de outros, maior interesse nos pares do que nas atividades		
3	Começa o brincar cooperativo, brinca em grupos		
Cooperação			
1	Limitada, às vezes se revezam em uma tarefa		
2	Demonstra uma atitude mais sociável (ex.: pede o brinquedo ao invés de tomá-lo à força)		
3	Começa a apresentar habilidades para conduzir a brincadeira com seus pares		
4	Junta-se a outros nas brincadeiras, mas se separa facilmente		
Humor			
1	Ri de palavras sem sentido		
2	Faz rimas		
Linguagem			
1	Utiliza palavras para comunicar-se com seus pares		
2	Tem interesse em novas palavras		
3	Canta canções simples		
4	Usa um vocabulário descritivo, explica o que está fazendo, descreve um objeto usando adjetivos		
5	Altera sua fala, dependendo do ouvinte		

48 a 60 meses

Pontuação	Capacidade	Definição
2	Satisfatória	A criança apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma satisfatória a tarefa proposta.
1	Hesitante	A criança não apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma hesitante/incompleta/insegura a tarefa proposta.
0	Não observada	A criança não apresenta ou não realiza o comportamento esperado ou a tarefa proposta.

Item avaliado	Pontuação	Observações
Domínio espacial		
Coordenação motora grossa		
1	Aumento do nível de atividades, utilizando movimentos amplos e coordenados	
2	Consegue se concentrar no objetivo ao invés do movimento	
3	Realiza as atividades motoras grossas com tranquilidade (sem esforço)	
4	Para de repente (ex.: em uma corrida)	
5	Testa sua força (resistência)	
6	Escala	
7	Galopa, brinca de saltitar (trotar)	
8	Sobe em escadas	
9	Pega bola no ar com os cotovelos para o lado	
Interesse		
1	Ideias complexas (em atividades de uso da coordenação motora grossa como escorregar, pular, saltar, jogar bola em local específico)	
2	Brincadeiras amplas (lutar, pular, cair, etc.)	
Domínio material		
Manipulação		
1	Aumento do controle motor fino	
2	Movimentos rápidos	
3	Força	
4	Puxa com força (arranca)	

Item avaliado		Pontuação	Observações
Construção			
1	Obtém produtos		
2	Planejamento específico evidente		
3	Constrói estruturas complexas		
4	Monta quebra-cabeças de 10 peças		
Objetivo			
1	O produto é importante e usado para que a criança se expresse, orgulha-se dos seus produtos (ex.: mostra e fala sobre seus produtos, compara com outros colegas, gosta que seus desenhos sejam expostos)		
2	Exagera		
Atenção			
1	Entretém-se por até uma hora		
2	Brinca com um único objeto ou tema durante 10 a 15 minutos		
Faz de conta/Jogo simbólico			
Imitação			
1	Incorpora novos roteiros dos adultos (ex.: roupas utilizadas)		
2	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)		
2	Função (“cargo”) nas brincadeiras para ou com os outros		
3	Interpreta emoções mais complexas		
4	Histórias com sequências		
5	Temas do doméstico para o fantástico		
6	Se diverte com fantasias		
7	Gosta de se exhibir		
Participação			
Tipo			
1	Cooperativo		
2	Grupos de 2 ou 3 organizados para atingir um objetivo		
3	Prefere brincar com outros do que sozinho		
4	Grupos de jogos com regras simples		

