UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE MEDICINA DE RIBEIRÃO PRETO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM NEUROLOGIA

LETÍCIA AKEMI DE ARAÚJO SAKAMOTO SABINO

**Elaboração de um protocolo de avaliação da função manual de crianças com paralisia
cerebral: etapa inicial**

Ribeirão Preto
2016

LETÍCIA AKEMI DE ARAÚJO SAKAMOTO SABINO

Elaboração de um protocolo de avaliação da função manual de crianças com paralisia cerebral: etapa inicial

Dissertação apresentada ao programa de Pós-graduação em Neurologia, Subárea: neurociências, da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Ciências

Orientadora: Profa. Dra. Luzia Iara Pfeifer

**Ribeirão Preto
2016**

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Sabino, Letícia Akemi de Araújo Sakamoto

Elaboração de um Protocolo de Avaliação da Função Manual de Crianças com Paralisia Cerebral: etapa inicial, 2016.

283 p. : il. ; 30 cm

Dissertação de Mestrado, apresentada à Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto/USP. Área de concentração: Neurologia.

Orientador: Pfeifer, Luzia Iara.

1. Paralisia Cerebral
2. Avaliação
3. Função Manual

Nome: SABINO, Letícia Akemi de Araújo Sakamoto

Título: Elaboração de um protocolo de avaliação da função manual de crianças com paralisia cerebral: etapa inicial

Dissertação apresentada à Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Ciências - Subárea: neurociências

Aprovado em:

Banca Examinadora

Profa. Dra. Ana Paula Andrade Hamad
Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo - FMRP-USP

Assinatura: _____

Prof. Dr. Daniel Marinho Cezar da Cruz
Universidade Federal de São Carlos - UFSCar

Assinatura: _____

Profa. Dra. Luzia Iara Pfeifer
Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo - FMRP-USP
Orientadora da Pesquisa

Assinatura: _____

Dedico este trabalho a todas as crianças que fizeram ou fazem parte da minha vida, particularmente àquelas a quem tive a chance de atender como profissional e compartilharam comigo muitos ensinamentos que levarei para o resto da minha vida. Especialmente à minha pequena Isabela, que fez despertar em mim a força, a fé e um imenso amor de mãe, e, ainda, com a sua pureza, me ensina a olhar a vida de uma maneira toda especial.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, a Deus o dom da vida e a sabedoria para vivenciar as adversidades e conseguir chegar até aqui, compensando todos os esforços e sacrifícios feitos nessa jornada.

Aos meus queridos pais, que sempre me ensinaram os valores fundamentais da vida, como a fé, o amor ao próximo, dando-me exemplos de caráter, de honestidade e de ser cristãos. Sempre estiveram junto a mim em todos os momentos da minha vida, incentivando-me a buscar algo a mais. A eles todo o meu amor, carinho, respeito e eterna gratidão.

À minha irmã, minha companheira desde sempre, por cuidar de mim e compartilhar comigo a sua vida. Obrigada por todo o apoio nessa caminhada e por ser parceira de trabalho.

Ao meu querido esposo Henrique, pelo imensurável amor que traduz em carinho, paciência e cuidados comigo e com nossa querida filha, estando sempre ao meu lado, me incentivando e dando apoio a todos os meus projetos de vida. Muito obrigada por todos os sacrifícios feitos e por todos os momentos de compreensão.

À minha amada Isabela, um sonho que se transformou num lindo e pequenino anjo, por me proporcionar emoções tão fortes como um amor imenso e puro, que me renova todos os dias para continuar a viver a cada dia uma descoberta como mãe e como pessoa.

À minha querida sogra Lúcia, por sempre estar disponível para cuidar da Isabela para que eu pudesse concluir meu trabalho, sendo exemplo de pessoa, mãe e guerreira.

À minha querida orientadora Luziara, por acreditar em mim e me dar o suporte necessário para concluir este estudo tão especial durante todos esses anos. Obrigada por ser essa pessoa tão disponível, inteligente e, principalmente, humana.

Às amigas Daniela, Livia e Renata, por não me deixarem desanimar no meio do caminho, dando-me apoio e ajuda nesses anos. Obrigada pela amizade sincera e construída com muito respeito.

À Bianca e Juliana, que me auxiliaram tão prontamente e com tanta dedicação na coleta dos dados.

Aos profissionais e amigos do LEPTOI, da equipe da infância e da terapia ocupacional do CER do HC, que me auxiliaram de alguma forma, direta ou indiretamente, para este trabalho acontecer.

Aos cuidadores de crianças com paralisia cerebral e também das crianças com desenvolvimento típico pela paciência durante a coleta de dados e pelos ensinamentos proporcionados.

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPQ) pela concessão da bolsa de mestrado, durante 7 meses, para a realização desta pesquisa.

Obrigada!

RESUMO

SABINO, L.A.A.S. Elaboração de um Protocolo de Avaliação da Função Manual de Crianças com Paralisia Cerebral: etapa inicial. 2016. 284f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2016.

As habilidades manuais podem estar prejudicadas na paralisia cerebral (PC), interferindo nas atividades funcionais do cotidiano da criança, como alimentar-se, ir ao banheiro, brincar, o que ocasiona impacto negativo na vida dela e da família. Objetivo: elaborar, aplicar e analisar um protocolo de avaliação da função manual de crianças com PC, de 0 a 7 anos e 11 meses de idade. Método: estudo dividido em 2 etapas – 1) planejamento: definição de objetivo e população alvo, realização de revisão da literatura sobre instrumentos já existentes, tipos de itens e formato de instrumento, 2) construção: construção I – desenvolvimento dos itens, seleção dos instrumentos utilizados como base do protocolo, seleção dos itens relevantes por faixa etária, análise dos itens e adequação do protocolo; projeto piloto – aplicação do protocolo junto a 36 crianças de 0 a 7 anos e 11 meses, sendo 18 com PC e 18 com DT, análise dos itens e adequação do protocolo; construção II – validação de conteúdo por profissionais/pesquisadores experientes (*experts*) na área, elaboração e envio do questionário aos juízes especialistas, revisão dos itens (inclusão e exclusão), análise das avaliações dos especialistas e adequação do protocolo. Resultados: foram selecionados 238 itens, sendo 38 itens da Escala Lúdica Pré Escolar de Knox (ELPK-R), 126 do Inventário Portage Operacionalizado (IPO), 32 do Teste de Triagem de Desenvolvimento de Denver II (TTDD-R), 38 do Inventário de Avaliação Pediátrica de Incapacidade (PEDI) e 4 do Manual de Avaliação Motora – Escala de Desenvolvimento Motor (MAM-EDM). Todos os itens foram revisados. Realizou-se o agrupamento de 161 itens recorrentes, totalizando 120 itens, os quais foram aplicados em crianças com PC e DT. Após a aplicação, em nova análise do protocolo, foram agrupados 6 itens semelhantes, divididos 2 e excluídos 7, totalizando 109 itens, os quais foram enviados em forma de questionário para os juízes especialistas. Na sequência, as avaliações dos *experts* foram analisadas e, então, 3 itens foram agrupados, 1 item subdividido e 7 itens excluídos, chegando-se a um protocolo final com 101 itens, divididos em 8 faixas etárias: de 0 a 5 meses, de 6 meses a 11 meses, de 1 ano a 1 ano e 11 meses e, sucessivamente, na sequência anual até de 4 anos a 4 anos e 11 meses; em seguida há uma faixa etária de 5 anos a 6 anos e 11 meses e, após, a faixa etária de 7 anos a 7 anos e 11 meses. O resultado foi então denominado de Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva - AMIGO. Foram observadas 2 crianças de cada grupo em cada faixa etária, sendo que as crianças com DT apresentaram, no geral, melhores pontuações quando comparadas às crianças com PC da mesma faixa etária. Considerações finais: a avaliação AMIGO foi considerada válida e alcançou seu objetivo principal. Ainda está, porém, em processo de construção e, em estudos futuros, passará por mais duas fases de construção, sendo elas a fase III – avaliação quantitativa e a fase IV – validação, para que possa ser considerada totalmente válida e segura a sua utilização na prática clínica e na pesquisa científica.

Palavras-chave: Paralisia Cerebral, Avaliação, Função Manual.

ABSTRACT

SABINO, L.A.A.S. Elaboration of a Function Assessment Protocol Manual Children with Cerebral Palsy: early stage. 2016. 284f. Dissertation (Master's degree) – Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2016.

Manual skills may be affected in cerebral palsy (CP), interfering with functional activities of child's daily life, such as eating, toileting, playing, which causes negative impact on child's life and family. Objective: To develop, implement and analyze an evaluation protocol to assess manual children function with CP, aged between 0-7 years and 11 months old. Method: This study was divided into two stages - 1) planning: setting goals and target population, literature review on existing instruments, types of items and instrument format, 2) Construction: Construction I -development of items, selection of instruments used as basis of the protocol, selection of relevant items by age group, item analysis and protocol adjustment; Pilot Project - protocol application with 36 children 0-7 years, 11 months, 18 CP children and 18 children with typical development (TD), item analysis and protocol adjustment; Construction II - Content validation by professional / experienced researchers (experts) in the area, preparation and submission of the questionnaire to expert judges, items review (item inclusion or exclusion), analysis of experts evaluations and suitability of the protocol. Results: We selected 238 items, 38 items Revised Knox Preschool Scale (RKPPS) 126 items from Operationalized Portage Inventory (IPO), 32 from Denver II Developmental Screening Test (DDST-R) 38 from Pediatric Evaluation of Disability Inventory (PEDI) and 4 from Manual of Motor Evaluation - Motor Development Scale (MAM-EDM). All items were reviewed. We grouped 161 recurring items, totalizing 120 items, which we applied both in CP children and with CP and TD children. After the implementation, we performed a new protocol analysis and 6 similar items were grouped, 2 items divided and 7 items excluded, totalizing 109 items, which were sent as questionnaire to the expert judges. Further, experts assessments were analyzed and then 3 items were grouped, 1 item subdivided, and 7 items deleted, coming to a final protocol with 101 items, divided into eight age groups: 0-5 months of 6 months to 11 months, 1 year to 1 year and 11 months and, subsequently, the annual sequence till 4 years to 4 years and 11 months; then there is an age group between 5 years and 6 years and 11 months, and after the age of 7 years to 7 years and 11 months. The resulting product was then called Children's Manual Assessment General and Objective - AMIGO. Two children in each group were observed at each age, and children with TD had, overall, better scores compared to children with CP in each age group. The final considerations were that AMIGO has been valid and reached its main goal. But it is still under construction, and in future studies it will go through two more stages of construction, which were phase III - quantitative assessment and phase IV - validation, in order to be considered valid and secure to be used in clinical practice and in scientific research.

Keywords: Cerebral Palsy, Assessment, Hand Function.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Características dos juízes especialistas participantes da análise da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3	48
Tabela 2 – 11 instrumentos semelhantes existentes na literatura	53
Tabela 3 - Instrumentos de base para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1	56
Tabela 4 - Itens selecionados por faixa etária dos instrumentos de base para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1	58
Tabela 5 - Total de itens excluídos e selecionados dos instrumentos de base, por domínios, para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1	59
Tabela 6 - Itens selecionados do instrumento ELPK-R por domínios para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1	60
Tabela 7 - Itens selecionados do instrumento IPO por domínios para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1	60
Tabela 8 - Itens selecionados do instrumento TTDD-R por domínios para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1	63
Tabela 9 - Itens selecionados do instrumento PEDI por domínios para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1	64
Tabela 10 - Itens selecionados do instrumento MAM-EDM por domínios para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1	64
Tabela 11 - Caracterização dos participantes do projeto piloto da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	76
Tabela 12 - Pontuação dos grupos de 0 meses a 5 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	77
Tabela 13 - Pontuação dos grupos de 6 meses a 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	79
Tabela 14 - Pontuação dos grupos de 1 ano a 1 ano e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	81
Tabela 15 - Pontuação dos grupos de 2 anos a 2 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	85
Tabela 16 - Pontuação dos grupos de 3 anos a 3 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	88
Tabela 17 - Pontuação dos grupos de 4 anos a 4 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	90
Tabela 18 - Pontuação dos grupos de 5 anos a 5 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	93
Tabela 19 - Pontuação dos grupos de 6 anos a 6 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	95
Tabela 20 - Pontuação dos grupos de 7 anos a 7 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	97

Tabela 21 - Adequações de 0 meses a 5 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 para Versão Final.....	141
Tabela 22 - Adequações de 6 meses a 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 para Versão Final.....	145
Tabela 23 - Adequações de 1 ano a 1 ano e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 para Versão Final.....	154
Tabela 24 - Adequações de 2 anos a 2 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 para Versão Final.....	164
Tabela 25 - Adequações de 3 anos a 3 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 para Versão Final.....	177
Tabela 26 - Adequações de 4 anos a 4 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 para Versão Final.....	187
Tabela 27 - Adequações de 5 anos a 5 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 para Versão Final.....	196
Tabela 28 - Adequações de 6 anos a 6 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 para Versão Final.....	204
Tabela 29 - Adequações de 7 anos a 7 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 para Versão Final.....	206

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Itens selecionados agrupados para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1	66
Quadro 2 - Itens de 0 a 5 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2 ..	72
Quadro 3 - Itens de 6 a 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	72
Quadro 4 - Itens de 1 ano a 1 ano e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	73
Quadro 5 - Itens de 2 anos a 2 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	73
Quadro 6 - Itens de 3 anos a 3 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	74
Quadro 7 - Itens de 4 anos a 4 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	74
Quadro 8 - Itens de 5 anos a 5 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	75
Quadro 9 - Itens de 6 anos a 6 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	75
Quadro 10 - Itens de 7 anos a 7 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	75
Quadro 11 - Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 0 meses a 5 meses...	99
Quadro 12 - Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 6 meses a 11 meses	101
Quadro 13 - Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 1 ano a 1 ano e 11 meses	105
Quadro 14 - Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 2 anos a 2 anos e 11 meses	112
Quadro 15 - Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 3 anos a 3 anos e 11 meses	121
Quadro 16 - Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 4 anos a 4 anos e 11 meses	126
Quadro 17 - Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 5 anos a 5 anos e 11 meses	132
Quadro 18 - Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 6 anos a 6 anos e 11 meses	136
Quadro 19 - Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 7 anos a 7 anos e 11 meses	137

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fluxograma das etapas do desenvolvimento da AMIGO	36
Figura 2 - Fórmula utilizada para calcular a porcentagem de concordância	49
Figura 3.1 – Preensão tipo tesoura inferior	145
Figura 3.2 – Preensão tipo tesoura	145
Figura 3.3 – Preensão tipo pinça inferior	145
Figura 3.4 – Preensão tipo pinça	145
Figura 3.5 – Preensão tipo pinça fina	145
Figura 4 – Preensão palmar	157
Figura 5 – Preensão tipo pinça fina	160
Figura 6 – Sequencia de desenhos	178
Figura 7 – Desenho de Vs interligados	178
Figura 8 – Círculo pontilhado.....	178
Figura 9 – Preensão trípode	194

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Comparação da pontuação das crianças de 0 meses a 5 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	78
Gráfico 2 - Comparação da média da pontuação entre os grupos de 0 meses a 5 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	78
Gráfico 3 - Comparação da pontuação das crianças de 6 meses a 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	80
Gráfico 4 - Comparação da média da pontuação entre os grupos de 6 meses a 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	81
Gráfico 5 - Comparação da pontuação dos grupos de 1 ano a 1 ano e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	83
Gráfico 6 - Comparação da média da pontuação entre os grupos de 1 ano a 1 ano e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2.....	84
Gráfico 7 - Comparação da pontuação dos grupos de 2 anos a 2 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	87
Gráfico 8 - Comparação da média da pontuação entre os grupos de 2 anos a 2 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2.....	87
Gráfico 9 - Comparação da pontuação dos grupos de 3 anos a 3 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	89
Gráfico 10 - Comparação média da pontuação entre os grupos de 3 anos a 3 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2.....	89
Gráfico 11 - Comparação da pontuação dos Grupos de 4 anos a 4 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	91
Gráfico 12 - Comparação da média da pontuação entre os grupos de 4 anos a 4 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2.....	92
Gráfico 13 - Comparação da pontuação dos grupos de 5 anos a 5 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	94
Gráfico 14 - Comparação da média da pontuação entre os grupos de 5 anos a 5 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2.....	94
Gráfico 15 - Comparação da pontuação dos grupos de 6 anos a 6 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	95
Gráfico 16 - Comparação da média da Pontuação entre os grupos de 6 anos a 6 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2.....	96
Gráfico 17 - Comparação da pontuação dos grupos de 7 anos a 7 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	97
Gráfico 18 - Comparação da média da pontuação entre os grupos de 7 anos a 7 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2.....	98

LISTA DE SIGLAS

- ADMI: Ambulatório de Distúrbio do Movimento Infantil
- AHA: Assissting Hand Assessment
- AMIGO: Avaliação Manual Infantil Geral e Objetivo
- AMIGO-V1: Avaliação Manual Infantil Geral e Objetivo – Versão 1
- AMIGO-V2: Avaliação Manual Infantil Geral e Objetivo – Versão 2
- AMIGO-V3: Avaliação Manual Infantil Geral e Objetivo – Versão 3
- AMIGO-VF: Avaliação Manual Infantil Geral e Objetivo – Versão Final
- ANRI: Ambulatório de Neuorreabilitação Infantil
- AREI: Ambulatório de Reabilitação e Equipamentos Infantil
- ATXB: Ambulatório de Toxina Botulínica
- BFMF: Bimanual Fine Motor Function
- CFUS: Caregivers Functional Use Survey
- CER: Centro de Reabilitação do Hospital das Clínicas de Ribeirão Preto
- DT: Desenvolvimento Típico
- EHI: Encefalopatia hipóxico-isquêmica
- ELPK-R: Escala Lúdica Pré Escolar de Knox - Revisada
- FMRP: Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto
- GB: Gigabytes
- GC: Grupo Controle
- GE: Grupo Experimental
- GMFCS E & R: Gross Motor Function Classification System Expanded & Revised
- HCRP: Hospital das Clínicas de Ribeirão Preto
- HOUSE: House Functional Classification System
- IPO: Inventário Portage Operacionalizado
- JTHF: Jebsen – Taylor Hand Function Test
- LEPTOI: Laboratório de Ensino e Pesquisa em Terapia Ocupacional Infantil

MACS: Manual Ability Classification System

MAM-EDM: Manual de Avaliação Motora – Escala de Desenvolvimento Motor

MG: Minas Gerais

MUUL: Melbourne Assessment of Unilateral Upper Limb Function

PC: Paralisia Cerebral

PDMS-II: Peabody Development Motor Scale – 2

PEDI: Inventário de Avaliação Pediátrica de Incapacidade

QUEST: Quality of Upper Extremity Skills Test

SAROMM: Spinal Alignment and Range of Motion Measure

SHUEE: Shiners Hospital Upper Extremity Evaluation

SNC: Sistema Nervoso Central

SP: São Paulo

TTDD-R: Teste de Triagem de Desenvolvimento de Denver II

USP: Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO	199
2 INTRODUÇÃO	21
2.1 Paralisia Cerebral.....	21
2.2 Avaliações da Função Manual.....	30
3 OBJETIVOS	34
4 MÉTODO	35
4.1. Planejamento	37
4.1.1. Definição dos Objetivos da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva.....	37
4.1.2. Definição da População-alvo da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva	37
4.1.3. Revisão dos Instrumentos Semelhantes Existentes na Literatura.....	37
4.2. Construção I.....	37
4.2.1. Desenvolvimento dos Itens da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva	37
4.2.1.1. Seleção dos Instrumentos Utilizados como Base para a Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1.....	38
4.2.1.2. Seleção dos Itens Relevantes por Faixa etária para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1	38
4.2.1.3. Análise dos Itens e Adequação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva– Versão 1	38
4.3 Projeto Piloto: Aplicação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2.	39
4.3.1. Aplicação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2 junto à Crianças de 0 a 7 anos e 11 meses com Paralisia Cerebral e com Desenvolvimento Típico.....	39
4.3.1.1. Amostra	40
4.3.1.2. Materiais	41
4.3.1.3. Instrumentos	42
4.3.1.4. Local	43
4.3.1.5. Procedimentos de Coleta de Dados	43
4.3.1.6. Procedimento de Análise dos Dados Coletados	44
4.3.2. Análise dos Itens e Adequação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2.....	45
4.4. Construção II	45
4.4.1. Validação de Conteúdo da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 por Profissionais/Pesquisadores Experientes (<i>Experts</i>) na Área	45

4.4.1.1. Elaboração e Envio do Questionário aos Juízes Especialistas	45
4.4.2. Revisão dos Itens (Inclusão e Exclusão)	49
4.4.2.1. Análise das Avaliações dos Especialistas e Adequação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3.....	49
4.5. Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão Final	49
5 RESULTADOS	51
5.1 Planejamento	51
5.1.1. Definição dos Objetivos da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva.....	51
5.1.2. Definição da População-alvo da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva	51
5.1.3. Revisão dos Instrumentos Semelhantes Existentes na Literatura.....	51
5.2. Construção I.....	56
5.2.1. Desenvolvimento dos Itens da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva	56
5.2.1.1. Seleção dos Instrumentos Utilizados como Base para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1	56
5.2.1.2. Seleção dos Itens Relevantes por Faixa etária para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1	57
5.2.1.3. Análise dos Itens e Adequação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva– Versão 1	65
5.3. Projeto Piloto: Aplicação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	75
5.3.1. Aplicação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2 junto à Crianças de 0 a 7 anos e 11 meses com Paralisia Cerebral e com Desenvolvimento Típico.....	76
5.3.2. Análise dos Itens e Adequação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2.....	98
5.4. Construção II	139
5.4.1. Validação de Conteúdo da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 por Profissionais/Pesquisadores Experientes (<i>Experts</i>) na Área	139
5.4.1.1. Elaboração e Envio do Questionário aos Juízes Especialistas	139
5.4.2. Análise das Avaliações dos Especialistas e Adequação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3.....	139
6 DISCUSSÃO	208
6.1 Planejamento	208
6.1.1. Definição dos Objetivos da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva.....	208
6.1.2. Definição da População-alvo da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva	209
6.1.3. Revisão dos Instrumentos Semelhantes Existentes na Literatura.....	209
6.2. Construção I.....	212

6.2.1. Desenvolvimento dos Itens da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva	212
6.2.1.1. Seleção dos Instrumentos Utilizados como Base para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1	212
6.2.1.2. Seleção dos Itens Relevantes por Faixa etária para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1	212
6.2.1.3. Seleção dos Itens Relevantes por Faixa etária para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1	213
6.3. Projeto Piloto: Aplicação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2	214
6.3.1. Aplicação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2 junto à Crianças de 0 a 7 anos e 11 meses com Paralisia Cerebral e com Desenvolvimento Típico.....	214
6.3.2. Análise dos Itens e Adequação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2.....	217
6.4. Construção II	221
6.4.1. Validação de Conteúdo da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 por Profissionais/Pesquisadores Experientes (<i>Experts</i>) na Área	221
6.4.1.1. Elaboração e Envio do Questionário aos Juízes Especialistas	222
6.4.2. Análise das Avaliações dos Especialistas e Adequação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3.....	223
 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	227
 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	229
 ANEXOS	2388
 APÊNDICES	239

1 APRESENTAÇÃO

Essa dissertação faz parte dos estudos do grupo de pesquisa do LEPTOI – Laboratório de Ensino e Pesquisa de Terapia Ocupacional na Infância e Adolescência¹, dentro da linha de pesquisa *Desempenho ocupacional de crianças e adolescentes em diferentes contextos*.

O **LEPTOI** reúne ações e projetos de pesquisa, ensino e extensão, que se propõem a integrar aspectos clínicos e sociais a partir de duas linhas centrais de pesquisa: **Formação profissional** (perfil dos estudantes de Terapia Ocupacional, acompanhamento de ingressantes por meio do processo de tutoria institucional, desenvolvimento de estratégias de ensino em terapia ocupacional: tecnologia e arte) e **Desempenho ocupacional de crianças e adolescentes em diferentes contextos** (desenvolvimento em condições adversas – violência doméstica, pobreza e institucionalização; doenças crônicas, hospitalização, deficiências; comportamento lúdico e de lazer de crianças e adolescente, cuidadores), linha na qual se insere o presente estudo.

As investigações a partir dessa linha estão centradas no desenvolvimento infanto-juvenil, com ênfase para o desempenho nas ocupações mais importantes para o segmento etário em questão: atividades de vida diária (AVD), atividades de vida diária instrumentais (AVDI), o brincar, a educação (escola) e a participação social. Pretende-se aprofundar a compreensão acerca da influência dos eventos de vida sobre o desenvolvimento de crianças e adolescentes, na perspectiva da Terapia Ocupacional, ou seja, atentando para as habilidades de desempenho mais importantes na garantia da participação em contextos de vida para cada etapa da infância e da adolescência.

Em 2008 concluí a graduação em Terapia Ocupacional na Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP no Campus de Marília e, desde aquela época, percebi que a área de pediatria seria a minha preferida, tanto que minha monografia foi relacionada a crianças prematuras. Entre 2009 e 2011 cursei a especialização em "Terapia Ocupacional - Uma Visão Dinâmica em Neurologia" na Unisalesiano de Lins, onde pude me aperfeiçoar ainda mais na área da neurologia, além de conhecer e aprender muito com terapeutas ocupacionais mais experientes. Nesse ambiente de conhecimento, conheci a Profa. Dra. Luzia Iara Pfeifer, que naquele momento aceitou me orientar no trabalho de conclusão do curso relacionado ao brincar com crianças com síndrome de Down. Desde essa época, ela se

¹ Grupo de pesquisa implementado pela Profa. Dra. Luzia Iara Pfeifer, em janeiro de 2005, na Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto – FMRP – USP. Em janeiro de 2008 a Profa. Dra. Maria Paula Panúncio Pinto, passou a integrar, em parceria, a coordenação do laboratório. O LEPTOI vem sendo mantido com auxílio financeiro da FMRP, FAEPA e CNPQ.

apresentou bastante cordial e disponível. Concomitantemente em Araçatuba, a partir do ano de 2009, trabalhei por um ano na Associação de Amigos do Autista (AMA) e, ainda, com crianças com dificuldade de aprendizado e alterações neurológicas na clínica Travessia – Núcleo de psicopedagogia. Em 2010, iniciei na Fit Terapias, uma clínica em Birigui, onde permaneci por dois anos, desenvolvendo trabalhos com crianças com alterações genéticas e neurológicas como síndrome de Down e paralisia cerebral, e foi precisamente nessa época que me apaixonei pela neuropediatria. Em 2011, cursei Aperfeiçoamento em Terapia Ocupacional em neurologia infantil e baixa visão no Centro de Reabilitação do HCFMRP – USP, onde pude me aperfeiçoar ainda mais e conhecer ótimos profissionais. Ao final daquele ano, decidi conversar com a Profa. Dra. Luzia Iara Pfeifer sobre a disponibilidade de orientação de mestrado. Ela então me apresentou este desafiador projeto de construir uma escala que avaliasse a função manual de crianças com PC. Encantei-me pelo projeto, percebendo a importância deste trabalho para as crianças e, então, começamos a sonhar o mesmo sonho.

A partir daquele dia, intensifiquei minhas pesquisas acerca do tema e pude confirmar a importância desse assunto na vida prática dos terapeutas, o que me impulsionou a realizar este estudo com muito mais vontade. Durante esse período, trabalhei como terapeuta ocupacional no Centro de Reabilitação do HCFMRP – USP na área da baixa visão, o que incluía atender a crianças com múltiplas deficiências. Além disso, pude participar de orientações e supervisões do estágio do curso de Terapia Ocupacional da FMRP-USP na área de neurologia e baixa visão infantil. É com muito carinho e gratidão que escrevo o resultado desse trabalho. Espero que este instrumento de medida, que está em processo de construção, possa ser compartilhado por muitos profissionais a fim de ajudar as crianças com Paralisia Cerebral a alcançar seus objetivos.

2. Introdução

2.1. Paralisia Cerebral

No decorrer das últimas décadas, houve muitos avanços na neonatologia que propiciaram a redução significativa das taxas de mortalidade de recém nascidos, do mesmo modo que favoreceram a sobrevivência daqueles de alto risco, o que consequentemente resultou um aumento da sobrevida dessas crianças que apresentam morbidades, com maior risco para déficit de desenvolvimento e outras consequências (MANCINI *et al.*, 2002; SAMPAIO; LUZ, 2009; RETHLEFSEN *et al.*, 2010; BRASIL, 2013).

A asfixia perinatal, a prematuridade, o baixo peso ao nascer, entre outros fatores, são preditores de disfunções neurológicas, entre as quais se encontra a Paralisia Cerebral (PC) (BRASIL, 2013).

Nos países desenvolvidos, a prevalência encontrada varia de 1,5 a 5,9/1000 nascidos vivos; estima-se que a incidência de PC nos países em desenvolvimento seja de 7:1000 nascidos vivos (ZANINI; CEMIN; PERALLES, 2009; FONSECA, 2011); já no Brasil, os dados estimam cerca de 30 mil a 40 mil casos novos por ano (MANCINI *et al.*, 2002; PEREIRA *et al.*, 2011).

A grande variação de prevalência ocorre devido às condições dos cuidados pré-natais e ao atendimento primário às gestantes em países desenvolvidos e à precariedade desses atendimentos em países em desenvolvimento (MORRIS, 2007; BRASIL, 2013).

Atualmente há 17 milhões de pessoas com paralisia cerebral em todo o mundo, sendo a principal causa de incapacidade física grave na infância (MORRIS, 2007).

No início, a PC foi descrita por William John Little, um ortopedista inglês, em 1843, como uma encefalopatia crônica da infância, ligada a diferentes causas e caracterizada, principalmente, por rigidez muscular. A causa dessa espasticidade e da paralisia frequentemente está relacionada a danos no cérebro durante a infância (ROTTA, 2002; MORRIS, 2007).

Little estudou crianças com quadro clínico de espasticidade, as quais apresentavam histórico adverso ao nascimento, tais como: (1) apresentação pélvica, (2) prematuridade, (3) dificuldade no trabalho de parto, (4) demora em chorar e respirar ao nascer, e (5) convulsões e coma nas primeiras horas de vida. Em 1862, ele estabeleceu a relação entre o quadro de rigidez muscular, espasticidade e paralisia com o parto anormal (PIOVESANA, 2002; ROTTA, 2002; MORRIS, 2007; BRASIL, 2013).

Little observou também que os distúrbios de comportamento e epilepsia eram somente complicações ocasionais e não características principais dessa condição. Devido à realização de todos esses estudos durante anos, a PC foi conhecida por muito tempo como “Síndrome de Little” (MORRIS, 2007).

O trabalho mais conhecido de Little foi publicado em 1862 e ampliou a associação entre a apresentação clínica e a história do nascimento, segundo o relato da família de um grande número de pacientes atendidos por ele. Também agrupou a apresentação clínica de 47 casos, como rigidez, afetando apenas um hemicorpo, embora um pequeno acometimento do lado não-afetado fosse frequentemente observado; paraplegia, envolvendo ambas as pernas mais do que os braços e, por fim, rigidez generalizada (MORRIS, 2007).

Após esse período, outros pesquisadores como Sarah McNutt em 1885, Willian Osler em 1889 e Sachs and Peterson em 1890, continuaram a estudar a PC sugerindo novos termos de classificação, como hemiplegia infantil, hemiplegia bilateral espástica e paraplegia espástica. Na tentativa de investigar a etiologia da PC, por meio da realização de exames *pós-mortem*, chegaram à conclusão de que qualquer uma das três apresentações clínicas poderia resultar de uma variedade de causas (MORRIS, 2007).

Sigmund Freud propôs, em 1893, uma terminologia com base na identificação de três principais fatores causais: (1) materno e congênito (pré-natal), (2) perinatal e (3) pós-natal e, em 1897, sugeriu a expressão Paralisia Cerebral, que foi consagrada por Phelps, ao se referir a um grupo de crianças que apresentavam transtornos motores mais ou menos severos causados por lesão do sistema nervoso central (SNC), com ou sem semelhança aos transtornos motores encontrados na Síndrome de Little (ROTTA, 2002; MORRIS, 2007; BRASIL, 2013).

Phelps, em 1941, desenvolveu uma moderna abordagem no tratamento de crianças com PC, indicando a fisioterapia, o uso de órteses e bloqueios nervosos. Mais tarde, ele identificou seus quatro objetivos de tratamento: locomoção, autocuidado, fala e aspectos gerais (MORRIS, 2007).

Phelps utilizava o seu próprio sistema de classificação como base para o tratamento, apesar de saber da necessidade de um sistema de classificação para fins de diagnóstico. Ele propôs que a classificação deveria ser baseada na funcionalidade, incluindo habilidades físicas e mentais e, que a avaliação social precederia o tratamento. Então, agrupou todos os problemas de movimento sob o termo de discinesia e utilizou espasticidade, atetose, sincinesia, ataxia e tremores como sub-categorias (MORRIS, 2007; PAKULA *et.al.*, 2009). Além disso, ajudou a fundar a Academia Americana de Paralisia Cerebral em 1947, cuja missão era encorajar e estimular profissionais de educação, pesquisa e interesses no

entendimento dessas condições e na melhora do cuidado e reabilitação de pessoas afetadas (MORRIS, 2007; PAKULA, *et.al.*, 2009).

Em 1957, Mac Keith e Polani reuniram um grupo informal, chamado “O clube de Little”, com a finalidade de pensar na terminologia para descrição da PC e publicaram a seguinte definição: um problema permanente, e não-mutável de movimento e postura, que aparece nos primeiros anos de vida devido a um problema não progressivo do cérebro, resultado de interferência durante seu desenvolvimento. E, em relação à classificação da manifestação clínica, eles utilizavam o termo espástico, com as subcategorias de hemiplegia, dupla hemiplegia e diplegia. As categorias que envolviam todo o corpo eram denominadas de distonia, coreoatetose, mista, atáxica e atônica (MAC KEITH; POLANI, 1959; MORRIS, 2007).

A classificação de PC foi revista em 1964 por alguns membros do clube devido a inconsistência na interpretação de termos como “espástico” entre diferentes profissionais e países, concluindo-se que era impossível, naquele momento, prosseguir com a referida classificação (BAX, 1964; MORRIS, 2007).

Em 1980, a Sociedade de Espasticidade (agora chamada de SCOPE) convidou um grupo de especialistas para discutir o assunto e classificar a PC por uma perspectiva epidemiológica (EVANS; ALBERMAN, 1985; EVANS, 1987; MORRIS, 2007).

Inicialmente o grupo tinha maior interesse em monitorar as taxas de incidência de PC na população como um marcador de saúde pública de cuidados de saúde perinatal e neonatal. A abordagem foi fundamentada em um sistema de classificação construído por Fiona Stanley e a versão de Evans registra detalhes dos *déficits* motores centrais em: 1) hipotonia, 2) hipertonia (incluindo rigidez e espasticidade), 3) discinesia; e 4) ataxia (EVANS, 1987; MORRIS, 2007).

A versão de Evans permitiu também o registro de mobilidade funcional e destreza manual, dificuldades sensoriais e intelectuais, dificuldades de comunicação, epilepsia, malformações congênitas e adquiridas, assim como genéticas e outros problemas. Entretanto, mesmo com algumas tentativas feitas para validação deste sistema, detalhes sobre sua confiabilidade e validade não foram amplamente divulgados (MORRIS, 2007).

A partir do ano 2000, a padronização da definição da PC continuou sendo o foco dos estudos realizados, e os pesquisadores perceberam que uma descrição detalhada da capacidade funcional das crianças com PC poderia melhorar a confiabilidade de seu diagnóstico (LENSKI; BISHAI; PANETH, 2001; PANETH, 2003; MORRIS, 2007).

Realizou-se, então, um Workshop Internacional sobre Definição e Classificação da Paralisia Cerebral em Bethesda, Maryland (EUA) em julho de 2004, movido pela necessidade de se avaliarem as informações sobre a PC e revisar a linguagem utilizada para descrevê-la. O objetivo do evento foi reavaliar a definição de PC motivada por fatores, como mudanças na prestação de cuidados a crianças com deficiência; reconhecimento de que crianças com erros inatos do metabolismo lentamente progressivos podem apresentar dificuldades motoras, às vezes, indistinguíveis das crianças com doenças não-progressivas; aumento da disponibilidade de alta qualidade de imagens cerebrais para identificar deficiências na estrutura do cérebro; reconhecimento de que o prejuízo no desenvolvimento motor é quase sempre associado a outras deficiências e, por fim, maior compreensão sobre os antecedentes associados e correlatos da PC (ROSENBAUM *et al.*, 2007).

Os participantes revisaram e atualizaram a definição e a classificação de PC, considerando-se a mudança dos conceitos sobre deficiências, o estado funcional e participação pessoal. Eles concordaram que PC não era um diagnóstico etiológico, mas um termo de descrição clínica. Desse modo, restrições foram feitas sobre o foco exclusivo em alterações motoras, dado que pessoas com deficiências no neurodesenvolvimento usualmente apresentam prejuízos em uma série de funções que podem ou não incluir manifestações motoras graves, relacionados à necessidade de um enfoque individualizado e multidimensional para o estado e necessidade de cada pessoa funcionalmente acometida. Chegaram, por fim, à definição de que PC se refere a um conjunto de disfunções permanentes do desenvolvimento do movimento e postura, relacionado a distúrbios não-progressivos que acontecem no cérebro fetal ou infantil, originando limitações das atividades. Problemas como alteração de sensação, percepção, cognição, comunicação e comportamento, decorrentes de epilepsia e alterações musculoesqueléticas, frequentemente acompanham os distúrbios motores da PC (PAKULA *et al.*, 2009; ROSENBAUM *et al.*, 2007).

Como os fatores de risco que podem ocasionar uma lesão no SNC são diversos, a PC pode ser considerada uma condição multifatorial (PATO; SOUZA; LEITE, 2002). Tais fatores podem ser pré-natais, perinatais e pós-natais. Entre os fatores pré-natais encontram-se as infecções congênicas (rubéola, citomegalovírus, sífilis, toxoplasmose), hipoxemia cerebral (anemia na gestação, insuficiência de troca gasosa pela placenta) e distúrbios do metabolismo (diabetes mellitus materno, subnutrição da gestante, uso de medicações teratogênicas); entre os fatores perinatais estão as ocorrências de hemorragias cerebrais por trauma, hipóxia e fatores obstétricos e, por último, entre os fatores pós-natais consideram-se a icterícia grave não tratada no momento certo (encefalopatia hiperbilirrubínica), meningoencefalites

bacterianas, encefalopatias desmielinizantes pós-infecciosas e pós-vacinais, traumatismos cranioencefálicos e convulsões neonatais (GOMES *et al.*, 2001).

Apesar de tantos anos de estudo sobre a PC, ainda se discute como as diferentes manifestações podem ser classificadas (MORRIS, 2007). De acordo com Rosenbaum *et al.* (2007), para que haja melhor compreensão e tratamento da PC, algumas características devem ser consideradas no esquema de classificação, tais como as alterações motoras (natureza e tipologia das desordens motoras; habilidades motoras funcionais), o acompanhamento da deficiência, anatomia, os achados de neuroimagem e, por último, a relação de causa e tempo.

No aspecto das alterações motoras, a PC é classificada em três grupos de acordo com a alteração neuromotora dominante: espástico, discinético ou atáxico, sendo que, dentro da classificação discinético, há ainda a diferenciação entre distonia e coreoatetose e, por último, recomenda-se que o termo “misto” deva ser evitado (ROSENBAUM *et al.*, 2007).

Em relação ao acompanhamento da deficiência, as crianças geralmente apresentam outras deficiências resultantes do processo patológico que requerem classificação de presente ou ausente, como convulsões, problemas visuais e auditivos, déficits cognitivos, problemas emocionais e comportamentais, e problemas músculoesqueléticos (ROSENBAUM *et al.*, 2007).

Também é importante avaliar o aspecto anatômico que classifica topograficamente a PC unilateral, quando apenas um hemisfério é comprometido e, em bilateral, quando ambos os lados são comprometidos (ROSENBAUM *et al.*, 2007). Já os achados de neuroimagem apresentam fraca correlação com o quadro clínico e não possuem nenhum esquema padronizado de classificação, necessitando ainda de desenvolvimento (ROSENBAUM *et al.*, 2007).

Por último, não foi estabelecida qualquer classificação de PC relacionada à causa ou ao tempo de exposição à lesão, visto que isso se deve à grande diversidade de fatores etiológicos ou fatores de risco para o desenvolvimento da PC, sendo que a relação de tempo de exposição à lesão deve ser levado em conta apenas quando há forte evidência de um evento causal para a PC, como, por exemplo, um quadro de meningite pós-natal em uma criança previamente saudável. Por isso não existe classificação sistematizada (ROSENBAUM *et al.*, 2007).

Para Oliveira (2010), o desenvolvimento motor na criança com PC ocorre de maneira desordenada, pois ela acaba por usar partes do corpo que se encontram menos afetadas e/ou não afetadas para compensar seus movimentos. Assim, alguns padrões essenciais que preparam para a realização de atividades futuras mais complexas estão ausentes. Em vista

disso, as limitações no desenvolvimento motor na PC serão diferentes em cada criança devido à faixa etária em que ocorreu a lesão, a sua localização e extensão.

Em decorrência do quadro motor, podem ocorrer prejuízos nas habilidades para as atividades de vida diária, interferindo nas atividades sociais e cognitivas, na independência da marcha, nos cuidados de higiene e vestuário, favorecendo um impacto negativo na saúde e no bem-estar da criança e da família (RANGEL *et al.*, 2006).

As interações da criança com PC com pessoas, objetos e eventos, na manipulação dos objetos, na repetição de ações, no domínio do próprio corpo e no esquema corporal estão limitadas (GREEN; HURVITZ, 2007). Dessa maneira, a criança com PC perde oportunidades concretas de exploração de seu próprio corpo e ambiente, o que pode resultar em lacunas nas áreas perceptiva, cognitiva, linguística e social (GREEN; HURVITZ, 2007; BRASIL, 2013).

Os distúrbios sensoriais, perceptivos e cognitivos, associados, podem abranger a visão, a audição, o tato, e a capacidade de interpretar as informações sensoriais e/ou cognitivas e podem ser resultado de distúrbios primários, atribuídos à própria PC ou a distúrbios secundários, como consequência das limitações de atividades. Do mesmo modo, ficam alteradas a comunicação expressiva, receptiva e a habilidade de interação social (ROSENBAUM *et al.*, 2007; BRASIL, 2013).

As crises convulsivas estão frequentemente presentes em 65% dos casos de sujeitos com PC, sendo necessário o uso de medicações anticonvulsivantes (ROTTA, 2002; BRASIL, 2013). Por volta de 31% dos casos de neonatos nascidos a termo, com encefalopatia hipóxico-isquêmica (EHI), as convulsões podem surgir nas primeiras seis horas e a reincidência das crises (epilepsia) ocorre, em sua maioria, dentro dos primeiros 6 meses de vida (FUNAYAMA, 2005; BRASIL, 2013). Esse quadro já não é tão claro em sequelas de EHI em nascidos pré-termo e, na PC por diversas causas, a epilepsia pode surgir em qualquer época da vida (BRASIL, 2013).

As alterações comportamentais e mentais, como distúrbios do sono, transtornos do humor e da ansiedade também podem ocorrer (ROSENBAUM *et al.*, 2007; BRASIL, 2013). Além de tudo, crianças com a capacidade cognitiva preservada, ao perceberem suas dificuldades físicas, apresentam problemas de comportamento, não só pela percepção de sua dificuldade, mas também pela dificuldade de aceitação dos pais, que sempre desejaram um filho saudável. Essa frustração acaba resultando em um confronto entre o filho real e o desejado, o que gera uma reação de culpa e superproteção por parte dos pais, aumentando a possibilidade de que a criança apresente problemas de comportamento (ROTTA, 2002).