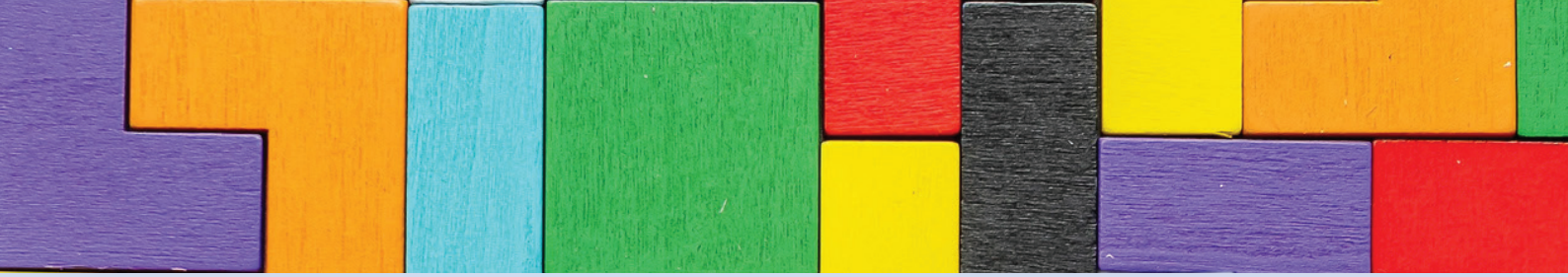
Item avaliado		Pontuação	Observações
Cooperação			
1	Faz "turnos"		
2	Tenta controlar as atividades dos outros		
3	É autoritário		
4	Forte sentimento de família e lar		
5	Considera os pais como autoridades		
Humor			
1	Distorções do que lhe é conhecido		
Linguagem			
1	Brinca com as palavras		
2	Inventa		
3	Apresenta narrativas longas		
4	Pergunta insistentemente		
5	Se comunica com os pares para organizar atividades		
6	Faz alarde		
7	Ameaças e brincadeiras engraçadas		
8	Canta músicas inteiras		
9	Utiliza a linguagem para expressar funções		
10	Raciocínio verbal		

60 a 72 meses

Pontuação	Capacidade	Definição
2	Satisfatória	A criança apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma satisfatória a tarefa proposta.
1	Hesitante	A criança não apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma hesitante/incompleta/insegura a tarefa proposta.
0	Não observada	A criança não apresenta ou não realiza o comportamento esperado ou a tarefa proposta.

Item avaliado	Pontuação	Observações
Domínio espacial		
Coordenação motora grossa		
1	Mais tranquilo, bom controle muscular e maior equilíbrio	
2	Pula com um pé só mais de 5 vezes	
3	Pula com as pernas mais unidas	
4	Pula tendo estado anteriormente agachado no chão	
5	Salta para cima e/ou para frente	
6	Dá cambalhotas	
7	Patina	
Interesse		
1	Pela realidade, manipulação de situações da vida real	
2	Permanência do produto	
3	Brinquedos que realmente funcionem	
Domínio material		
Manipulação		
1	Usa ferramentas para fazer as coisas, combina materiais	
2	Traça, copia	
Construção		
1	Faz produtos reconhecíveis	
2	Gosta de pequenas construções, utiliza seus produtos nas brincadeiras	
3	Atenta para os detalhes	
Objetivo		
1	Reproduz a realidade	

Item avaliado	Pontuação	Observações
Atenção		
1	Brinca com um único objeto ou tema por 15 minutos ou mais	
Faz de conta/Jogo simbólico		
Imitação		
1	Com ênfase na realidade, reconstrução do mundo real	
Dramatização		
1	Histórias com começo, meio e fim	
2	Utiliza acessórios, fantoches e fantasias	
4	Dirige as ações de três bonecas fazendo com que interajam	
5	Interpreta papéis utilizando objetos e direciona o papel de outras crianças (ex.: mamãe e filhinha, médico e paciente)	
Participação		
Tipo		
1	Organização de jogos complexos com regras e brincadeiras dramáticas (com interpretação de papéis)	
2	Jogos competitivos, rivalidade nas brincadeiras competitivas, entende as regras de um jogo justo	
Cooperação		
1	Compromisso com a facilitação das brincadeiras em grupo, grupos cooperativos de 3 a 6 crianças, brincar colaborativo quando funções são coordenadas e temas são direcionados para um objetivo	
Humor		
1	Ri dos múltiplos significados de cada palavra	
Linguagem		
1	Importante no brincar sociodramático, descreve o que está fazendo na brincadeira, 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	



ISBN 65656103-4



9 786566 561036