As alterações musculoesqueléticas secundárias, contraturas musculares e tendíneas, rigidez articular, luxações e subluxações do quadril e deformidade na coluna podem progredir no decorrer da vida e estão ligados ao crescimento físico e à espasticidade muscular. Isso acontece, porque a espasticidade não afeta todos os músculos por igual; além do mais, o músculo espástico cresce menos que o músculo relaxado. Assim, as partes moles não acompanham o ritmo de crescimento ósseo devido ao desequilíbrio muscular, provocando contraturas (JOZEFczyk, 2002; GRAHAM; SELBER, 2003; PASCUAL-PASCUAL, 2007; ROSENBAUM *et al.*, 2007; SPOSITO; RIBERTO, 2010; BRASIL, 2013).

O diagnóstico da PC é definido em bases clínicas, caracterizadas por alterações do movimento e postura. Atualmente, todavia, os recursos de neuroimagem permitem a realização de diagnóstico diferencial de encefalopatias progressivas (BRASIL, 2013), assim como a possibilidade de traçar o prognóstico de crianças com PC, uma vez que existe forte relação entre os achados específicos da ressonância magnética com o nível de gravidade motor e o tipo clínico. Isso possibilita iniciar as intervenções mais precocemente, como prescrição de órteses, prevenção de luxação de quadris e artroses e encaminhamento para todos os tipos de terapias e intervenções necessárias, além de também determinar os fatores causais da PC (ROSENBAUM *et al.*, 2007; ARNFIELD *et al.*, 2013).

Entre as crianças com PC, estima-se que 80% tenham alguma alteração de movimento e, como já citado anteriormente, elas são frequentemente classificadas de acordo com a característica clínica mais dominante, em espásticas, discinéticas e atáxicas (RETHLEFSEN *et al.*, 2010; BRASIL, 2013).

A espasticidade é a anormalidade motora e postural mais usualmente vista na PC e é definida como um transtorno motor caracterizado por aumento do tônus muscular dependente de velocidade frente a uma estimulação tendinosa. Frequentemente a espasticidade é parte da Síndrome do Neurônio Motor Superior, junto com a hiperreflexia, clônus, sinal de Babinski positivo. Contudo, outros componentes clínicos da espasticidade podem estar presentes, como perda da destreza, alteração dos reflexos cutâneos e autonômicos, paresia motora e fadigabilidade (RETHLEFSEN *et al.*, 2010; SPOSITO; RIBERTO, 2010).

Os quadros de espasticidade devem ser classificados também, quanto à distribuição anatômica, em unilateral (monoplégicas e hemiplégicas) e bilateral (diplégicas, triplégicas, quadri/tetraplégicas e dupla hemiplegia), sendo a paralisia cerebral espástica bilateral mais frequente que a unilateral (ROSENBAUM *et al.*, 2007; BRASIL, 2013).

A PC tipo discinética caracteriza-se por movimentos involuntários, por vezes excessivos, produzindo posturas atípicas, mais evidentes quando o paciente inicia um

movimento voluntário; engloba a distonia (distúrbio motor em que contrações musculares involuntárias sustentadas ou intermitentes causam movimentos repetitivos ou torcionais e posturas anormais) e a coreoatetose (tônus instável, com a presença de movimentos involuntários e movimentação associada); é causada por uma lesão do sistema extrapiramidal, principalmente nos núcleos da base (corpo estriado – *striatum* e globo pálido, substância negra e núcleo subtalâmico). Nas formas coreoatetósicas, ao lado dos movimentos involuntários característicos, podem-se observar alterações do tônus muscular do tipo distonia, com variações para mais ou para menos, durante a movimentação ou na manutenção da postura (ROTTA, 2002; ROSENBAUM *et al.*, 2007; RETHLEFSEN *et al.*, 2010; BRASIL, 2013).

Quando a postura distônica está presente até mesmo ao repouso, não relaxando nem mesmo ao movimento passivo, ela causa hipertonia. A hipertonia distônica está presente em casos em que a resistência ao movimento passivo não muda com mudanças na velocidade do movimento passivo ou mudança da amplitude da articulação e pode estar associado à contração simultânea de agonistas e antagonistas. O membro tende a manter-se em uma postura fixa involuntária e pode ser agravada por movimentos distais (RETHLEFSEN *et al.*, 2010).

E, finalmente, a PC tipo atáxica é caracterizada por um distúrbio da coordenação dos movimentos e alterações do equilíbrio, associados à hipotonia muscular, apresentando, usualmente, uma marcha com aumento da base de sustentação e tremor intencional, podendo ser ocasionada por uma disfunção no cerebelo (ROTTA, 2002; ROSENBAUM *et al.*, 2007).

Devido à diversidade dos quadros clínicos de PC, têm-se, associadas às classificações de sinais clínicos e à distribuição anatômica, outras classificações visando caracterizar o nível de comprometimento motor das funções motoras globais e de função manual (BRASIL, 2013).

Rosenbaum *et al.* (2007) explicam que as extremidades (membros superiores e inferiores) devem ser classificadas separadamente. Sendo assim, deve-se utilizar o GMFCS E&R (*Gross Motor Function Classification System - Expanded & Revised*) para as extremidades inferiores e o MACS (*Manual Ability Classification System*) ou BFMF (*Bimanual Fine Motor Function*) para as extremidades superiores, devido à discrepância de funções entre os membros superiores e inferiores (ROSENBAUM *et al.*, 2007).

Tem sido utilizado internacionalmente o GMFCS E&R, que Palisano e colaboradores (2008) publicaram para crianças com PC. Nesse instrumento, os indivíduos com PC são classificados em cinco níveis baseados na mobilidade funcional ou limitação na atividade

(PALISANO *et al.*, 2008; RETHLEFSEN *et al.*, 2010) e, ainda, levam-se em consideração os diversos ambientes no desempenho da criança e do adolescente, pois sabe-se que o ambiente e outros fatores podem influenciar o desempenho motor do sujeito com PC (RETHLEFSEN *et al.*, 2010).

Além disso, o GMFCS E&R pode ser aplicado na faixa etária de 0 a 18 anos considerando a perspectiva de que o desempenho da função motora grossa é influenciado pelo ambiente físico, social e atitudes, bem como pelos fatores pessoais como preferências, interesses e motivação (PALISANO *et al.*, 2008; RETHLEFSEN *et al.*, 2010).

Os cinco níveis do GMFCS são diferenciados entre si pelas limitações funcionais que o sujeito apresenta, incluindo aparelhos auxiliares de locomoção (tais como andadores, muletas e bengalas) e cadeira de rodas e, em menor grau, na qualidade de movimento e desempenho em atividades como sentar, puxar-se para ficar em pé e andar (PALISANO *et al.*, 2008; RETHLEFSEN *et al.*, 2010). O foco do GMFCS está em determinar qual nível melhor representa as habilidades atuais do indivíduo e as limitações na função motora. Considera-se o desempenho habitual da criança em casa, na escola e nos espaços comunitários e não o melhor desempenho, qualidade de movimento ou potencial de melhora (PALISANO *et al.*, 2008; SILVA; PFEIFER; FUNAYAMA, 2013).

Esse instrumento não possibilita, no entanto, uma classificação da função manual. Foi publicado, então, o MACS, em 2006, para crianças e adolescentes com PC de 4 a 18 anos cujo enfoque se dá no desempenho manual durante a realização das atividades de vida diária em sua casa, na escola, ou na comunidade, sem manter o foco no lado afetado, ou no tipo de preensão manual (ELIASSON *et al.*, 2006, BRASIL, 2013). Ele classifica os sujeitos em cinco níveis gradativos, assim como o GMFCS E&R, sendo que o nível I inclui as que manipulam objetos facilmente e o nível V as que não manipulam objetos e têm habilidades gravemente limitadas (ELIASSON *et al.*, 2006; BRASIL, 2013).

Dessa maneira, é preciso considerar que os sistemas classificatórios GMFCS E&R e o MACS não permitem mensurar habilidades, para fins de comparações, antes e após intervenções. Eles possibilitam a descrição detalhada a respeito do sujeito com PC sobre a natureza e gravidade do problema, projetam um prognóstico acerca de suas necessidades atuais e futuras, fornecem informações aos profissionais de saúde em relação ao paciente com PC e possibilitam realizar comparações entre uma série de casos de PC coletados em diferentes locais do mundo (ROSENBAUM *et al.*, 2007).

Destaca-se, portanto, a importância de que características adicionais devem ser consideradas pelos métodos de classificação que já contribuem substancialmente para o

entendimento e gerenciamento das doenças, sugerindo uma mudança do foco na área da Saúde: deixar de centrar-se na doença para focar-se na identificação do impacto funcional individualizado, consequente de condições como a PC (ROSENBAUM *et al.*, 2007; MANCINI, 2011; BRASIL, 2013). Em vista disso, desenvolveram-se novos modelos de classificação, de instrumentos de avaliação funcionais e intervenções, ampliando o dimensionamento da atenção à saúde da pessoa com PC (ROSENBAUM *et al.*, 2007; MANCINI *et al.*, 2012; BRASIL, 2013).

2.2. Avaliações da Função Manual

Diversos autores têm estudado instrumentos (escalas e testes) que têm por objetivo avaliar o desenvolvimento motor das crianças com PC. Os dados obtidos de uma criança por meio da avaliação motora podem levar a decisões válidas sobre seu desenvolvimento (ROSA *et al.*, 2008).

Para Mascarenhas (2008), tais instrumentos permitem avaliar o déficit motor da PC de forma a fornecer dados para a reabilitação dessas crianças. Além disso, instrumentos padronizados possibilitam uma comunicação mais uniforme entre os diferentes profissionais que atuam em um determinado serviço de saúde e podem ser destinados a avaliar o desempenho motor de membros inferiores, ou do tronco, e ou dos membros superiores.

O GMFCS E & R avalia a função motora grossa dos membros inferiores e já foi citado anteriormente (SILVA; PFEIFER; FUNAYAMA, 2010). Para avaliar o tronco de crianças com PC pode ser utilizada a avaliação *Spinal Alignment and Range of Motion Measure* (SAROMM), indicando se a criança apresenta o alinhamento ou a amplitude de movimento normal ou anormal. A escala possui quatro itens para alinhamento da coluna vertebral e onze itens para amplitude de movimento e capacidade de extensão muscular que são testados bilateralmente. Cada item é pontuado em escala ordinal de cinco pontos, sendo zero a capacidade de alinhar normalmente sem limitação passiva e quatro para desvios graves no alinhamento da coluna ou limitação na amplitude de movimento ou extensibilidade muscular. A SAROMM inclui itens mais susceptíveis de influenciar a aquisição ou manutenção de habilidades motoras básicas, como rolamento, engatinhar, sentar, puxar-se para ficar em pé, transferir e andar; por isso, maior enfoque no tronco e menor em extremidades (BARTLETT; PURDIE, 2005; LOPES; PFEIFER, 2014).

Há diversas avaliações e escalas que medem o desempenho motor de membros superiores de crianças com PC. Entre elas, estão a AHA – *Assisting Hand Assessment* (KRUMLINDE-SUNDOLM; ELIASSON, 2003), CFUS – *Caregivers Functional Use Survey*

(CHARLES *et al.*, 2006), QUEST – *Quality of Upper Extremity Skills Test* (DEMATTEO *et al.*, 1992), SHUEE – *Shriners Hospital Upper Extremity Evaluation* (DAVIDS *et al.*, 2006), ABILHAND-Kids (ARNOULD, 2004), MUUL – *Melbourne Assessment of Unilateral Upper Limb Function* (RANDALL; JOHNSON; REDDIHOUGH, 1999), JTHF – *Jebsen-Taylor Hand Function Test* (JEBSEN *et al.*, 1969), PDMS-II – *Peabody developmental motor scale-2* (FEWELL; FOLIO, 2000), House – *House Functional Classification System* (KOMAN *et al.*, 2008), BFMF – *Bimanual Fine Motor Function* (BECKUNG; HAGBERG, 2002) e MACS – *Manual Ability Classification System* (ELIASSON *et al.*, 2006).

A AHA é um instrumento de avaliação de função manual, o qual mede e descreve como a criança com desordem motora unilateral (principalmente com PC unilateral ou com lesão obstétrica de plexo braquial) utiliza sua mão afetada em atividades bimanuais em situação espontânea. É constituído de 22 itens, sendo aplicada em crianças de 18 meses até 12 anos de idade (GILMORE; SAKZEWSKI; BOYD, 2009; HOLMEFUR *et al.*, 2009). No estudo de Greaves *et al.* (2010) sobre o desempenho bimanual em crianças pequenas com PC unilateral, a AHA teve suporte nas seis provas de nove propriedades de medida crítica, qualificando-a em comparação às outras avaliações que apresentaram pouca ou nenhuma prova que dá suporte a elas.

A CFUS é um instrumento cujo objetivo é avaliar crianças com PC unilateral em atividades unimanuais e bimanuais divididas em 2 níveis. A faixa etária indicada para aplicação é entre 3 anos e 6 meses até 15 anos e 6 meses de idade (GREAVES *et al.*, 2010).

A classificação HOUSE foi desenvolvida para classificar a função da mão afetada depois de cirurgias em sujeitos com PC espástica unilateral. A pontuação varia de 0-8, sendo que o nível 8 é considerado o uso normal e independente da mão (GREAVES *et al.*, 2010).

A avaliação QUEST mede a qualidade de movimento dos membros superiores bilateralmente e sua população específica são crianças com espasticidade em membros superiores de 18 meses até 8 anos de idade (GREAVES *et al.*, 2010).

A avaliação SHUEE é baseada em vídeo e apresenta um perfil descritivo para comparar a dinâmica do alinhamento dos segmentos dos membros superiores, incluindo cotovelo, antebraço, punho, polegar e dedos na pré e pós-intervenção. Inicialmente idealizada para avaliação de candidatos à aplicação para botox, atualmente é usada para intervenções terapêuticas e cirúrgicas. É utilizada em crianças com PC unilateral entre 3 e 18 anos de idade (DAVIDS *et al.*, 2006).

A escala ABILHAND-Kids avalia o desempenho das habilidades manuais de crianças com PC ou com desordem unilateral, com idade entre 6 e 15 anos (GILMORE *et al.*, 2009).

A MUUL avalia como a criança com deficiência neurológica, entre 5 e 15 anos, move os membros superiores enquanto desempenha as atividades dos itens. Ela promove a identificação do componente do movimento específico em que a criança apresenta a dificuldade, sendo que os membros são avaliados separadamente (RANDALL; IMMS; CAREY, 2008).

O JTHFT é um teste desenvolvido para avaliar o uso funcional da mão e tem a finalidade de proporcionar uma medida objetiva de tarefas padronizadas e avaliar alguns aspectos da função da manual usados em atividades do cotidiano. É composto por 7 subtestes e os escores consistem nas mensurações dos tempos, por meio de cronômetro (RODRIGUES *et al.*, 2007).

A PDMS-II avalia a execução das habilidades motoras grosseiras e finas de crianças de 0 a 71 meses de idade e sua administração inclui 6 testes, distribuídos por 2 componentes: habilidades motoras grossas (reflexos, posturais, locomoção e manipulação de objetos) e habilidades motoras finas (manipulação fina e integração visuomotora) (SARAIVA; RODRIGUES, 2007). De acordo com os estudos de Gebhard, Ottenbacher e Lane (1994) e Wang, Liao e Hsieh (2006), a PDMS-II foi avaliada com alto índice de confiabilidade. Para Saraiva e Rodrigues (2007), a PDMS-II é um instrumento válido e útil no contexto clínico, educativo e na investigação científica na área de desenvolvimento motor da criança.

A avaliação BFMF classifica a função motora fina bimanual em crianças com PC em 5 níveis que se distinguem pelas diferenças de limitação da função manual. A classificação da BFMF foi baseada em domínios apresentados por Krägeloh-Mann *et al.* (1993) que avaliavam movimentos grosseiros, manipulação sem restrição essencial, capacidade de preensão, inabilidade de movimentar um único dedo, habilidade de segurar sem preensão e ausência de função motora útil. Foi desenvolvida com o objetivo de corresponder aos níveis da avaliação GMFCS (BECKUNG; HAGBERG, 2002). Há, no entanto, uma correlação muito forte entre GMFCS e BFMF, confirmada pelo estudo de Beckung e Hagberg (2002).

Por fim o MACS, já citado anteriormente, classifica as crianças e adolescentes, com PC e idade entre 4 e 18 anos, em relação ao manuseio de objetos nas atividades diárias em 5 níveis. O nível I indica o melhor e o V o pior nível de habilidades manuais (SILVA; PFEIFER; FUNAYAMA, 2010). O nível é determinado pela entrevista de alguém que conhece a criança sobre o desempenho e a necessidade de ajuda que a criança precisa no

manuseio dos objetos. O MACS não tem como objetivo distinguir entre as diferenças das capacidades das duas mãos (ARNER *et al.*, 2008; IMMS; CARLIN; ELIASSON, 2010).

O MACS é uma classificação relativamente nova, mas já é alvo de atenção mundial, tanto que foi traduzido para 15 línguas, e é um instrumento muito utilizado internacionalmente para classificar as habilidades manuais de crianças com PC juntamente com o GMFCS E & R que classifica a função motora grossa. Ainda que haja alguma evidência de validade e confiabilidade das avaliações por meio de entrevista com médicos e cuidadores, até agora não há estudos que confirmem esses parâmetros (IMMS; CARLIN; ELIASSON, 2010). Deve-se salientar, no entanto, que o MACS não classifica a capacidade funcional de cada mão separadamente, não faz relação com a idade da criança/adolescente e não é indicado para crianças menores de 4 anos.

Verifica-se que os instrumentos e classificações citados anteriormente não servem para todos os tipos de PC: a maioria deles é voltado para crianças unilaterais e avalia crianças acima de 4 anos de idade.

Em outro aspecto o estudo de Cruz (2006) destaca que o meio essencial para a estimulação da função manual de crianças com PC espática unilateral é o brincar, reafirmando o conceito de que o brincar é também estimular.

Madaschi e Paula (2011), em sua revisão de literatura, apontaram a escassez de estudos em relação à validação, para a população brasileira, de instrumentos de medidas internacionais, como também a carência de medidas de avaliação criadas no Brasil e validadas.

Assim, levanta-se a seguinte questão: como avaliar a função manual de crianças de 0 a 7 anos de idade e identificar as alterações dessa função, desencadeando um impacto no desempenho nas atividades de vida diária?

Levanta-se, como hipótese, que um instrumento de avaliação, composto por itens que envolvam o desempenho manual relacionado com o desenvolvimento da função manual infantil, será adequado para identificar desvios de desenvolvimento e possibilitará definir objetivos terapêuticos ocupacionais.

Desse modo, optamos pela construção de um novo instrumento a ser usado na presente pesquisa e que fará a distinção da capacidade funcional entre as mãos, por meio do brincar, relacionando a faixa etária com a gravidade motora, sendo aplicável para crianças menores de 4 anos.

3. Objetivos

Geral: Elaborar, aplicar e analisar um protocolo de avaliação da função manual de crianças com PC de 0 a 7 anos e 11 meses de idade, a partir de testes padronizados.

Específicos:

- 1) Elaborar um protocolo para avaliar o desempenho da função manual de crianças com PC, a partir de testes padronizados, considerando a faixa etária e agravidade motora;
- 2) Testar o protocolo elaborado em crianças com PC e desenvolvimento típico (DT), de acordo com a idade;
- 3) Validar o conteúdo do protocolo de avaliação do desempenho da função manual de crianças com PC por meio da avaliação de juízes especialistas e profissionais na área;
- 4) Comparar os resultados de desempenho da função manual de crianças com PC e de crianças com DT, pela aplicação do novo protocolo, analisar as avaliações dos juízes especialistas e reformular o protocolo de avaliação do desempenho da função manual.

4.Método

Este estudo atendeu a todos os aspectos éticos de pesquisa com seres humanos segundo a resolução do Conselho Nacional de Saúde 196/96. Foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa do HCRP e da FMRP-USP de acordo com o processo nº12542/2012 (ANEXO A).

Para a criação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – AMIGO, foi utilizada a metodologia proposta por Benson e Clark (1982) para o desenvolvimento de testes na área de terapia ocupacional. De acordo com esses autores, o processo de desenvolvimento de testes inclui 4 etapas:

1. Etapa 1 – Planejamento: definição de objetivo e população alvo, realização de revisão da literatura sobre instrumentos existentes, tipos de itens e formato de instrumento.
2. Etapa 2 – Construção: desenvolvimento dos itens, validação de conteúdo por profissionais/pesquisadores experientes (*experts*) na área, revisão dos itens (inclusão e exclusão), resultando na primeira versão piloto do instrumento.
3. Etapa 3 – Avaliação Quantitativa: revisão geral da versão piloto, aplicação dela em grupo experimental, realização de análises para avaliar a confiabilidade, sendo seus resultados utilizados para nova revisão do instrumento. Aplicação, pela segunda vez, do piloto teste, com avaliação da confiabilidade e nova revisão, e assim, sucessivamente, até alcançar a versão final.
4. Etapa 4 – Validação: Aplicação do instrumento em um número significativo de sujeitos, coletando dados para derivação de normas, exame da validade concorrente, de critério e de construto.

Neste estudo foram realizadas apenas as etapas 1 e 2 para a construção da AMIGO, já que está ainda em processo de desenvolvimento e aperfeiçoamento. Em futuros estudos serão desenvolvidas as etapas 3 e 4.

Assim, trata-se de um estudo transversal, não experimental, de análise quantitativa e qualitativa, desenvolvido nas 2 etapas apresentadas a seguir:

Figura 1 - Fluxograma das etapas do desenvolvimento da AMIGO

4.1. Planejamento

4.1.1. Definição dos Objetivos da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva

Definiu-se que o objetivo da AMIGO é avaliar o desempenho da função manual de crianças com PC, de 0 a 7 anos e 11 meses, relacionando a faixa etária e a gravidade motora.

4.1.2. Definição da População-alvo da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva

Definiu-se que a AMIGO é específica para crianças de ambos os sexos com diagnóstico clínico de PC, independente dos tipos clínicos (espástico, discinético e atáxico) e da distribuição topográfica (unilateral e bilateral).

De acordo com Gabbard (1996), as crianças pequenas têm ações voluntárias de alcançar e pegar por volta dos 4 e 5 meses de idade, e alcançam um amadurecimento relativo aos 14 meses, mas não alcançam a habilidade de manipulação até 5 a 8 anos. Dessa forma, optou-se por definir a faixa etária avaliada pela AMIGO de 0 até 7 anos e 11 meses, e não até 18 anos como nas classificações do GMFCS E & R e MACS, por não haver diferenças significativas após essa idade nas habilidades manuais (alcançar, pegar e manipular objetos).

4.1.3. Revisão dos Instrumentos Semelhantes Existentes na Literatura

Primeiramente foram realizadas buscas de artigos nas bases de dados: Scielo, Pubmed e Lilacs, e também no site Canchild - *Centre for Childhood Disability Research*, sobre instrumentos relacionados a crianças com PC, utilizando as palavras-chave: *paralisia cerebral/cerebral palsy*, *habilidade manual/hand skill*, *função manual/hand function* e *avaliação/assessment*.

Os instrumentos relacionados aos membros superiores, que estão relacionados à função manual, foram selecionados, excluindo-se os que estavam relacionados à coordenação motora grossa e posicionamento de tronco de crianças com PC.

Estes instrumentos eleitos foram descritos e analisados em relação à idade de crianças com PC e o foco principal de avaliação (apresentados nos resultados deste estudo), concluindo que é justificável a criação de mais um instrumento para a mesma população-alvo.

4.2. Construção I

4.2.1. Desenvolvimento dos Itens da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva

4.2.1.1. Seleção dos Instrumentos Utilizados como Base para a Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1

Para o início da elaboração da AMIGO, foram realizadas buscas na literatura brasileira, na base de dados Lilacs, de instrumentos, que estavam relacionados à coordenação motora, mais frequentemente utilizados e citados na prática clínica da terapia ocupacional com crianças pré-escolares. Os instrumentos padronizados selecionados foram descritos e analisados em relação aos conteúdos dos itens e serviram de base para seleção dos itens a comporem o instrumento em construção.

4.2.1.2. Seleção dos Itens Relevantes por Faixa etária para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1

Os instrumentos padronizados eleitos na fase anterior foram analisados pelo comitê de pesquisa composto pela pesquisadora – terapeuta ocupacional com 7 anos de experiência na área de neuropediatria, por duas alunas de graduação do curso de terapia ocupacional da USP e pela orientadora da pesquisa – terapeuta ocupacional com 27 anos de experiência na área de neuropediatria.

Os itens foram selecionados de acordo com o Modelo do Repertório Funcional da Mão (KIMMERLE; MAINWARING; BORENSTEIN, 2003), o qual identifica as capacidades manuais em alcance, preensão e manipulação de objetos, as quais são utilizadas na execução de diferentes funções em contextos variados. Apesar de o ato de soltar não ser identificado como outro aspecto das capacidades manuais por esses autores, ele está implícito na função manual de manipulação de objetos em diversos itens.

Assim, foram incluídos os itens que estavam relacionados à função manual, e excluídos os que estavam relacionados à coordenação motora global, à cognição, entre outros, constituindo, assim, o novo instrumento AMIGO – versão 1.

Na sequência, os itens foram separados por faixa etária, sendo algumas em meses e outras em anos, de acordo com o instrumento de que os itens foram retirados. Dessa maneira foram feitos os *check-list* de itens de 0 a 6 meses, de 6 a 12 meses, de 0 a 12 meses, de 12 a 18 meses, de 18 a 24 meses, de 1 a 2 anos, de 24 a 30 meses, de 30 a 36 meses, de 2 a 3 anos, de 36 a 42 meses, de 42 a 48 meses, de 3 a 4 anos, de 4 a 5 anos, de 5 a 6 anos, de 6 a 7 anos, de 7 a 8 anos.

4.2.1.3. Análise dos Itens e Adequação da Avaliação Manual Infantil Geral e

Objetiva – Versão 1

Foram realizadas 6 reuniões do comitê de pesquisa com a finalidade de analisar, discutir e selecionar os itens considerados realmente relevantes para as particularidades das crianças com diagnóstico clínico de PC e excluir aqueles julgados desnecessários. Observou-se que muitos itens selecionados na etapa anterior eram repetitivos, pois abordavam questões muito semelhantes. À vista disso, foram feitos agrupamentos de itens recorrentes.

Visto que a AMIGO tem como público alvo profissionais da área da saúde e especialistas na área de neuropediatria, optou-se por estruturá-la como um formulário para ser preenchido com facilidade durante sua aplicação.

Essa etapa consistiu primeiramente na organização dos itens de acordo com Kimmerle, Mainwaring e Borenstein (2003), por domínios de alcance, de apreensão e de manipulação de objetos.

Em seguida, foram realizadas 2 reuniões do comitê de pesquisa com a finalidade de analisar e discutir a organização do *check-list* por faixa etária e domínios. As faixas etárias foram agrupadas de 0 a 5 meses e de 6 meses a 11 meses, devido à grande diferença das habilidades manuais dessas crianças nessas faixas etárias. Na sequência, o agrupamento continuou anualmente de 1 até 7 anos e 11 meses, tendo todos os itens semelhantes agrupados, com a distribuição dos itens de acordo com a atividade pedida como atividades gráficas, de coordenação e de vida diária, de modo a facilitar a observação no momento da coleta de dados. Deste modo, essas alterações resultaram na AMIGO – versão 2, para crianças com PC.

A pontuação aplicada foi a mesma proposta por Pfeifer (2006) para a ELPK-r – Escala Lúdica Pré Escolar de Knox – Revisada, a qual tem sido utilizada em diversos estudos (PACCIULIO; PFEIFER; SANTOS, 2010; PFEIFER *et al.*, 2011; ROMBE, 2012) e apresenta os seguintes critérios: 2 pontos quando apresenta seguramente o comportamento, 1 ponto quando apresenta o comportamento de forma insegura, -1 quando não apresenta o comportamento e 0 quando o comportamento não é observado – NO – pontuação é nula. Em cada item o aplicador pode assinalar apenas 1 opção dentre as 4 pontuações.

4.3. Projeto Piloto: Aplicação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

4.3.1. Aplicação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2 junto a

Crianças de 0 a 7 anos e 11 meses com Paralisia Cerebral e com Desenvolvimento Típico.

A fim de testar a clareza dos itens e verificar a real relevância dos itens selecionados e a viabilidade de aplicação do protocolo, foi realizada uma aplicação junto a crianças de 0 a 7 anos e 11 meses, tanto com diagnóstico de PC quanto com DT. Essa fase pode ser definida também como validade de face que é uma das etapas necessárias para a validação de conteúdo do protocolo (MOKKINK *et al.*, 2010).

Nessa etapa as duas alunas de graduação do curso de terapia ocupacional da USP ajudaram a pesquisadora na coleta de dados.

4.3.1.1. Amostra

Nessa etapa da pesquisa foi utilizada uma amostra de conveniência, composta por 2 grupos: grupo experimental (GE) e grupo controle (GC).

Grupo experimental: Foram elegíveis para compor o GE crianças com diagnóstico clínico de PC com idade entre 0 a 7 anos e 11 meses de idade. A seleção das crianças foi realizada por consulta aos prontuários de crianças com diagnóstico de PC atendidas no Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto – USP (HCFMRP-USP) que eram acompanhadas nos ambulatórios de Neuropediatria do Centro de Reabilitação do Hospital das Clínicas de Ribeirão Preto – CER (Ambulatório de distúrbio do movimento infantil -ADMI, Ambulatório de neuroreabilitação infantil- ANRI, Ambulatório de reabilitação e equipamentos infantil - AREI, Ambulatório de toxina botulínica – ATXB) identificados pela agenda eletrônica desses serviços.

Primeiramente foi feita uma consulta na agenda dos ambulatórios de atendimento de crianças com doenças neurológicas, identificando as que se encaixavam na idade entre 0 a 7 anos e 11 meses. Em seguida, era acessado, pelo registro da criança, o prontuário eletrônico de onde foram coletadas informações sobre a criança (idade, sexo e diagnóstico clínico) e, estando de acordo com os critérios de inclusão, o responsável pela criança foi contatado e convidado a participar do estudo após esclarecimentos dos objetivos e procedimentos da pesquisa.

Adotaram-se os seguintes critérios de exclusão: ser criança com diagnóstico indefinido, criança com alguma síndrome genética e/ou alguma outra doença associada que ocasione atraso do desenvolvimento neuropsicomotor.

Participaram da pesquisa 18 crianças com PC, sendo 2 crianças para cada faixa etária.

Grupo controle: No caso do GC foram elegíveis crianças com idade entre 0 e 7 anos e 11 meses que apresentavam DT, localizados na Creche Benedito Rosa de Jesus, situada no município de Ribeirão Preto – SP; na escola particular Recanto da Criança-Oficina Escola, situada no município de Guaxupé – MG, e outras filhas de pessoas conhecidas da pesquisadora e auxiliares.

A seleção das crianças com DT foi feita ao acaso, perguntando-se inicialmente aos responsáveis a idade e o sexo da criança, a fim de organizar este grupo de modo a ser o mais semelhante possível com o GE. Estando a criança de acordo com os critérios de inclusão e exclusão, eram esclarecidos os objetivos da pesquisa e feito o convite para participação.

Adotaram-se os seguintes critérios de exclusão: ser criança com diagnóstico indefinido, criança com alguma síndrome genética e/ou alguma outra doença associada que ocasione atraso do desenvolvimento neuropsicomotor.

Participaram da pesquisa 18 crianças com DT, sendo 2 crianças para cada faixa etária. As crianças apresentavam pareamento com o GE quanto a idade e nível sócioeconômico.

Sendo assim, a amostra foi composta por 36 crianças de 0 a 7 anos e 11 meses de ambos os sexos, sendo 18 crianças com diagnóstico clínico de PC e 18 crianças com DT.

4.3.1.2 Materiais

Para a realização deste estudo foram utilizados os seguintes materiais: Papel para impressão da AMIGO, caneta para anotação das respostas, *pen drive* 16 GB para arquivar os dados coletados, computador, câmera de vídeo, tripé de câmera de vídeo, cadeiras, mesas, tapetes de e.v.a. e tablado.

Além disso, para cada faixa etária foram utilizados objetos diversos:

- **0 a 5 meses:** chocalho, arco de atividades e bola pequena.
- **6 a 11 meses:** sucrilhos, 2 blocos de cubos, mamadeira, copo infantil, folha de papel sulfite, pote de rosca, carrinho, biscoito de polvilho, colher infantil, iorgute, livro, pá, areia, recipiente retangular.
- **1 ano a 1 ano e 11 meses:** escova dental, tênis, meias, casaco com botão e zíper, calça, escova de cabelo ou pente, prato infantil, colher infantil, copo infantil, papel sulfite, lápis de cor, livro, lego® grande, 4 blocos de cubos, sucrilhos, recipiente (pote), bate-pinos, contas em um cordão, carrinho, bola grande, boneca.
- **2 anos a 2 anos e 11 meses:** massa de modelar, copo infantil, jarra de plástico, contas em um cordão, quebra cabeça de 4 a 5 peças, jogo de construção (estilo engenheiro), 6 blocos de

cubos, lego® grande, pote de rosca, jogo bate pinos, livro, mamadeira de brinquedo, boneca, 3 folhas de papel sulfite, 2 lápis, torneira, maçaneta, prato infantil, bolo, colher infantil, garfo infantil, escova dental, pasta dental, casaco, camiseta, calça, meias, sapatos, fecho de pressão.

- **3 anos a 3 anos e 11 meses:** copo infantil, 2 folhas de papel sulfite, 2 lápis, tesoura, desenho, jogo de construção (estilo engenheiro), 8 blocos de cubos, jogo bate pino, torneira, sabonete, prato infantil, garfo infantil, colher infantil, bolo, escova dental, pasta dental, escova de cabelo ou pente, camiseta, calça, casaco com zíper e botões, fechos de pressão ou gancho, sapatos.

- **4 anos a 4 anos e 11 meses:** jogo bate pino, pote com tampa de rosquear, 10 blocos de cubos, 2 folhas de papel sulfite, 2 lápis grafite, massa de modelar, tesoura, cola, desenhos, revistas de desenho em quadrinho, faca sem serra e sem ponta, pão, manteiga, colher e garfo infantil, prato de plástico, escova dental, pasta dental, escova de cabelo ou pente, vestuário com botão e zíper, cinto, tênis com cadarço.

- **5 anos a 5 anos e 11 meses:** 2 folhas de papel sulfite, 2 lápis grafite, lápis de cor, desenho, apontador de lápis, revistas de desenho em quadrinho, tesoura, barbante, martelo infantil, prego infantil, faca sem serra e sem ponta, banana, leite, achocolatado em pó, colher, jarra, copo, água, garfo infantil, escova de dentes, pasta de dentes, veste com colchete de pressão.

- **6 anos a 6 anos e 11 meses:** 2 folhas de papel sulfite e 2 lápis grafite.

- **7 anos a 7 anos e 11 meses:** 1 folha de papel de seda, calça/short com fecho e tênis.

4.3.1.3. Instrumentos

Com a finalidade de caracterizar melhor as crianças com PC, foram utilizadas, no momento da aplicação junto com a AMIGO - V2 na população experimental, as seguintes classificações:

- GMFCS E & R: classifica as habilidades e limitações na função motora grossa em crianças com PC de 0 a 18 anos. É baseada no movimento iniciado voluntariamente, com ênfase no sentar, transferências e mobilidade, sendo possível classificar a criança ou adolescente com PC em cinco níveis, variando do I, que inclui crianças com mínima ou nenhuma disfunção com respeito à mobilidade comunitária até o V, que engloba crianças que são totalmente dependentes e requerem assistência para mobilidade (PALISANO *et al.*, 2008; SILVA; PFEIFER; FUNAYAMA, 2010). Dessa forma, essa escala foi utilizada para classificar as crianças quanto à função motora grossa.
- MACS: classifica as crianças com PC, de 4 a 18 anos, em relação ao manuseio de objetos nas atividades diárias em 5 níveis. O nível I indica o melhor e o nível V, o pior nível de

habilidades manuais. O nível é determinado por entrevista de alguém que conhece a criança sobre o desempenho e a necessidade de ajuda que ela precisa no manuseio dos objetos (ELIASSON et al., 2006; SILVA; PFEIFER; FUNAYAMA, 2010). Dessa forma foi utilizado para classificar as crianças a partir de 4 anos quanto à função motora fina.

4.3.1.4. Local

Junto às crianças do GE, a aplicação do GMFCS E & R , do MACS e da AMIGO – V2 foi realizada em salas de terapia do Centro de Reabilitação do HCFMRP-USP.

No caso do GC, a aplicação da AMIGO - V2 foi realizada na Creche Benedito Rosa de Jesus, situada no município de Ribeirão Preto – SP; na escola particular Recanto da Criança-Oficina Escola, situada no município de Guaxupé – MG, ou na residência da própria criança, levadas para um espaço isolado para não interferir na coleta dos dados.

Para ambos os grupos, os espaços necessitavam possuir ao menos uma cadeira e uma mesa, e ainda um espaço no chão para possibilitar a aplicação das avaliações.

4.3.1.5 Procedimentos de Coleta de Dados

Depois que os responsáveis autorizavam a participação das crianças na pesquisa, eles recebiam o Termo de Consentimento Livre Esclarecido (APENDICE A) no qual constavam todas as informações necessárias sobre o objetivo da pesquisa, a garantia de não haver riscos ou gastos, as condições para participação e o procedimento de coleta de dados. Os responsáveis pela criança foram ainda informados sobre a filmagem da criança, a segurança de ser mantida em sigilo a identidade da criança, o compromisso de fornecer informações sobre o estudo e sobre os benefícios futuros, já que avanços na área da saúde ocorrem pelos resultados de estudos como este. Os responsáveis tiveram a opção de poder retirar a autorização e deixar o estudo a qualquer momento, ou mesmo de não autorizar a participação da criança no estudo sem nenhum prejuízo no processo de sua reabilitação.

A coleta de dados foi realizada por três avaliadoras treinadas para tal, sendo uma delas a própria pesquisadora e, as outras duas, as alunas da graduação do curso de terapia ocupacional da FMRP-USP.

A aplicação dos instrumentos/classificações (GMFCS E & R, MACS e AMIGO-V2) com os participantes do GE foi realizada nos dias de retorno da criança ao HCFMRP-USP evitando qualquer tipo de gasto adicional. A aplicação da AMIGO-V2 com os participantes do GC foi realizada nas próprias escolas e nas residências, evitando, novamente, qualquer tipo de gasto adicional.

Primeiramente o avaliador preparava o espaço a ser utilizado com os materiais da faixa etária da própria criança, depois direcionava a criança e, em algumas situações também a mãe, até o espaço preparado. Então, o avaliador se apresentava à criança e explicava a ela que iriam fazer algumas atividades. A mãe era orientada a não intervir em nenhum momento na avaliação, somente caso o avaliador solicitasse. O avaliador tinha em mãos o formulário específico da idade da criança e seguia os itens pela ordem numérica. A partir daí, iniciava a avaliação, a qual era filmada por meio da câmera de vídeo e, com um lápis, fazia anotações sempre que considerava necessário, mas não pontuava de imediato, o que era feito apenas por meio da análise do vídeo.

Durante a realização das atividades, o avaliador sempre estava estimulando a criança a realizá-las de uma maneira lúdica, visto que o maior interesse da criança era brincar, e se empenhava em conquistar a simpatia da criança, visando motivá-la a realizar o que era pedido.

Nos participantes do GE sempre havia a preocupação de posicionar bem a criança para facilitar a execução das atividades, visto que todas apresentavam algum tipo de comprometimento motor.

A duração do tempo de aplicação da AMIGO-V2, nesta etapa da pesquisa, variou entre as faixas etárias, visto a diferença da quantidade de itens.

4.3.1.6 Procedimento de Análise dos Dados Coletados

Os dados da aplicação das classificações GMFCS E & R (disponível em https://canchild.ca/system/tenon/assets/attachments/000/000/075/original/GMFCS-ER_Translation-Portuguese2.pdf) e MACS (disponível em http://www.macs.nu/files/MACS_Portuguese-Brazil_2010.pdf), no GE, foram utilizados para caracterizar o perfil das crianças participantes com PC nas respectivas faixas etárias. As crianças foram classificadas em níveis de I a V em cada instrumento utilizado e comparadas entre si, seguindo a faixa etária.

Em reunião do comitê de pesquisa, o processo da aplicação da AMIGO-V2 junto às crianças dos dois grupos, foi analisado qualitativa e descritivamente quanto às facilidades e dificuldades, buscando identificar as mudanças necessárias a serem realizadas na AMIGO-V2, chegando-se assim, à versão 3, que foi encaminhada ao comitê de juízes especialistas.

Os vídeos das aplicações da AMIGO-V2 foram utilizados para a pontuação das crianças de ambos os grupos. Participaram desse processo as duas alunas de graduação do

curso de terapia ocupacional da FMRP-USP, que ajudaram na aplicação dos instrumentos.

Os escores obtidos de cada criança do GE foram comparados com os escores do GC para verificar se houve diferenças significativas entre elas. Foram feitas as comparações das médias de cada grupo, entretanto, neste momento, não foram utilizados os testes estatísticos para comparação dos grupos devido ao número pequeno da amostra.

4.3.2. Análise dos Itens e Adequação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

Foram feitas algumas adequações após a análise da aplicação da AMIGO-V2 em reuniões do comitê de pesquisa. Assim, alguns itens foram reescritos para melhorar a clareza, alguns foram excluídos por serem julgados desnecessários, outros agrupados por serem semelhantes, outros divididos em mais itens distintos e, por fim, alguns deslocados para faixa etária posterior, resultando na AMIGO – versão 3.

Não foi feita nenhuma alteração na disposição dos itens, deixando a mesma separação por faixa etária anterior e domínios (alcance, preensão e manipulação de objetos), assim como na pontuação.

Para facilitar e padronizar a aplicação da AMIGO-V3, foi elaborado um manual com todos os itens por ordem numérica (de forma que se facilite a aplicação do protocolo de acordo com o uso de materiais), contendo o enunciado do item e detalhamento dos subitens, material, estratégia e critérios de pontuação.

4.4. Construção II

4.4.1. Validação de Conteúdo da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 por Profissionais/Pesquisadores Experientes (*Experts*) na Área

4.4.1.1. Elaboração e Envio do Questionário aos Juízes Especialistas

A AMIGO-V3 foi submetida a uma avaliação de um comitê de juízes especialistas na área de neuropediatria para análise e validação do conteúdo.

No decorrer do processo de construção de questionários, escalas, instrumentos e protocolos, um dos procedimentos de validade do conteúdo se dá por meio da avaliação do instrumento por especialistas (juízes/experts). A função destes especialistas é a de avaliar a abrangência do instrumento, se todas as questões essenciais foram incluídas, se as características principais da população alvo foram abordadas e se sugerem a inclusão ou exclusão de algum item.

Devem também avaliar a clareza dos itens, analisando se os conceitos são compreensíveis por qualquer pessoa e não somente para profissionais da saúde e se expressam exatamente o que se espera medir, além da pertinência ou representatividade de cada item, verificando se todos os itens selecionados são relevantes para serem avaliados dentro das características da população alvo e se eles são adequados para se atingir o objetivo do proposto (ALEXANDRE; COLUCI, 2011).

Apesar de não existir consenso entre o número e a qualificação dos juízes (ALEXANDRE; COLUCI, 2011), alguns autores aconselham um número mínimo de 5 e no máximo de 10 profissionais, enquanto outros propõem um grupo de 6 a 20 pessoas, sendo pelo menos 3 indivíduos de cada área. Afirmam também que os fatores norteadores desta escolha devem considerar as características do instrumento, a formação, a qualificação e a disponibilidade dos profissionais necessários (LYNN, 1986; GRANT; DAVIS, 1997).

Para a seleção dos juízes especialistas, inicialmente foi realizada uma pesquisa dos profissionais na plataforma *lattes* com as palavras – chave: paralisia cerebral e neuropediatria, onde foram encontrados profissionais de várias áreas (terapeutas ocupacionais, fisioterapeutas, fonoaudiólogos, dentistas, médicos e educadores físicos). Dentre esses, foram selecionados terapeutas ocupacionais e fisioterapeutas. Foram selecionados também 3 terapeutas ocupacionais sem currículo *lattes* (1 sendo contato da orientadora da pesquisa e 2 sendo contatos encontrados na *web*). Em uma nova seleção foram excluídos alguns profissionais por serem fisioterapeutas ou terapeutas ocupacionais de áreas complementares, totalizando ao final somente terapeutas ocupacionais com experiência em neuropediatria – paralisia cerebral.

Para os profissionais selecionados foi enviado, por correio eletrônico, o convite de participação da pesquisa (APENDICE B) com a explicação sobre os objetivos do trabalho e da importância da participação de cada um deles no estudo. Assim, foi enviado, aos que aceitaram o convite, novo correio eletrônico, contendo, em anexo, o termo de consentimento livre e esclarecido (APENDICE C) para ser assinado, um questionário pequeno sobre o currículo profissional (APENDICE D), além de uma versão exclusiva da AMIGO-V3, para que fossem feitas as análises semântica, de conteúdo, abrangência, de compreensão e pertinência de cada item (APENDICE E).

O questionário consistia de 109 itens separados por faixas etárias, contendo, em cada item, 4 subitens: enunciado, material, estratégia e critérios de pontuação. Havia ainda orientações gerais para preenchê-lo, espaço para sugestões e observações e duas colunas para assinalar a pertinência e a compreensão de cada subitem.

Os profissionais terapeutas ocupacionais, juízes especialistas, que participaram do estudo, foram 11, atuantes na área de Neuropediatria com experiência de mínimo 6 anos e máximo de 33 anos, sendo uma média de 19 anos de experiência, como mostra a tabela 1.

Tabela nº1 - Características dos juízes especialistas participantes da análise da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3

Juízes	Idade (anos)	Sexo	Experiência (anos)	Titulação (maior)	Atuação	Cidade/Estado	Avaliações utilizadas
P1	30-40	F	8	Mestre	Reabilitação Física; Terapia Ocupacional Hospitalar; Pediatria; Educação.	Pirassununga/S P	Não Informado
P2	40-50	F	28	Doutor	Saúde da Criança em Contexto Hospitalar; Reabilitação; Educação; Tecnologia Assistiva	Rio de Janeiro/RJ	Atualmente não usa testes ou escalas, mas já usou GMFCS e MACS
P3	40-50	F	21	Doutor	Neuropediatria; Processos de Inclusão Escolar; Tecnologia Assistiva	Marília/SP	Teste da Função Manual de Jebsen Taylor; Protocolo McMaster de Avaliação da Escrita; MACS; <i>Pediatric Upper Extremity Motor Activity Log</i> (PMAL)
P4	30-40	F	11	Doutor	Neuropediatria; Docência	Belo Horizonte/MG	Teste da Função Manual de Jebsen Taylor; MACS; AHA
P5	40-50	F	20	Doutor	Reabilitação Neurológica Adulto e Infantil; Saúde do Trabalhador	Belém/PA	No momento só utiliza a ficha de avaliação proposta pela instituição, a qual foi elaborada com base em diferentes autores
P6	30-40	F	6	Doutor	Reabilitação de crianças, adultos e idosos com deficiência, idosos com demência, atenção básica	Rio de Janeiro/RJ	Escala de Espasticidades de Ashworth; PEDI; MIF; GMFCS; Roteiro para Avaliação do Desenvolvimento de David Werner
P7	50-60	F	32	Mestre	Saúde Mental e Funcional	Londrina/PR	GMFCS; MACS; ACL (Avaliação do Comportamento Lúdico); SFA, PEDI, COPM
P8	30-40	M	12	Doutor	Docência; Acessibilidade; Tecnologia Assistiva; Inclusão; Reabilitação Física; Funcionalidade; Transtornos Cognitivos e Demências; Papéis ocupacionais; Desordens do desenvolvimento	São Carlos/SP	MIF, PEDI, QUEST e JTHF.
P9	30-40	F	13	Doutor	Neurologia; Desenvolvimento Infantil; Tecnologia Assistiva; Terapia Ocupacional na Interface com a Educação e Saúde Pública; Docência	Marília/SP	MACS
P10	30-40	F	11	Doutor	Neurologia Infantil; ADNPM	Ribeirão Preto/SP	MACS
P11	40-50	F	15	Doutor	Neonatos em Situação de Risco; Adolescentes, Adultos e Idosos com Deficiência e Alterações Neurológicas; Crianças com Alterações Globais no Desenvolvimento	São Paulo/SP	Avaliação utilizando referenciais como Diagnóstico do Desenvolvimento – Gesell e Amatruda, entre outros, como Lydia Coriat e J. Fleming, e a partir da análise de atividades no contexto da relação triádica.

4.4.2. Revisão dos Itens (Inclusão e Exclusão)

4.4.2.1. Análise das Avaliações dos Especialistas e Adequação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3

Após a devolução das avaliações realizadas por cada um dos juízes, foi elaborada uma planilha de dados com todas as opções de resposta, pontuando 1 para “de acordo” e 0 para “não está de acordo”. O grau de concordância entre os juízes foi calculado pela “Porcentagem de concordância”. Alguns autores sugerem esse método na fase inicial da pesquisa para auxiliar na determinação dos itens e, ao utilizá-la, sugere-se, como aceitável, uma taxa de 90% de concordância entre os juízes. A fórmula utilizada está descrita abaixo: (POLIT; BECK, 2006; ALEXANDRE; COLUCI, 2011).

$$\% \text{ concordância} = \frac{\text{número de participantes que concordaram}}{\text{número total de participantes}} \times 100$$

Figura nº 2 - Fórmula utilizada para calcular a porcentagem de concordância

Depois dessas análises, foram feitas as adequações na AMIGO-V3, considerando o resultado do método de porcentagem de concordância, as sugestões e as observações dos *experts*. Em todos os itens, houve revisão do material, necessidade de esclarecimentos na estratégia do procedimento e descrição da pontuação adotada. Dessa maneira todos os itens foram reescritos em relação ao subitem critérios de pontuação; alguns itens foram excluídos, alguns agrupados, outros divididos e, ainda, outros deslocados para faixas etárias posteriores.

A pontuação foi alterada de acordo com os seguintes critérios: 2 pontos quando a criança apresenta seguramente o comportamento, ou seja, a criança realiza a tarefa sem auxílio, podendo usar adaptação; 1 ponto quando a criança apresenta o comportamento de forma insegura, ou seja, a criança realiza a tarefa com auxílio, podendo usar adaptação; e 0 ponto quando a criança não apresenta o comportamento, ou seja, a criança não realiza a tarefa, independente do uso ou não de adaptação. Em cada item o aplicador pode assinalar apenas 1 opção dentre as 3 pontuações.

4.5. Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão Final

Após todo o processo descrito, foi alcançada a versão final da AMIGO. Esta foi dividida em 9 faixas etárias, tendo um formulário de aplicação para cada uma e um manual

contendo todas as instruções para aplicá-la de forma padronizada (apresentado nos resultados). Além disso, foi montado um *kit* com todos os materiais necessários na aplicação, objetivando a facilidade de manuseio e de transporte, além da padronização.

5.Resultados

Com o objetivo de facilitar a compreensão e o detalhamento dos resultados, os dados deste estudo foram separados por fases e etapas, seguindo a mesma ordem apresentada anteriormente no método.

5.1. Planejamento

5.1.1. Definição dos Objetivos da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva

Como citado anteriormente no método, definiu-se que o objetivo da AMIGO é avaliar o desempenho da função manual de crianças com PC, de 0 a 7 anos e 11 meses, relacionando a faixa etária e a gravidade motora.

5.1.2. Definição da População-alvo da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva

Como citado anteriormente no método, definiu-se que a AMIGO é específica para crianças de ambos os sexos com diagnóstico clínico de PC, independente dos tipos clínicos (espástico, discinético e atáxico) e da distribuição topográfica (unilateral e bilateral) na faixa etária de 0 até 7 anos e 11 meses, e não até 18 anos, como nas classificações do GMFCS E & R e MACS, por não haver diferenças significativas após essa idade nas habilidades manuais (alcançar, pegar e manipular objetos).

5.1.3. Revisão dos Instrumentos Semelhantes Existentes na Literatura

Por meio da pesquisa nas bases de dados, foram encontrados 13 instrumentos que estão relacionados à PC e são utilizados na prática clínica, tendo eles diferentes objetivos de avaliação e classificação: GMFCS E & R (PALISANO *et al.*, 1997; SILVA; PFEIFER; FUNAYAMA, 2010), SAROMM - *Spinal Alignment and Range of Motion Measure* (BARTLETT; PURDIE, 2005; LOPES; PFEIFER, 2014), AHA - *Assisting Hand Assessment* (KRUMLINDE-SUNDHOLM; ELIASSON, 2003; HOLMEFUR *et al.*, 2009; GREAVES, S. *et al.*, 2010; GILMORE; SAKZEWSKI; BOYD., 2009), CFUS - *Caregivers Functional Use Survey* (CHARLES *et al.*, 2006; GREAVES *et al.*, 2010), QUEST - *Quality of Upper Extremity Skills Test* (DEMATTEO *et al.*, 1992; GREAVES *et al.*, 2010; GILMORE; SAKZEWSKI; BOYD, 2009; OLIVEIRA, 2010), SHUEE - *Shriners Hospital Upper Extremity Evaluation* (DAVIDS *et al.*, 2006; GILMORE; SAKZEWSKI; BOYD, 2009), ABILHAND-Kids - (ARNOULD, 2004; GILMORE; SAKZEWSKI; BOYD, 2009), MUUL - *Melbourne Assessment of Unilateral Upper Limb Function* (RANDALL; JOHNSON;

REDDIHOUGH, 1999; RANDALL *et al.*, 2008), JTHF - *Jebsen-Taylor Hand Function Test* (JEBSEN *et al.*, 1969; RODRIGUES, 2007), PDMS-2 - *Peabody developmental motor scale-2* (FEWELL; FOLIO, 2000; SARAIVA; RODRIGUES, 2007), House - *House Functional Classification System* (KOMAN *et al.*, 2008; GREAVES *et al.*, 2010), BFMF - *Bimanual Fine Motor Function* (BECKUNG; HAGBERG, 2002) e MACS - *Manual Ability Classification System* (ELIASSON *et al.*, 2006; IMMS, CARLIN, ELIASSON, 2010; SILVA; PFEIFER; FUNAYAMA, 2010).

Entretanto, dos 13 instrumentos encontrados, apenas 11 estão relacionados aos membros superiores, que, por sua vez, estão relacionados à função manual, excluindo-se assim os instrumentos/classificações GMFCS E & R e SAROMM, que estavam relacionados à coordenação motora grossa e posicionamento de tronco de crianças com PC, respectivamente.

Os instrumentos eleitos foram descritos e analisados em relação à idade das crianças com PC, foco principal de avaliação e, as suas vantagens e desvantagens, como apresentados na tabela 2.

Tabela 2 – 11 instrumentos semelhantes existentes na literatura

Instrumentos	Idade	Objetivo	Vantagens	Desvantagens
1. AHA 22 itens	18 meses até 12 anos	Mede e descreve como a criança com desordem motora unilateral (PC unilateral ou lesão obstétrica de plexo braquial) utiliza sua mão afetada em atividades bimanuais em situação espontânea	- Administração fácil - Alto grau de validade e confiabilidade	- Filmagem de 10 a 15 minutos da sessão semiestruturada para posterior pontuação - Pontuação e interpretação muito complexa - Restrição da população-alvo de PC: crianças com PC unilateral - Não avalia o primeiro ano de vida - Requer treinamento padronizado com custo alto - Manual disponível com treinamento
2. CFUS 20 itens (10 atividades bimanuais e 10 atividades unimanuais)	3 anos e 6 meses até 15 anos e 6 meses	Avalia crianças com PC unilateral em atividades uni e bimanuais	- Observação dos pais durante tarefas diárias específicas realizadas pela criança - Aplicação, pontuação e interpretação fácil	- Restrição da população-alvo de PC: crianças com PC unilateral - Não avalia os 2 primeiros anos de vida - Manual disponível com autor
3. QUEST 36 itens	18 meses até 8 anos	Mede bilateralmente a qualidade dos movimentos dos membros superiores de crianças com espasticidade	- Duração curta de aplicação entre 30 e 45 minutos - Treino recomendado, mas não é obrigatório - Manual sem custo - <i>on line</i> - Útil para descrever a qualidade do movimento da extremidade superior - Auxilia nos planejamentos dos programas de intervenção	- Não avalia o primeiro ano de vida
4. SHUEE	3 anos até 18 anos	Compara a dinâmica do alinhamento dos segmentos dos membros superiores na pré e pós intervenção (Inicialmente idealizado para avaliação de candidatos à aplicação para botox, atualmente é usado para intervenções terapêuticas e cirúrgicas em crianças com PC unilateral)	- Não requer treinamento - Manual sem custo - <i>on line</i>	- Não avalia os 3 primeiros anos de vida - Filmagem de 15 minutos dos procedimentos padronizados para posterior pontuação - Restrição da população-alvo de PC: crianças com PC unilateral
5. ABILHAND-Kids	6 anos até 15 anos	Avalia o desempenho das habilidades manuais de crianças com PC ou com desordem	- Pais respondem questionário - Manual sem custo - <i>on line</i> - Não requer equipamento específico	- Não avalia os cinco primeiros anos de vida - Restrição da população-alvo de PC: crianças com PC unilateral

21 itens		unilateral		- Leva em consideração apenas a visão dos pais e não do profissional.
6. MUUL 16 itens	5 anos até 15 anos	Avalia como a criança com deficiência neurológica, move os membros superiores enquanto desempenha as atividades dos itens (Os membros são avaliados separadamente)	- Treino recomendado, mas não é obrigatório	- Não avalia os dois primeiros anos de vida - Filmagem de 30 minutos dos procedimentos padronizados para posterior pontuação - Custo alto do manual e <i>kit</i> de aplicação
7. JTHF	6 anos até adulto/idoso	Proporciona uma medida objetiva de tarefas padronizadas, avalia alguns aspectos da função da mão usados em atividades do cotidiano e documenta continuamente a habilidade em cada categoria da função manual testada	- Fácil administração - Avalia o uso funcional da mão - Administração entre 6 e 30 minutos - Não requer treinamento	- Controle do tempo (cronômetro) - Não avalia os seis primeiros anos de vida - Custo alto do <i>kit</i> de aplicação - Não é específico para PC (utilizados em AVE, em cirurgias de mão, artrite reumatóide, entre outros)
8. PDMS-2 249 itens	0 meses até 71 meses	Avalia a execução das habilidades motoras grosseiras e finas de crianças	- Avalia a competência motora - Identifica déficits motores e desequilíbrios entre os componentes motores finos e grosseiros - Avalia o progresso da criança - Determina a necessidade/elegibilidade para programas de intervenção clínica - Planeja e avalia programas de intervenção no contexto educativo e clínico - Compara sujeitos ao longo do tempo e sujeitos com idades cronológicas diferentes - Administração em 45 a 60 minutos	- Validado na população infantil norte-americana e portuguesa - Não é específico para a população de crianças com PC
9. HOUSE	2 anos até 20 anos	Classifica a função da mão afetada depois de cirurgias em sujeitos com PC espástica unilateral	- Análise ampla: observação do estado funcional por paciente, pais, terapeuta, ou médico - Pontuação fácil - Não requer treinamento	- Não classifica os primeiros anos de vida - Não tem manual disponível (dificuldade em reproduzir a avaliação a partir dos estudos) - Interpretação da pontuação complexa - Restrição da população-alvo de PC: crianças com PC unilateral
10. BFMF	4 anos até 8 anos	Classifica a função motora fina bimanual em crianças com PC em 5 níveis que se distinguem pelas diferenças de limitação da função	- Fácil aplicação - Não requer treinamento	- Não tem manual disponível - Não classifica os quatro primeiros anos de vida - Não correlaciona a idade com a gravidade

		manual (avalia movimentos grosseiros, manipulação sem restrição essencial, capacidade de preensão, inabilidade de movimentar um único dedo, habilidade de segurar sem preensão e ausência de função motora útil)		motora
11. MACS	4 anos até 18 anos	Classifica crianças com PC em relação ao manuseio de objetos nas atividades diárias em 5 níveis, sendo nível I o melhor e o nível V o pior nível de habilidades manuais (O nível é determinado pela entrevista de alguém que conhece a criança sobre o desempenho e a necessidade de ajuda que a criança precisa no manuseio dos objetos)	<ul style="list-style-type: none"> - Tem manual disponível <i>on line</i> - Fácil aplicação - Não requer treinamento 	<ul style="list-style-type: none"> - Não classifica os quatro primeiros anos de vida - Não correlaciona a idade com a gravidade motora

Considerando os dados da tabela 2, foram encontrados 8 instrumentos de avaliação da função manual (AHA, CFUS, QUEST, SHUEE, ABILHAND-Kids, MUUL, JTHF e PDMS-2) e 3 instrumentos para sua classificação (HOUSE, BFMF e MACS). Cada instrumento analisado individualmente, apresenta algumas vantagens e desvantagens que são relativas, pois dependem do objetivo a ser alcançado pelo sujeito ao aplicar, e também da praticidade do seu uso na prática clínica e nas pesquisas clínicas. Como desvantagem, alguns instrumentos (AHA, CFUS, SHUEE, HOUSE e ABILHAND-Kids) contemplam apenas a PC unilateral, não sendo possível avaliar sujeitos com PC bilateral.

5.2. Construção I

5.2.1. Desenvolvimento dos Itens da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva

5.2.1.1. Seleção dos Instrumentos Utilizados como Base para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1

Para o início da formação da AMIGO, foram realizadas buscas na literatura brasileira de instrumentos mais frequentemente utilizados e citados na prática clínica da terapia ocupacional com crianças pré-escolares que estavam relacionadas à coordenação motora. Foram encontrados 5 instrumentos padronizados: a ELPK-R (KNOX, 2000; PACCIULIO; PFEIFER; SANTOS, 2010), o Inventário Portage Operacionalizado (IPO) (WILLIAMS; AIELLO, 2001), o Teste de Triagem de Desenvolvimento de Denver II (TTDD-R) (FRANKENBURG, 1990), o Inventário de Avaliação Pediátrica de Incapacidade (PEDI) (MANCINI, 2005) e o Manual de Avaliação Motora – Escala de Desenvolvimento Motor (MAM-EDM) (ROSA NETO, 2002). Tais instrumentos foram descritos e analisados em relação aos conteúdos dos itens e serviram de base para a seleção dos itens a comporem o instrumento em construção. Esses instrumentos estão descritos na tabela 3.

Tabela 3 – Instrumentos de base para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1

Instrumentos	Idade	Objetivo	Domínios/Itens
ELPK-R 363 itens	0 meses até 6 anos	Descreve de forma evolutiva o comportamento lúdico típico de crianças e fornece a possibilidade de identificar a área específica de disfunção do brincar que necessita de intervenção	- Coordenação Motora Grossa: 62 - Interesse: 26 - Manipulação: 38 - Construção: 27 - Objetivo: 15 - Atenção: 16 - Imitação: 23 - Dramatização: 32

			<ul style="list-style-type: none"> - Tipo: 29 - Cooperação: 35 - Humor: 11 - Linguagem: 49
IPO 535 itens	0 meses até 6 anos	Descreve comportamentos de crianças com o objetivo de construir um parecer para posterior intervenção em seu ambiente natural e permite visualizar o seu desempenho, usá-lo para elaborar uma intervenção e avaliar os progressos da criança ao longo e depois de um período de intervenção	<ul style="list-style-type: none"> - Cognição: 108 - Desenvolvimento Motor: 140 - Linguagem: 99 - Socialização: 83 - Autocuidados: 105
TTDD-R 125 itens	0 meses até 6 anos	Teste de rastreamento de risco de desenvolvimento infantil que avalia as áreas de comportamento social e pessoal, linguagem e habilidades motoras preconizadas como típicas do desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> - Pessoal-social: 25 - Motor fino-adaptativo: 29 - Linguagem: 39 - Motor grosseiro: 32
PEDI 202 itens	6 meses até 7 anos e 6 meses	Desenvolvido com os propósitos de fornecer uma descrição detalhada do desempenho funcional da criança, prever seu futuro e documentar mudanças longitudinais no seu desempenho funcional	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades Funcionais de Autocuidado: 73 - Habilidades Funcionais de Mobilidade: 64 - Habilidades Funcionais de Função Social: 65
MAM-EDM 49 itens	2 anos até 11 anos	Avalia o desenvolvimento motor de crianças mediante as provas de habilidades que determinam a idade motora geral e o quociente motor geral	<ul style="list-style-type: none"> - Motricidade Fina: 10 - Motricidade Global: 10 - Equilíbrio: 10 - Esquema Corporal: 3 - Organização Espacial: 10 - Organização Temporal: 6

Esses instrumentos foram selecionados por abordar os aspectos da função manual (apesar de não serem o foco principal), por serem bastante utilizados na prática clínica, já validados para a população brasileira, serem envolvidos em vários estudos, além de contemplarem a faixa etária proposta pela AMIGO.

5.2.1.2. Seleção dos Itens Relevantes por Faixa-etária para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1

Nesta etapa da pesquisa, durante as reuniões do comitê de pesquisa, do total de 1274 itens foram excluídos 1036 e selecionados 238, os quais foram organizados por faixas etárias de 0 a 5 meses, de 6 meses a 11 meses, de 1 ano a 1 ano e 11 meses e, sucessivamente, na sequência anual até 7 anos a 7 anos e 11 meses, constituindo a AMIGO-V1, como apresentada nas tabelas 4 e 5.

Tabela 4 – Itens selecionados por faixa etária dos instrumentos de base para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1

Faixa etária	0m-5m		6m-11m		1a-1a 11m		2a-2a 11m		3a-3a 11m		4a-4a 11m		5a-5a 11m		6a-6a 11m		7a-7a 11m	
Instrumentos	T	S	T	S	T	S	T	S	T	S	T	S	T	S	T	S	T	S
ELPK-R	29	7	34	9	80	9	67	8	55	2	54	1	44	2	-	-	-	-
IPO*	110	-	-	34	73	18	98	25	78	16	85	18	91	15	-	-	-	-
TTDD-R	26	4	19	7	27	7	12	3	13	3	13	4	13	3	2	1	-	-
PEDI	-	-	6	2	49	8	50	7	31	6	27	6	19	6	6	0	14	3
MAM-EDM	-	-	-	-	-	-	7	1	7	1	7	0	7	1	6	0	6	1
TOTAL	165	11	59	52	229	42	234	44	184	28	186	29	174	27	14	1	20	4

T- total/S- selecionados/* - anual

Tabela 5 – Total de itens excluídos e selecionados dos instrumentos de base, por domínios, para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1

Instrumentos	Total de Itens por Domínios	Itens excluídos por Domínios	Itens selecionados por Domínios
ELPK-R	- Coordenação Motora Grossa: 62 - Interesse: 26 - Manipulação: 38 - Construção: 27 - Objetivo: 15 - Atenção: 16 - Imitação: 23 - Dramatização: 32 - Tipo: 29 - Cooperação: 35 - Humor: 11 - Linguagem: 49 Total: 363	- Coordenação Motora Grossa: 59 - Interesse: 24 - Manipulação: 13 - Construção: 19 - Objetivo: 15 - Atenção: 16 - Imitação: 23 - Dramatização: 32 - Tipo: 29 - Cooperação: 35 - Humor: 11 - Linguagem: 49 Total: 325	- Coordenação Motora Grossa: 3 - Interesse: 2 - Manipulação: 25 - Construção: 8 - Objetivo: 0 - Atenção: 0 - Imitação: 0 - Dramatização: 0 - Tipo: 0 - Cooperação: 0 - Humor: 0 - Linguagem: 0 Total: 38
IPO	- Cognição: 108 - Desenvolvimento Motor: 140 - Linguagem: 99 - Socialização: 83 - Autocuidados: 105 Total: 535	- Cognição: 80 - Desenvolvimento Motor: 94 - Linguagem: 99 - Socialização: 75 - Autocuidados: 61 Total: 409	- Cognição: 28 - Desenvolvimento Motor: 46 - Linguagem: 0 - Socialização: 8 - Autocuidados: 44 Total: 126
TTDD-R	- Pessoal-social: 25 - Motor fino-adaptativo: 29 - Linguagem: 39 - Motor grosseiro: 32 Total: 125	- Pessoal-social: 14 - Motor fino-adaptativo: 8 - Linguagem: 39 - Motor grosseiro: 32 Total: 93	- Pessoal-social: 11 - Motor fino-adaptativo: 21 - Linguagem: 0 - Motor grosseiro: 0 Total: 32
PEDI	- Habilidades Funcionais de Autocuidado: 73 - Habilidades Funcionais de Mobilidade: 64 - Habilidades Funcionais de Função Social: 65 Total: 202	- Habilidades Funcionais de Autocuidado: 40 - Habilidades Funcionais de Mobilidade: 60 - Habilidades Funcionais de Função Social: 64 Total: 164	- Habilidades Funcionais de Autocuidado: 33 - Habilidades Funcionais de Mobilidade: 4 - Habilidades Funcionais de Função Social: 1 Total: 38
MAM-EDM	- Motricidade Fina: 10 - Motricidade Global: 10 - Equilíbrio: 10 - Esquema Corporal: 3 - Organização Espacial: 10 - Organização Temporal: 6 Total: 49	- Motricidade Fina: 6 - Motricidade Global: 10 - Equilíbrio: 10 - Esquema Corporal: 3 - Organização Espacial: 10 - Organização Temporal: 6 Total: 45	- Motricidade Fina: 4 - Motricidade Global: 0 - Equilíbrio: 0 - Esquema Corporal: 0 - Organização Espacial: 0 - Organização Temporal: 0 Total: 4

Todos os itens dos domínios: Objetivo, Atenção, Imitação, Dramatização, Tipo, Cooperação, Humor e Linguagem do instrumento ELPK-R; Linguagem do instrumento IPO; Linguagem e Motor Grosseiro do instrumento TTDD-R; Motricidade Global, Equilíbrio, Esquema Corporal, Organização Espacial e Organização Temporal do instrumento MAM-EDM, não foram selecionados por não estarem de acordo com o objetivo da AMIGO, assim não foram considerados.

O instrumento ELPK-R apresenta 363 itens, sendo selecionados 38 itens, os quais foram especificados na tabela 6 a seguir:

Tabela 6 – Itens selecionados do instrumento ELPK-R por domínios para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1

Coordenação Motora Grossa	1- Estende os braços para alcançar objetos 2- Brinca com mãos e pés 3- Estende os braços para alcançar objetos em decúbito ventral
Interesse	1- Explora a si próprio e objetos dentro do seu alcance 2- Movimenta objetos (ex: bolas, carrinhos, brinquedos de puxar)
Manipulação	1- Leva brinquedos à boca 2- Bate o objeto (pancadas) 3- Chacoalha 4- Puxa 5- Gira 6- Empurra 7- Rasga 8- Raspa 9- Deixa cair 10- Pega pequenos objetos 11- Encaixa 12- Carrega 13- Abre 14- Fecha 15- Coloca contas num cordão (ex: macarrão no barbante) 16- Puxa argolas num cordão 17- Apalpa 18- Aperta 19- Esvazia 20- Enche 21- Atividades que envolvem pequenos grupos musculares – martela, seleciona, encaixa pequenos objetos 22- Recorta 23- Puxa com força (arranca) 24- Cópia 25- Traça
Construção	1- Coloca dois objetos juntos 2- Coloca objetos em recipientes 3- Empilha 4- Desmonta 5- Junta 6- Rabisca 7- Monta quebra-cabeça de 4 a 5 peças 8- Constrói horizontal e verticalmente

O instrumento IPO apresenta 535 itens, sendo selecionados 126 itens, os quais foram especificados na tabela 7 a seguir:

Tabela 7 – Itens selecionados do instrumento IPO por domínios para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1

Cognição	1- Remove um objeto de um recipiente colocando a mão dentro dele 2- Balança um brinquedo que produz som, pendurado em um barbante 3- Coloca três objetos em um recipiente e o esvazia 4- Transfere um objeto de uma mão a outra para apanhar outro objeto 5- Deixa cair e apanha um brinquedo 6- Empurra três blocos como se fossem trem 7- Remove um círculo de uma prancha 8- Coloca um pino redondo em uma prancha de pinos, dada a ordem 9- Retira seis objetos de um recipiente, um de cada vez
-----------------	--

	<p>10- Empilha três blocos dada uma ordem</p> <p>11- Faz rabiscos no papel</p> <p>12- Coloca cinco pinos redondos em uma prancha, dada uma ordem</p> <p>13- Vira as páginas de um livro (duas a três de cada vez) para encontrar a figura nomeada</p> <p>14- Desenha uma linha vertical imitando um adulto</p> <p>15- Desenha uma linha horizontal imitando um adulto</p> <p>16- Copia um círculo</p> <p>17- Desenha (+) imitando um adulto</p> <p>18- Monta um brinquedo de encaixe de quatro peças</p> <p>19- Emparelha três ou mais objetos</p> <p>20- Traça (V) em imitação</p> <p>21- Traça uma linha diagonal ligando os dois cantos de um papel de 10cm</p> <p>22- Constrói uma ponte com três blocos imitando um adulto</p> <p>23- Copia uma série de (Vs) interligados</p> <p>24- Desenha um quadrado imitando um adulto</p> <p>25- Copia um triângulo ao ser requisitado</p> <p>26- Constrói uma pirâmide de dez blocos imitando um adulto</p> <p>27- Escreve seu nome com letra de forma</p> <p>28- Copia um losango</p>
Desenvolvimento Motor	<p>1- Alcança um objeto colocado à sua frente (distância de 15 à 20cm)</p> <p>2- Apanha um objeto colocado à sua frente (8 cm)</p> <p>3- Estende os braços em direção a um objeto colocado à sua frente e o apanha</p> <p>4- Coloca objetos na boca</p> <p>5- Solta um objeto deliberadamente para apanhar outro</p> <p>6- Apanha e deixa cair um objeto propositadamente</p> <p>7- Transfere objetos de uma mão para outra, estando sentado</p> <p>8- Retém em uma das mãos dois cubos de 2,5 cm</p> <p>9- Usa preensão de pinça para pegar objetos</p> <p>10- Estando de gatinhas, estende uma das mãos para o alto tentando alcançar algo</p> <p>11- Vira páginas de um livro (várias ao mesmo tempo)</p> <p>12- Escava com uma colher ou pá</p> <p>13- Coloca pequenos objetos dentro de um recipiente</p> <p>14- Bate palmas</p> <p>15- Retira pinos de 2,5 cm de uma prancha ou tabuleiro de encaixe</p> <p>16- Encaixa pinos de 2,5 cm em uma prancha de encaixe</p> <p>17- Constrói uma torre de três blocos</p> <p>18- Faz traços no papel com lápis ou lápis de cera</p> <p>19- Empurra e puxa brinquedos ao andar</p> <p>20- Enfia quatro contas grandes em um cordão, em dois minutos</p> <p>21- Vira trincos ou maçanetas em portas</p> <p>22- Constrói uma torre de cinco a seis blocos</p> <p>23- Vira páginas de um livro, uma por vez</p> <p>24- Dobra um papel ao meio, imitando um adulto</p> <p>25- Desmancha e reconstrói um brinquedo de encaixe por pressão</p> <p>26- Desenrosca brinquedos que se encaixam por sistema de roscas</p> <p>27- Faz bolas de argila, barro ou massinha</p> <p>28- Segura lápis entre o polegar e o indicador, apoiando-o sobre o dedo médio</p> <p>29- Dá marteladas, de forma a encaixar cinco pinos em seus respectivos orifícios</p> <p>30- Corta algo em pedaços com tesoura</p> <p>31- Desenha figuras seguindo contornos ou pontilhados</p> <p>32- Recorta ao longo de uma linha reta de 20 cm, afastando-se não mais que 6 mm da linha</p> <p>33- Une dois a três pedaços de massa de modelar</p> <p>34- Recorta em torno de linhas curvas</p> <p>35- Encaixa objetos de rosca</p> <p>36- Desenha figuras simples, facilmente identificáveis como casa, homem, árvore</p> <p>37- Recorta e cola formas simples</p>

	38- Escreve letras de imprensa maiúsculas, isoladas e grandes em qualquer lugar do papel 39- Copia letras minúsculas 40- Bate em um prego com martelo 41- Consegue colorir sem sair da margem 95% das vezes 42- Recorta figuras de revistas sem sair mais do que 6 mm da margem 43- Usa apontador de lápis 44- Rasga figuras simples de um papel 45- Dobra um papel quadrado duas vezes em diagonal, imitando um adulto 46- Escreve seu nome com letra de forma em um caderno pautado
Socialização	1- Estende a mão em direção a um objeto que lhe é oferecido 2- Segura e examina, pelo menos por um minuto, um objeto que lhe foi dado 3- Sacode ou aperta um objeto colocado em sua mão, produzindo sons involuntários 4- Bate palmas, imitando o adulto 5- Oferece brinquedo, objeto ou pedaço de comida a um adulto, mas nem sempre o entrega 6- Manipula brinquedo ou objeto 7- Estende um brinquedo ou objeto a um adulto e o entrega 8- Abraça e carrega uma boneca ou brinquedo macio
Autocuidados	1- Estende as mãos em direção à mamadeira, tentando pegá-la 2- Segura mamadeira, sem ajuda, enquanto bebe 3- Alimenta-se sozinho, usando os dedos 4- Segura a xícara com ambas as mãos e bebe 5- Leva a colher cheia de comida até a boca, com ajuda 6- Come com colher, de modo independente 7- Segura a xícara com uma mão só e bebe 8- Tira as meias 9- Tira os sapatos quando os cordões estiverem desamarrados e frouxos 10- Tira o casaco quando desabotoado 11- Tira a calça quando desabotoada 12- Puxa um zíper grande, para cima e para baixo, que já esteja encaixado 13- Alimenta-se sozinho, usando colher e xícara, derrubando um pouco a comida ou derramando pouco líquido 14- Dá garfadas 15- Calça os sapatos 16- Escova os dentes, imitando um adulto 17- Retira roupas simples que foram desabotoadas 18- Espeta o garfo na comida, levando-a à boca 19- Despeja líquido de uma pequena jarra (1/4 litro) para o copo, sem ajuda 20- Desprende roupas presas com o fecho de pressão 21- Coloca meias 22- Veste casaco, malha ou camisa 23- Alimenta-se sozinho por toda a refeição 24- Veste-se sozinho, apenas precisando de ajuda quanto a malhas ou camisetas com golas cerradas ou roupas com botões ou fechos 25- Veste-se e desveste-se sozinho, exceto quanto a botões e fechos, em 75% das vezes 26- Fecha a roupa com fechos de pressão ou de gancho 27- Escova os dentes quando recebe instruções 28- Desabotoa botões grandes em um agasalho ou em prancha de botões colocada sobre a mesa 29- Abotoa botões grandes em um agasalho ou em prancha de botões colocada sobre a mesa 30- Desabotoa sua roupa 31- Abotoa sua roupa 32- Encaixa zíper em sua terminação 33- Usa talher apropriado para se alimentar 34- Usa faca para espalhar manteiga no pão 35- Aperta e afrouxa cintos ou fivelas nos vestidos ou calças e sapatos

	36- Veste-se sozinho, incluindo botões, fechos, cintos e fivelas dianteiros, mas não dá laços 37- Escova os dentes 38- Penteia ou escova cabelos compridos 39- Enfia cordões em sapatos/tênis 40- Amarra ou dá laços nos cordões dos sapatos/tênis 41- Prepara sua própria xícara de café com leite 42- Prepara seu próprio sanduíche ou merenda 43- Corta alimentos tenros com faca (por exemplo, salsicha, banana, batata cozida) 44- Abre a embalagem de leite
--	---

O instrumento TTDD-R é constituído por 125 itens, sendo seleccionados 32 itens, os quais foram especificados na tabela 8 a seguir:

Tabela 8 – Itens seleccionados do instrumento TTDD-R por domínios para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1

Pessoal - Social	1- Tenta alcançar um brinquedo 2- Come sozinho 3- Bate palmas 4- Bebe em uma xícara ou copo 5- Usa colher/garfo 6- “Alimenta” uma boneca 7- Escova os dentes com ajuda 8- Veste uma camiseta 9- Veste-se sem ajuda 10- Escova os dentes sem ajuda 11- Prepara uma refeição (leite com café ou chocolate etc.)
Motor Fino - Adaptativo	1- Segura um chocalho 2- Junta as mãos 3- Tenta alcançar um objeto pequeno 4- Pega objeto pequeno 5- Transfere um cubo 6- Pega dois cubos 7- Pinça polegar-dedo 8- Bate dois cubos seguros nas mãos 9- Coloca bloco na caneca 10- Rabisca espontaneamente 11- Retira objeto pequeno, por demonstração 12- Torre de 2 cubos 13- Torre de 4 cubos 14- Torre de 6 cubos 15- Imita linha vertical 16- Torre de 8 cubos 17- Copia um círculo 18- Desenha pessoa (3 partes) 19- Copia + 20- Copia □, com demonstração 21- Copia □

O instrumento PEDI apresenta 202 itens, sendo seleccionados 38 itens, os quais foram especificados na tabela 9 a seguir:

Tabela 9 – Itens selecionados do instrumento PEDI por domínios para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1

Habilidades Funcionais de Autocuidado	1- Alimenta-se com os dedos 2- Pega comida com colher e leva à boca 3- Usa bem a colher (derramando o mínimo) 4- Usa bem o garfo (derramando o mínimo) 5- Usa a faca para passar manteiga no pão e cortar alimentos macios 6- Segura mamadeira/copo com bico ou canudo 7- Levanta copo para beber, mas pode derramar 8- Levanta, com firmeza, copo sem tampa, usando as duas mãos 9- Levanta, com firmeza, copo sem tampa, usando uma das mãos 10- Despeja líquidos de uma embalagem ou jarra 11- Segura escova de dentes 12- Escova os dentes, porém sem escovação completa 13- Escova completamente os dentes 14- Coloca creme dental na escova 15- Traz a escova ou pente até o cabelo 16- Escova ou penteia o cabelo 17- Abre e fecha a torneira e pega sabão/sabonete 18- Retira camiseta, vestido ou suéter (agasalho sem fecho) 19- Coloca camiseta, vestido ou agasalho (suéter sem fecho) 20- Coloca e retira camisas abertas na frente, porém sem fechar 21- Coloca e retira camisas abertas na frente; inclui o manejo de fechos 22- Abre e fecha o zíper, sem separar ou fechar o gancho/botão do zíper 23- Abre e fecha colchete de pressão 24- Abotoa e desabotoa 25- Abre e fecha o zíper, separando e fechando o gancho/botão do zíper 26- Retira calças com elástico na cintura 27- Veste calças com elástico na cintura 28- Retira calças, incluindo abrir fechos 29- Veste calças incluindo fechar fechos 30- Retira meias e sapatos desamarrados ou abertos 31- Calça sapatos abertos ou desamarrados (frequentemente erra o pé) 32- Calça meias 33- Amarra sapatos (cadarço)
Habilidades Funcionais de Mobilidade	1- Abre e fecha <i>box</i> /cortinado 2- Abre e fecha torneira 3- Carrega objetos pequenos que cabem em uma mão 4- Carrega objetos grandes que requerem a utilização das duas mãos
Habilidades Funcionais de Função Social	1- Manipula brinquedos, objetos ou corpo com intenção (empurra carrinho de brinquedo, brinca com itens em uma caixa de brinquedo)

O instrumento MAM-EDM apresenta 49 itens, sendo selecionados 4 itens, os quais foram especificados na tabela 10 a seguir:

Tabela 10 – Itens selecionados do instrumento MAM-EDM por domínios para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1

Motricidade Fina	1- Construção de uma torre 2- Construção de uma ponte 3- Fazer nó 4- Bolinhas de papel
-------------------------	---

5.2.1.3. Análise dos Itens e Adequação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1

Nesta etapa, durante as reuniões do comitê de pesquisa, observou-se que muitos itens selecionados na etapa anterior eram repetitivos, pois abordavam questões muito semelhantes. Dessa forma, foram feitos agrupamentos de 161 itens recorrentes como demonstrado no quadro 1.

Quadro 1 – Itens selecionados agrupados para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1

Idade	Domínio	Enunciado Final	Itens agrupados	Justificativa
0m-5m	Alcance	Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente	<ul style="list-style-type: none"> - Estende os braços para alcançar objetos (ELPK-R) - Estende a mão em direção a um objeto que lhe é oferecido (IPO) - Estende as mãos em direção à mamadeira, tentando pegá-la (IPO) - Alcança um objeto colocado à sua frente (distância de 15 a 20 cm) (IPO) - Apanha um objeto colocado à sua frente (8 cm) (IPO) - Estende os braços em direção a um objeto colocado à sua frente e o apanha (IPO) - Tenta alcançar um objeto pequeno (TTDD-R) - Tenta alcançar um brinquedo (TTDD-R) 	Agrupados por semelhança de objetivos: alcance em decúbito dorsal
		Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente em decúbito ventral	<ul style="list-style-type: none"> - Estende os braços para alcançar objetos em decúbito ventral (ELPK-R) - Estando de gatinhas, estende uma das mãos para o alto tentando alcançar algo (IPO) 	Agrupados por semelhança de objetivos: alcance em decúbito ventral
	Manipulação de Objetos	Explora objetos e seu próprio corpo (leva brinquedos à boca; brinca com os pés e mãos)	<ul style="list-style-type: none"> - Brinca com mãos e pés (ELPK-R) - Explora a si próprio e objetos dentro do seu alcance (ELPK-R) - Leva brinquedos à boca (ELPK-R) - Coloca objetos na boca (IPO) 	Agrupados por semelhança de objetivos: exploração corporal
		Manipula brinquedos (bate; chacoalha; aperta) produzindo sons involuntários	<ul style="list-style-type: none"> - Bate o objeto (palcadas) (ELPK-R) - Chacoalha (ELPK-R) - Segura e examina, pelo menos por um minuto, um objeto que lhe foi dado (IPO) - Manipula brinquedo ou objeto (IPO) - Balança um brinquedo que produz som, pendurado em um barbante (IPO) - Sacode ou aperta um objeto colocado em sua mão, produzindo sons involuntários (IPO) - Segura um chocalho (TTDD-R) 	Agrupados por semelhança de objetivos: exploração manual
		Junta as mãos ou objetos	<ul style="list-style-type: none"> - Coloca dois objetos juntos (ELPK-R) - Junta as mãos (TTDD-R) 	Agrupados por semelhança de objetivos: juntar
6m-11m	Preensão	Pega pequenos objetos usando preensão tipo pinça	<ul style="list-style-type: none"> - Pega pequenos objetos (ELPK-R) - Pega objeto pequeno (TTDD-R) - Pinça polegar-dedo (TTDD-R) - Coloca um pino redondo em uma prancha de pinos, dada a ordem (IPO) - Usa preensão de pinça para pegar objetos (IPO) 	Agrupados por semelhança de objetivos: preensão de pequenos objetos
		Pega dois cubos e bate-os	<ul style="list-style-type: none"> - Retém em uma das mãos dois cubos de 2,5cm (IPO) 	Agrupados por semelhança de

		seguros nas mãos	- Pega dois cubos (TTDD-R) - Bate dois cubos seguros nas mãos (TTDD-R)	objetivos: manuseio de cubos
		Segura mamadeira ou copo sem ajuda enquanto bebe	- Segura mamadeira, sem ajuda, enquanto bebe (IPO) - Segura a xícara com ambas as mãos e bebe (IPO) - Segura a mamadeira ou copo com bico ou canudo (PEDI)	Agrupados por semelhança de objetivos: preensão da mamadeira e copo
	Manipulação de Objetos	Realiza movimentos de puxar, rasgar ou raspar	- Puxa (ELPK-R) - Rasga (ELPK-R) - Raspa (ELPK-R)	Agrupados por semelhança de movimento
		Realiza movimentos de girar	- Gira (ELPK-R) - Derruba um objeto que está dentro de um recipiente (IPO)	Agrupados por semelhança de movimento
		Realiza movimentos de empurrar.	- Empurra (ELPK-R) - Empurra três blocos como se fossem trem (IPO)	Agrupados por semelhança de objetivos: empurrar
		Deixa cair um objeto propositadamente e pega outro	- Deixa cair (ELPK-R). - Deixa cair e apanha um brinquedo (IPO) - Solta um objeto deliberadamente para apanhar outro (IPO) - Apanha e deixa cair um objeto propositadamente (IPO)	Agrupados por semelhança de objetivos: soltar
		Coloca objetos dentro de um recipiente e o esvazia	- Coloca objetos em recipientes (ELPK-R) - Remove um objeto de um recipiente colocando a mão dentro dele (IPO) - Coloca três objetos em um recipiente e o esvazia (IPO) - Remove um círculo de uma prancha (IPO) - Coloca pequenos objetos dentro de um recipiente (IPO)	Agrupados por semelhança de objetivos: tirar e inserir
		Transfere objetos de uma mão para outra para pegar outro objeto	- Transfere um objeto de uma mão a outra para apanhar outro objeto (IPO) - Transfere objetos de uma mão para outra, estando sentado (IPO) - Transfere um cubo (TTDD-R)	Agrupados por semelhança de objetivos: transferência de objetos
		Come sozinho, usando os dedos	- Alimenta-se sozinho, usando os dedos (IPO) - Alimenta-se com os dedos (PEDI) - Come sozinho (TTDD-R)	Agrupados por semelhança de objetivos: alimenta-se sozinho
		Bate palmas	- Bate palmas, imitando um adulto (IPO) - Bate palmas (IPO) - Bate palmas (TTDD-R)	Agrupados por semelhança de objetivos: bater palmas
		Estende a mão com o brinquedo/objeto ou alimento em direção ao adulto	- Oferece brinquedo, objeto ou pedaço de comida a um adulto, mas nem sempre o entrega (estender a mão com o brinquedo/objeto ou alimento em direção ao adulto) (IPO) - Estende um brinquedo ou objeto a um adulto e o entrega (IPO)	Agrupados por semelhança de objetivos: estender a mão
1a - 1a e 11m	Manipulação de Objetos	Come independente, utilizando colher	- Come de colher, de modo independente (IPO) - Pega a comida com a colher e leva até a boca (PEDI) - Usa colher/garfo (TTDD-R)	Agrupados por semelhança de objetivos: uso de colher

		Levanta xícara ou copo para beber, podendo derramar	- Segura a xícara com uma só mão e bebe (IPO) - Levanta copo para beber, mas pode derramar (PEDI) - Bebe uma xícara ou copo (TTDD-R)	Agrupados por semelhança de objetivos: beber em xícara ou copo
		Rabisca o papel.	- Faz rabiscos no papel (IPO) - Faz traços no papel com lápis ou lápis de cera (IPO) - Rabisca espontaneamente (TTDD-R)	Agrupados por semelhança de objetivos: rabiscar
		Constrói torre de 2 a 4 blocos	- Empilha (ELPK-R) - Empilha três blocos, dada uma ordem (IPO) - Constrói uma torre de três blocos (IPO) - Torre de 2 cubos (TTDD-R) - Torre de 4 cubos (TTDD-R)	Agrupados por semelhança de objetivos: empilhar
		Retira objetos pequenos de um recipiente	- Retira seis objetos de um recipiente, um de cada vez (IPO) - Retira objeto pequeno, por demonstração (TTDD-R)	Agrupados por semelhança de objetivos: retirar objetos de recipiente
		Coloca e retira pinos de 2,5 cm de uma prancha ou tabuleiro de encaixe	- Coloca 5 pinos redondos em uma prancha, dada uma ordem (IPO) - Retira pinos de 2,5 cm de uma prancha ou tabuleiro de encaixe (IPO) - Encaixa pinos de 2,5 cm em uma prancha de encaixe (IPO)	Agrupados por semelhança de objetivos: colocar e retirar pinos
		Coloca e puxa contas ou argolas num cordão	- Coloca contas num cordão (ex: macarrão no barbante) (ELPK-R) - Puxa argolas num cordão (ELPK-R)	Agrupados por complemento de atividades: colocar e puxar
		Abre e fecha (pote, porta, gaveta)	- Gira (ELPK-R) - Abre (ELPK-R) - Fecha (ELPK-R) - Abre e fecha box/cortinado (PEDI)	Agrupados por semelhança de movimento
		Movimenta objetos com intenção (empurra e puxa brinquedos)	- Movimenta objetos (ex. bolas, carrinhos, brinquedos de puxar) (ELPK-R) - Puxa (ELPK-R) - Empurra e puxa brinquedos ao andar (IPO) - Manipula brinquedos, objetos ou o corpo com intenção (PEDI)	Agrupados por semelhança de objetivos: empurrar e puxar
		Carrega objetos grandes que requerem a utilização das duas mãos	- Abraça e carrega uma boneca ou brinquedo macio (IPO) - Carrega objetos grandes que requerem a utilização das duas mãos (PEDI)	Agrupados por semelhança de objetivos: carregar com as 2 mãos
		Carrega objetos pequenos que cabem em uma das mãos	- Carrega (ELPK-R) - Carrega objetos pequenos que cabem em uma das mãos (PEDI)	Agrupados por semelhança de objetivos: carregar
2a - 2a e 11m	Preensão	Aperta (apalpa)	- Apalpa (ELPK-R) - Aperta (ELPK-R)	Agrupados por semelhança de objetivos: preensão
	Manipulação de Objetos	Esvazia e enche	- Esvazia (ELPK-R) - Enche (ELPK-R)	Agrupados por semelhança de objetivos: encher e esvaziar
		Constrói torre de 4 a 6 blocos	- Constrói uma torre de cinco a seis blocos (IPO)	Agrupados por semelhança de

			<ul style="list-style-type: none"> - Torre de 6 cubos (TTDD-R) - Construção de uma torre (e 4 ou mais cubos) (MAM-EDM) 	objetivos: empilhar
		Copia uma linha vertical, linha horizontal, círculo e o sinal positivo (+)	<ul style="list-style-type: none"> - Rabisca (ELPK-R) - Desenha uma linha vertical, imitando um adulto (IPO) - Desenha uma linha horizontal, imitando um adulto (IPO) - Copia um círculo (IPO) - Desenha (+), imitando um adulto (IPO) 	Agrupados por semelhança de objetivos: traçado
		Come independente, utilizando bem a colher e espetando o garfo na comida	<ul style="list-style-type: none"> - Alimenta-se sozinho, usando colher e xícara, derrubando um pouco a comida ou derramando pouco o líquido (IPO) - Espeta o garfo na comida, levando-a à boca (IPO) - Dá garfadas (IPO) - Usa bem a colher (PEDI) 	Agrupados por semelhança de objetivos: uso de colher e garfo
		Escova os dentes com ajuda	<ul style="list-style-type: none"> - Escova os dentes, imitando um adulto (IPO) - Escova os dentes, porém sem escovação completa (PEDI) - Escova os dentes com ajuda (TTDD-R) 	Agrupados por semelhança de objetivos: escovar os dentes
		Retira roupas simples sem fecho (calça com elástico, camiseta, vestido) e veste casaco ou camisa	<ul style="list-style-type: none"> - Retira roupas simples que foram desabotoadas (IPO) - Veste casaco, malha ou camisa (IPO) - Retira camisetas, vestido ou agasalho sem fecho (PEDI) - Retira calças com elásticos na cintura (PEDI) 	Agrupados por semelhança de objetivos: vestir e retirar roupas simples
		Retira e coloca meias, abre e calça os sapatos	<ul style="list-style-type: none"> - Calça os sapatos (IPO) - Coloca meias (IPO) - Retira meias e abre os sapatos (PEDI) 	Agrupados por semelhança de objetivos: retirar e colocar meias e sapatos
3a - 3a e 11m	Manipulação de Objetos	Copia uma linha vertical, linha diagonal, quadrado, uma série de (Vs) interligados, traça e desenha seguindo contornos e pontilhados	<ul style="list-style-type: none"> - Traça (V) em imitação (IPO) - Traça uma linha diagonal ligando os dois cantos de um papel de 10 cm (IPO) - Desenha um quadrado, imitando um adulto (IPO) - Copia uma série de (Vs) interligados (IPO) - Desenha figuras, seguindo contornos ou pontilhados (IPO) - Imita linha vertical (TTDD-R) 	Agrupados por semelhança de objetivos: traçado
		Recorta algo em pedaços e ao longo de uma linha reta de 20 cm	<ul style="list-style-type: none"> - Recorta (ELPK-R) - Corta algo em pedaços com tesoura (IPO) - Recorta ao longo de uma linha reta de 20 cm, afastando-se não mais que 6 mm da linha (IPO) 	Agrupados por semelhança de objetivos: recortar
		Constrói uma ponte com três blocos	<ul style="list-style-type: none"> - Constrói uma ponte com três blocos, imitando um adulto (IPO) - Construção de uma ponte (com 3 cubos) (MAM-EDM) 	Agrupados por semelhança de objetivos: construção de ponte
		Veste-se e desveste-se sozinho, exceto quanto a botões, fechos	<ul style="list-style-type: none"> - Veste-se sozinho, apenas precisando de ajuda quanto a malhas ou camisetas com golas cerradas ou roupas com botões e fechos (IPO) 	Agrupados por semelhança de objetivos: vestir e desvestir

		ou golas cerradas	- Veste-se e desveste-se sozinho, exceto quanto a botões e fechos, em 75% das vezes (IPO)	
		Abotoa e desabotoa botões grandes em um agasalho ou numa prancha	- Desabotoa botões grandes em um agasalho ou em prancha de botões colocada sobre a mesa (IPO) - Abotoa botões grandes em um agasalho ou em prancha de botões colocada sobre a mesa (IPO)	Agrupados por semelhança de objetivos: abotoa e desabotoa
4a - 4a e 11m	Manipulação de Objetos	Copia um triângulo, um círculo, sinal positivo (+), desenha figuras simples (casa, árvore) e uma pessoa (3 partes)	- Copia um triângulo ao ser requisitado (IPO) - Desenha figuras simples, facilmente identificáveis como casa, homem, árvore (IPO) - Copia um círculo (TTDD-R) - Desenha pessoa (TTDD-R) - Copia + (TTDD-R)	Agrupados por semelhança de objetivos: desenhar
		Recorta e cola formas simples e linhas curvas	- Recorta em torno de linhas curvas (IPO) - Recorta e cola formas simples (IPO)	Agrupados por semelhança de objetivos: recortar
		Usa faca para passar manteiga no pão e cortar alimentos macios	- Usa faca para espalhar manteiga no pão (IPO) - Usa faca para passar manteiga no pão, corta alimentos macios (PEDI)	Agrupados por semelhança de objetivos: uso da faca
		Veste-se sozinho, incluindo botões, fechos, cintos, fivelas e zíper na terminação (não dá laço)	- Veste-se sozinho, incluindo botões, fechos, cintos e fivelas dianteiros, mas não dá laços (IPO) - Encaixa zíper em sua terminação (IPO) - Abotoa e desabotoa (PEDI) - Veste-se, sem ajuda (TTDD-R)	Agrupados por semelhança de objetivos: vestir roupas com feixos
5a - 5a e 11m	Manipulação de Objetos	Copia um losango, quadrado e letras minúsculas	- Copia (ELPK-R) - Traça (ELPK-R) - Copia um losango (IPO) - Copia letras minúsculas (IPO) - Copia um quadrado, com demonstração (TTDD-R)	Agrupados por semelhança de objetivos: traçado
		Escreve letras de forma maiúsculas isoladas, escreve o nome em qualquer lugar do papel e no caderno pautado	- Escreve seu nome com letra de forma (IPO) - Escreve letras de imprensa maiúsculas, isoladas e grandes em qualquer lugar do papel (IPO) - Escreve seu nome com letra de forma em um caderno pautado (IPO)	Agrupados por semelhança de objetivos: traçado
		Recorta figuras de revistas e embalagem de leite	- Recorta figuras de revistas sem sair mais do que 6 mm da margem (IPO) - Abre a embalagem de leite – corta com a tesoura um saco plástico ou a embalagem aluminizada do leite (IPO)	Agrupados por semelhança de objetivos: recortar
		Prepara seu próprio sanduiche ou merenda (corta alimentos tenros: salsicha, batata, banana)	- Prepara seu próprio sanduiche ou merenda (IPO) - Corta alimentos tenros com faca (por exemplo, salsicha, banana, batata cozida) (IPO)	Agrupados por semelhança de objetivos: preparo de alimento

		Prepara uma refeição (leite com café ou chocolate)	- Prepara sua própria xícara de café com leite (IPO) - Prepara uma refeição (leite com café ou chocolate, etc.) (TTDD-R)	Agrupados por semelhança de objetivos: preparo de alimento
		Escova os dentes sem ajuda	- Escova os dentes completamente – PEDI - Escova os dentes sem ajuda (TTDD-R)	Agrupados por semelhança de objetivos: escovação

Nas reuniões também foram feitas análises e discussão sobre a organização dos itens por domínios, sendo separados de acordo com Kimmerle, Mainwaring e Borenstein (2003) por domínio de Alcance (tronco estável; perto/longe; cruza linha média; em cima e em frente) com 2 itens, domínio de Preensão (com a mão inteira: palmar e gancho; com oposição de polegar: todos os dedos, tripode e pinça) com 8 itens e domínio de Manipulação de Objetos (direta ou indiretamente; todo/parte da mão/dedos: exploração manual, estabilizar, orientar, transportar/levar, guiar, traçar, inserir/introduzir, juntar, empurrar/apertar, girar, tirar/remover, puxar e soltar) com 110 itens.

As faixas etárias continuaram agrupadas de 0 a 5 meses e de 6 meses a 11 meses, devido à grande diferença das habilidades manuais das crianças nessas faixas etárias. Na sequência, o agrupamento continuou anualmente de 1 ano até 7 anos e 11 meses, tendo todos os itens semelhantes agrupados, com a distribuição dos itens de acordo com a atividade pedida como atividades gráficas, de coordenação e de vida diária, de modo a facilitar o trabalho no momento da coleta de dados.

Todas essas alterações resultaram na AMIGO-V2 de crianças com PC com total de 120 itens.

Os quadros 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10 apresentam a AMIGO-V2 por faixa etária:

Quadro 2 – Itens de 0 a 5 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

0 a 5 meses
DOMÍNIO: ALCANCE
1. Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente
2. Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente em decúbito ventral
DOMÍNIO: MANIPULAÇÃO DE OBJETOS
1. Explora objetos e seu próprio corpo (leva brinquedos à boca; brinca com os pés e mãos)
2. Manipula brinquedos (bate; chacoalha; aperta) produzindo sons involuntários
3. Junta as mãos ou objetos

Quadro 3 – Itens de 6 a 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

6 a 11 meses
DOMÍNIO: PREENSÃO
1. Pega pequenos objetos usando preensão tipo pinça
2. Pega dois cubos e bate-os seguros nas mãos
3. Segura mamadeira ou copo sem ajuda enquanto bebe
DOMÍNIO: MANIPULAÇÃO DE OBJETOS
1. Realiza movimentos de puxar, rasgar ou raspar
2. Realiza movimentos de girar
3. Realiza movimentos de empurrar
4. Deixa cair um objeto propositalmente e pega outro
5. Coloca objetos dentro de um recipiente e o esvazia
6. Transfere objetos de uma mão para outra para pegar outro objeto
7. Come sozinho usando os dedos
8. Bate palmas

9. Estende a mão com o brinquedo/objeto ou alimento em direção ao adulto
10. Com ajuda leva a colher cheia de comida até a boca
11. Vira páginas de um livro (várias ao mesmo tempo)
12. Escava com uma colher ou pá

Quadro 4 – Itens de 1 ano a 1 ano e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

1 ano a 1 ano e 11 meses
DOMÍNIO: PREENSÃO
1. Segura escova de dentes
DOMÍNIO: MANIPULAÇÃO DE OBJETOS
1. Tira os sapatos quando os cordões estiverem desamarrados e frouxos
2. Tira as meias
3. Puxa um zíper grande, para cima e para baixo, que já esteja encaixado
4. Tira a calça quando desabotoada
5. Tira o casaco quando desabotoado
6. Leva pente ou escova até o cabelo
7. Come independente, utilizando colher
8. Levanta xícara ou copo para beber, podendo derramar
9. Rabisca o papel
10. Vira as páginas de um livro (duas a três de cada vez)
11. Junta
12. Desmonta
13. Encaixa
14. Constrói torre de 2 à 4 blocos
15. Coloca bloco dentro da caneca
16. Retira objetos pequenos de um recipiente
17. Coloca e retira pinos de 2,5 cm de uma prancha ou tabuleiro de encaixe
18. Coloca e puxa contas ou argolas num cordão
19. Abre e fecha (pote, porta, gaveta)
20. Movimenta objetos com intenção (empurra e puxa brinquedos)
21. Carrega objetos grandes que requerem a utilização das duas mãos
22. Carrega objetos pequenos que cabem em uma das mãos

Quadro 5 – Itens de 2 anos a 2 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

2 anos a 2 anos e 11 meses
DOMÍNIO: PREENSÃO
1. Aperta (apalpar)
2. Levanta copo sem tampa, usando as 2 mãos
3. Segura o lápis entre o polegar e o indicador, apoiando-o sobre o dedo médio
DOMÍNIO: MANIPULAÇÃO DE OBJETOS
1. Esvazia e enche
2. Despeja líquido de uma pequena jarra para o copo, sem ajuda
3. Coloca contas grandes num cordão
4. Monta quebra-cabeças de 4 a 5 peças
5. Constrói horizontal e verticalmente
6. Constrói torre de 4 a 6 blocos
7. Monta um brinquedo de encaixe com 4 peças
8. Desmancha e reconstrói um brinquedo de encaixe por pressão
9. Desenrosca brinquedos que tem sistema de roscas
10. Dá marteladas, de forma a encaixar cinco pinos em seus respectivos orifícios
11. Vira trincos e maçanetas em portas
12. Vira páginas de um livro, uma por vez
13. Faz bolas de argila, barro ou massinha
14. Alimenta uma boneca (mamadeira ou colher)

15. Dobra um papel ao meio
16. Copia uma linha vertical, linha horizontal, círculo e o sinal positivo (+)
17. Abre e fecha torneira
18. Come independente, utilizando bem a colher e espetando o garfo na comida
19. Escova os dentes com ajuda
20. Retira roupas simples sem fecho (calça com elástico, camiseta, vestido) e veste casaco ou camisa
21. Retira e coloca meias, abre e calça os sapatos
22. Desprende roupas presas com fecho de pressão

Quadro 6 – Itens de 3 anos a 3 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

3 anos a 3 anos e 11 meses
DOMÍNIO: PREENSÃO
1. Levanta copo sem tampa usando 1 das mãos
DOMÍNIO: MANIPULAÇÃO DE OBJETOS
1. Copia uma linha vertical, linha diagonal, quadrado, uma série de (Vs) interligados, traça e desenha seguindo contornos e pontilhados
2. Recorta algo em pedaços e ao longo de uma linha reta de 20 cm
3. Constrói uma ponte com três blocos
4. Constrói torre de 8 blocos
5. Emparelha 3 ou mais objetos
6. Atividades que envolvem pequenos grupos musculares (martela e encaixa pequenos objetos)
7. Abre e fecha torneira e utiliza sabão
8. Come sozinho por toda a refeição
9. Escova os dentes com supervisão
10. Escova ou penteia o cabelo
11. Veste uma camiseta
12. Veste calças com elástico na cintura
13. Veste-se e desveste-se sozinho, exceto quanto a botões, fechos ou golas cerradas
14. Abre e fecha fecho de correr, sem separá-lo ou fechar o botão
15. Fecha a roupa com fechos de pressão ou de gancho
16. Abotoa e desabotoa botões grandes em um agasalho ou numa prancha
17. Calça sapatos/ sandálias

Quadro 7 – Itens de 4 anos a 4 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

4 anos a 4 anos e 11 meses
DOMÍNIO: MANIPULAÇÃO DE OBJETOS
1. Puxa com força (arranca)
2. Encaixa objetos de rosca
3. Constrói uma pirâmide com dez blocos
4. Copia um triângulo, um círculo, sinal positivo (+), desenha figuras simples (casa, árvore) e uma pessoa (3 partes)
5. Recorta e cola formas simples e linhas curvas
6. Une 2 a 3 pedaços de massa de modelar
7. Usa faca para passar manteiga no pão e cortar alimentos macios
8. Usa talher apropriado para se alimentar
9. Coloca creme dental na escova
10. Escova os dentes
11. Penteia ou escova cabelos
12. Veste-se sozinho, incluindo botões, fechos, cintos, fivelas e zíper na terminação (não dá laço)
13. Aperta e afrouxa cintos ou fivelas nos vestidos ou calças e sapatos
14. Enfia cordões em sapatos/tênis

Quadro 8 – Itens de 5 anos a 5 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

5 anos a 5 anos e 11 meses
DOMÍNIO: MANIPULAÇÃO DE OBJETOS
1. Copia um losango, quadrado e letras minúsculas
2. Escreve letras de forma maiúsculas isoladas, escreve o nome em qualquer lugar do papel e no caderno pautado
3. Consegue colorir sem sair da margem
4. Usa apontador de lápis
5. Recorta figuras de revistas e embalagem de leite
6. Rasga figuras simples de um papel
7. Dobra um papel quadrado duas vezes em diagonal
8. Faz um nó
9. Bate em um prego com martelo
10. Prepara seu próprio sanduíche ou merenda (corta alimentos tenros: salsicha, batata, banana)
11. Prepara uma refeição (leite com café ou chocolate)
12. Serve-se de líquidos de uma jarra ou embalagem
13. Usa bem o garfo
14. Escova os dentes sem ajuda
15. Abre e fecha colchete de pressão

Quadro 9 – Itens de 6 anos a 6 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

6 anos a 6 anos e 11 meses
DOMÍNIO: MANIPULAÇÃO DE OBJETOS
1. Copia um quadrado

Quadro 10 – Itens de 7 anos a 7 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

7 anos a 7 anos e 11 meses
DOMÍNIO: MANIPULAÇÃO DE OBJETOS
1. Faz bolinhas de papel com uma mão
2. Veste calças com fechos
3. Amarra sapatos (prepara cadarço)
4. Amarra ou dá laços nos cordões dos sapatos/tênis

Em cada quadro apresentado (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10), foram acrescentadas quatro colunas de pontuação proposta por Pfeifer (2006), sendo 2 pontos quando a criança apresenta seguramente o comportamento, 1 ponto quando apresenta o comportamento de forma insegura, -1 quando não apresenta o comportamento e 0 quando o comportamento não é observado – NO – pontuação nula. Dessa forma, foi construída a Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2 no formato de aplicação (APÊNDICE F).

5.3. Projeto Piloto: Aplicação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

5.3.1. Aplicação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2 junto a Crianças de 0 a 7 anos e 11 meses com Paralisia Cerebral e com Desenvolvimento Típico.

O Pré-teste foi aplicado em 36 crianças, sendo 18 crianças com DT, chamado também de grupo controle (GC), e 18 crianças com PC, chamado também de grupo experimental (GE). Cada faixa etária foi formada por 4 crianças, sendo 2 com DT e 2 com PC.

As crianças selecionadas tinham entre 0 meses e 7 anos e 11 meses, tanto com diagnóstico de PC quanto com DT, sendo a mais nova com 3 meses e a mais velha com 7 anos.

A tabela 11 mostra a caracterização dos participantes.

Tabela 11 – Caracterização dos participantes do projeto piloto da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

Protocolo de Habilidades Manuais - V2	Grupo	Criança	Idade	Sexo	GMFCS	MACS
0 a 5 meses	GC	DT1	3m	Masculino	-	-
0 a 5 meses	GC	DT2	5m	Feminino	-	-
0 a 5 meses	GE	PC1	3m	Masculino	V	-
0 a 5 meses	GE	PC2	5m	Feminino	IV	-
6 meses a 11 meses	GC	DT3	9m	Feminino	-	-
6 meses a 11 meses	GC	DT4	11m	Feminino	-	-
6 meses a 11 meses	GE	PC3	8m	Feminino	V	-
6 meses a 11 meses	GE	PC4	11m	Masculino	III	-
1 ano a 1 ano e 11 meses	GC	DT5	1a 5m	Masculino	-	-
1 ano a 1 ano e 11 meses	GC	DT6	1a 5m	Feminino	-	-
1 ano a 1 ano e 11 meses	GE	PC5	1a	Masculino	V	-
1 ano a 1 ano e 11 meses	GE	PC6	1a 11m	Feminino	IV	-
2 anos a 2 anos e 11 meses	GC	DT7	2a 4m	Masculino	-	-
2 anos a 2 anos e 11 meses	GC	DT8	2a 9m	Feminino	-	-
2 anos a 2 anos e 11 meses	GE	PC7	2a 3m	Masculino	III	-
2 anos a 2 anos e 11 meses	GE	PC8	2a 6m	Masculino	V	-
3 anos a 3 anos e 11 meses	GC	DT9	3a	Masculino	-	-
3 anos a 3 anos e 11 meses	GC	DT10	3a 4m	Masculino	-	-
3 anos a 3 anos e 11 meses	GE	PC9	3a 3m	Feminino	II	-
3 anos a 3 anos e 11 meses	GE	PC10	3a 8m	Masculino	V	-
4 anos a 4 anos e 11 meses	GC	DT11	4a	Feminino	-	-
4 anos a 4 anos e 11 meses	GC	DT12	4a	Feminino	-	-
4 anos a 4 anos e 11 meses	GE	PC11	4a	Feminino	I	III
4 anos a 4 anos e 11 meses	GE	PC12	4a	Masculino	II	III
5 anos a 5 anos e 11 meses	GC	DT13	5a	Feminino	-	-
5 anos a 5 anos e 11 meses	GC	DT14	5a	Masculino	-	-
5 anos a 5 anos e 11 meses	GE	PC13	5a	Feminino	IV	V
5 anos a 5 anos e 11 meses	GE	PC14	5a	Masculino	III	I
6 anos a 6 anos e 11 meses	GC	DT15	6a	Feminino	-	-
6 anos a 6 anos e 11 meses	GC	DT16	6a	Masculino	-	-
6 anos a 6 anos e 11 meses	GE	PC15	6a	Feminino	I	I
6 anos a 6 anos e 11 meses	GE	PC16	6a	Masculino	IV	III
7 anos a 7 anos e 11 meses	GC	DT17	7a	Feminino	-	-

7 anos a 7 anos e 11 meses	GC	DT18	7a	Masculino	-	-
7 anos a 7 anos e 11 meses	GE	PC17	7a	Masculino	I	I
7 anos a 7 anos e 11 meses	GE	PC18	7a	Masculino	II	II

DT-Desenvolvimento Típico/PC-Paralisia Cerebral

A partir da aplicação da AMIGO-V2 e dos escores obtidos, foi construído um gráfico para cada faixa etária, comparando a pontuação das crianças entre si e entre os grupos.

• **Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2 de 0 a 5 meses**

O protocolo foi aplicado com DT1, DT2, PC1 e PC2. A tabela 12 apresenta a pontuação alcançada.

Tabela 12 – Pontuação dos grupos de 0 meses a 5 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

ITENS	GC		GE	
	DT1	DT2	PC1	PC2
DOMÍNIO: ALCANCE				
1. Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente	2	2	1	1
2. Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente em decúbito ventral	0	1	0	1
DOMÍNIO: MANIPULAÇÃO DE OBJETOS	DT1	DT2	PC1	PC2
1. Explora objetos e seu próprio corpo (leva brinquedos à boca; brinca com os pés e mãos)	-1	2	-1	2
2. Manipula brinquedos (bate; chacoalha; aperta), produzindo sons involuntários	1	2	2	1
3. Junta as mãos ou objetos	2	2	-1	2
TOTAL	4/10	9/10	1/10	7/10

No domínio Alcance, as duas crianças do GC realizaram a atividade do primeiro item e buscaram os objetos; já no GE, as duas crianças realizaram a tarefa de modo hesitante. No segundo item, o DT1 e PC1 (as duas crianças de 3 meses) não conseguiram manter-se em decúbito ventral e, por esse motivo, não realizaram a atividade, enquanto que DT2 e PC2 (as duas crianças de 5 meses) realizaram-na de modo hesitante.

No domínio de Manipulação de Objetos, o DT1 não levou os objetos à boca ou brincou com pés e mãos, mas manipulou brinquedos de forma hesitante e juntou as mãos de forma satisfatória. O DT2 realizou todas as tarefas de modo satisfatório. O PC1 realizou apenas o item de manipulação de brinquedos e não conseguiu realizar os outros itens. O PC2 realizou satisfatoriamente os itens 1 e 3, enquanto o item 2 de manipulação de brinquedos foi realizado de forma hesitante.

O gráfico 1 compara o total de pontos alcançados pelos participantes.

Gráfico 1 – Comparação da pontuação das crianças de 0 meses a 5 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

O gráfico 2 compara a média de pontos alcançados entre o GC e o GE.

Gráfico 2 – Comparação da média da pontuação entre os grupos de 0 meses a 5 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

• **Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2 de 6 meses a 11 meses**

O protocolo foi aplicado com DT3, DT4, PC3 e PC4. A tabela 13 apresenta a pontuação alcançada.

Tabela 13 – Pontuação dos Grupos de 6 meses a 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

ITENS	GC		GE	
DOMÍNIO: PREENSÃO	DT3	DT4	PC3	PC4
1. Pega pequenos objetos, usando preensão tipo pinça	0	0	0	0
2. Pega dois cubos e bate-os seguros nas mãos	-1	2	-1	2
3. Segura mamadeira ou copo sem ajuda enquanto bebe	2	2	-1	2
DOMÍNIO: MANIPULAÇÃO DE OBJETOS	DT3	DT4	PC3	PC4
1. Realiza movimentos de puxar, rasgar ou raspar	2	2	-1	2
2. Realiza movimentos de girar	0	0	0	-1
3. Realiza movimentos de empurrar	0	2	0	1
4. Deixa cair um objeto propositalmente e pega outro	2	2	-1	-1
5. Coloca objetos dentro de um recipiente e o esvazia	2	2	-1	-1
6. Transfere objetos de uma mão para outra para pegar outro objeto	1	2	-1	-1
7. Come sozinho, usando os dedos	2	2	0	0
8. Bate palmas	0	2	-1	1
9. Estende a mão com o brinquedo/objeto ou alimento em direção ao adulto	2	2	0	2
10. Com ajuda leva a colher cheia de comida até a boca	2	2	0	0
11. Vira páginas de um livro (várias ao mesmo tempo)	1	2	-1	-1
12. Escava com uma colher ou pá	0	0	0	0
TOTAL	15/30	24/30	-8/30	5/30

No domínio de Preensão, o primeiro item não foi observado em nenhum dos casos. O segundo item era observado quando as crianças pegavam os legos® grande, um em cada mão e, os batiam. O terceiro item era observado quando a criança bebia água no próprio copo ou mamadeira, com os quais ela já estava acostumada. O DT4 e PC4 realizaram os dois últimos itens de forma satisfatória. DT3, apesar de segurar os cubos, não os bateu, porém segurou mamadeira de forma satisfatória. Já PC3 não conseguiu realizar nenhum dos dois últimos itens.

No domínio de Manipulação de Objetos, o primeiro item era observado juntamente com o item 11, pois as crianças folheavam o livro (revista em quadrinhos) e depois uma página era rasgada. Apenas PC3 não realizou o primeiro item, sendo que as outras três crianças realizaram de modo satisfatório. Quanto ao item 11, o DT3 realizou a tarefa de maneira hesitante e o DT4, satisfatoriamente. As crianças do GE não conseguiram realizá-lo.

O segundo item era observado quando era pedido que se abrisse o pote. Na maioria dos casos, esse item não foi observado, sendo que PC4 não conseguiu realizar. Com esse mesmo pote, observou-se o item 5, que foi realizado de forma satisfatória pelas crianças do GC, enquanto as do GE não conseguiram realizá-lo.

Ainda com os brinquedos do pote eram observados os itens 4, 6 e 9. As crianças do GC deixaram cair um objeto propositalmente para pegar outro de maneira satisfatória, realizando o item 4, enquanto as do GE não conseguiram. Para o item 6, o DT3 realizou-o de modo hesitante; DT4, de modo satisfatório e o GE conseguiu realizar. O item 9 foi realizado de modo satisfatório pelas duas crianças do GC e por PC4, enquanto isso não foi observado com PC3.

O item 8 foi realizado de forma satisfatória por DT4, não observado por DT3, realizado de forma hesitante por PC4 e PC3 não conseguiu realizá-lo. Para o item 3, foi utilizado o caminhão, sendo que não foi realizado por DT3 e PC3, realizado satisfatoriamente por DT4 e, de forma hesitante, por PC4.

Os itens 7 e 10 foram realizados de maneira satisfatória pelas crianças do GC e não observados no GE. Por fim, as crianças não demonstraram interesse na pá, e, portanto, o item 12 não foi observado.

O gráfico 3 compara o total de pontos alcançados pelos participantes.

Gráfico 3 – Comparação da pontuação das crianças de 6 meses a 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

O gráfico 4 compara a média de pontos alcançados entre o GC e o GE.

Gráfico 4 – Comparação da média da pontuação entre os grupos de 6 meses a 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

- **Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2 de 1 ano a 1 ano e 11 meses**

O protocolo foi aplicado com DT5, DT6, PC5 e PC6. A tabela 14 apresenta a pontuação alcançada.

Tabela 14 – Pontuação dos grupos de 1 ano a 1 ano e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

ITENS	GC		GE	
	DT5	DT6	PC5	PC6
DOMÍNIO: PREENSÃO				
1. Segura escova de dentes	2	2	0	0
DOMÍNIO: MANIPULAÇÃO DE OBJETOS				
1. Tira os sapatos quando os cordões estiverem desamarrados e frouxos	2	2	0	-1
2. Tira as meias	2	2	0	-1
3. Puxa um zíper grande, para cima e para baixo, que já esteja encaixado	0	0	0	-1
4. Tira a calça quando desabotoada	-1	0	0	0
5. Tira o casaco quando desabotoado	-1	0	0	0
6. Leva pente ou escova até o cabelo	-1	2	0	-1
7. Come independente, utilizando colher	2	2	-1	-1
8. Levanta xícara ou copo para beber, podendo derramar	2	2	-1	-1
9. Rabisca o papel	0	2	-1	-1
10. Vira as páginas de um livro (duas a três de cada vez)	2	2	2	-1
11. Junta	2	2	1	-1
12. Desmonta	2	2	-1	-1
13. Encaixa	2	2	-1	-1

14. Constrói torre de 2 a 4 blocos	1	1	-1	-1
15. Coloca bloco dentro da caneca	2	2	-1	0
16. Retira objetos pequenos de um recipiente	2	2	-1	0
17. Coloca e retira pinos de 2,5 cm de uma prancha ou tabuleiro de encaixe	2	2	-1	-1
18. Coloca e puxa contas ou argolas num cordão	2	-1	0	0
19. Abre e fecha (pote, porta, gaveta)	1	2	-1	-1
20. Movimenta objetos com intenção (empurra e puxa brinquedos)	2	2	2	-1
21. Carrega objetos grandes que requerem a utilização das duas mãos	2	2	0	0
22. Carrega objetos pequenos que cabem em uma das mãos	2	0	0	0
TOTAL	31/46	34/46	-5/46	-15/46

No domínio de Preensão, no único item, o GC utilizou a escova dental própria e foi avaliado enquanto escovava os dentes após se alimentar. Durante a avaliação desse item, as crianças não demonstraram dificuldade, inclusive relacionaram o objeto com a atividade a ser realizada (escovar os dentes), levando a escova à boca. Esse item não foi observado com o GE.

Quanto aos itens 1, 2, 3, 4 e 5 do domínio de Manipulação de Objetos, alguns deles se referem ao vestir e, para isso, foi utilizada a roupa da própria criança. Essas atividades foram muito difíceis de serem filmadas em todas as faixas etárias, pois as crianças não demonstram interesse algum em vestir-se/despir-se quando solicitado, mesmo sendo capazes de realizá-las em outros momentos.

Do GC, não foi possível filmar DT6 realizando a atividade de puxar o zíper, tirar o casaco e a calça. Quanto ao sapato e meia, DT6, de uma só vez, retirou os dois no pé direito, sendo que no esquerdo tirou o sapato e depois a meia; nos dois pés, porém, ela teve que puxar algumas vezes até conseguir. DT5, por sua vez, tirava a meia com facilidade e repetidas vezes; quanto ao sapato, demorou mais para conseguir retirá-lo. Quanto à vestimenta, o DT5 não conseguiu retirar a calça de elástico e o casaco, pois ele começava a realizar o movimento, mas logo parava e distraía-se com outra coisa, não realizando a atividade. O movimento de puxar um zíper não pôde ser observado.

No item 6, o DT6 realizou o movimento durante o “faz de conta”, já o DT5 oferecia a escova para que alguém o fizesse. Quanto aos itens 7 e 8, o DT5 alimentou-se sozinho com uma colher e bebeu, sozinho, a água em seu copo (com tampa); o DT6 também conseguiu alimentar-se sozinho com uma colher e beber, sozinho, a água em seu copo (com alças e tampa).

No GE, o vestuário não foi observado em PC5, devido à gravidade do seu quadro clínico. Com PC6, apesar da gravidade do seu quadro, foram realizadas tentativas de realização de alguns itens de vestuário, como os itens 1, 2, 3 e 6, sendo que PC6 não

conseguiu realizar nenhuma dessas atividades. Os itens 4 e 5 não foram observados. Os itens 7 e 8, relacionados à alimentação, o GE não conseguiu realizar.

Em relação ao item 9, o DT6 não demonstrou dificuldade, sendo, inclusive, uma das atividades que mais gostou de realizar, enquanto DT5 não quis realizar e as crianças do GE não conseguiram. No item 10, DT5 e DT6 e PC5 realizaram o movimento satisfatoriamente, enquanto PC6 não conseguiu realizar.

Os itens 11, 12 e 13 foram observados com o lego® grande e com o jogo de construção (tipo engenheiro). As crianças do GC não demonstraram dificuldade, PC5 conseguiu realizar apenas o item 11 e de modo hesitante, enquanto PC6 não conseguiu realizar nenhum. Os itens 15, 16 e 19 foram observados com os objetos pequenos dentro do pote, em que as crianças tinham que abrir o pote de rosca, pegar alguns objetos de dentro e depois podiam virar o pote. Após brincarem, tinham que guardar os objetos novamente no recipiente ou na caneca. Na avaliação desses itens, o DT5 realizou as duas primeiras ações de modo satisfatório e a terceira de modo hesitante e DT6 realizou todas as ações de modo satisfatório. Com PC6 foi possível observar apenas o item 19, sendo que não conseguiu realizá-lo. O PC5 não conseguiu realizar nenhum dos itens.

Para o item 17, foi utilizado o bate pinos. O GC realizou de modo satisfatório, enquanto GE não conseguiu realizar. No item 20 o GC e PC5 realizaram a tarefa de modo satisfatório, enquanto PC6 não conseguiu.

Em relação aos itens 21 e 22, a criança tinha liberdade para levar o objeto que quisesse. Não foi observado DT6 carregando objetos pequenos, mas caminhou sem dificuldade com objeto grande na mão. Já DT5 realizou satisfatoriamente os dois itens. As crianças do GE não apresentaram marcha e, por isso, esse item não foi observado.

O DT5 realizou satisfatoriamente o item 18, enquanto DT6 não conseguiu, não sendo observado com as crianças do GE. O GC realizou o item 14 de modo hesitante, enquanto as crianças do GE não conseguiram realizá-la.

O gráfico 5 compara o total de pontos alcançados pelos participantes.

Gráfico 5 – Comparação da pontuação dos grupos de 1 ano a 1 ano e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

O gráfico 6 compara a média de pontos alcançados entre o GC e o GE.

Gráfico 6 – Comparação da média da pontuação entre os grupos de 1 ano a 1 ano e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

- Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2 de 2 anos a 2 anos e

11 meses

O protocolo foi aplicado com DT7, DT8, PC7 e PC8. A tabela 15 apresenta a pontuação alcançada.

Tabela 15 – Pontuação dos grupos de 2 anos a 2 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

ITENS	GC		GE	
DOMÍNIO: PREENSÃO	DT7	DT8	PC7	PC8
1. Aperta (apalpar)	2	2	2	-1
2. Levanta copo sem tampa, usando as 2 mãos	2	2	2	-1
3. Segura o lápis entre o polegar e o indicador, apoiando-o sobre o dedo médio	-1	2	-1	-1
DOMÍNIO: MANIPULAÇÃO DE OBJETOS	DT7	DT8	PC7	PC8
1. Esvazia e enche	2	2	2	-1
2. Despeja líquido de uma pequena jarra para o copo, sem ajuda	2	2	-1	-1
3. Coloca contas grandes num cordão	2	2	-1	0
4. Monta quebra-cabeças de 4 a 5 peças	0	0	0	0
5. Constrói horizontal e verticalmente	2	2	2	-1
6. Constrói torre de 4 a 6 blocos	2	1	2	0
7. Monta um brinquedo de encaixe com 4 peças	2	2	-1	-1
8. Desmancha e reconstrói um brinquedo de encaixe por pressão	2	2	1	-1
9. Desenrosca brinquedos que tem sistema de roscas	2	2	2	-1
10. Dá marteladas, de forma a encaixar cinco pinos em seus respectivos orifícios	2	2	2	-1
11. Vira trincos e maçanetas em portas	0	0	0	0
12. Vira páginas de um livro, uma por vez	2	2	2	-1
13. Faz bolas de argila, barro ou massinha	2	-1	-1	-1
14. Alimenta uma boneca (mamadeira ou colher)	2	2	2	-1
15. Dobra um papel ao meio	1	1	0	-1
16. Copia uma linha vertical, linha horizontal, círculo e o sinal positivo (+)	-1	1	-1	-1
17. Abre e fecha torneira	2	2	2	0
18. Come independente, utilizando bem a colher e espetando o garfo na comida	1	1	-1	-1
19. Escova os dentes com ajuda	2	2	0	0
20. Retira roupas simples sem fecho (calça com elástico, camiseta, vestido) e veste casaco ou camisa	-1	2	-1	-1
21. Retira e coloca meias, abre e calça os sapatos	-1	-2	1	0
22. Desprende roupas presas com fecho de pressão	2	2	-1	-1
TOTAL	32/50	34/50	13/50	-18/50

No domínio Preensão, no primeiro item, em que foi utilizada massinha, apenas PC8 não conseguiu realizar o movimento, sendo que as outras crianças realizaram-no de modo satisfatório. No item 2, apenas PC8 não conseguiu realizar a atividade, sendo que os outros a fizeram satisfatoriamente. Quanto ao item 3, esse foi observado posteriormente com os itens do domínio de Manipulação de Objetos.

No domínio de Manipulação de Objetos, o item 13 só foi realizado pelo DT7. O primeiro item foi realizado de maneira satisfatória por todos, sendo PC8 o único que não o fez. O item 2 foi realizado pelo GC de modo satisfatório, enquanto isso não foi observado no

GE. No item 3, nenhuma das duas crianças do GC apresentaram dificuldade, enquanto PC7 não conseguiu realizar e não foi observado em PC8. O item 4 e 11 não foram observados em nenhum dos grupos por falta de interesse.

Os itens 5 e 6 foram observados, usando o jogo de construção (estilo engenheiro). DT7 e PC7 realizaram os dois itens de maneira satisfatória, sendo que DT7 construiu, inclusive, uma torre de 7 blocos, mais do que o pedido; DT8 construiu horizontal e verticalmente de maneira satisfatória, porém a torre de 4 a 6 blocos foi construída de maneira hesitante; e PC8 não conseguiu construir horizontal e verticalmente. Não foi observada a construção da torre.

No item 7 foi utilizado o lego® grande e as crianças do GC não tiveram dificuldade na realização, enquanto as do GE não conseguiram realizá-la. No item 8 também se utilizou o lego® grande, sendo que as crianças do GC não apresentaram nenhuma dificuldade, enquanto PC7 realizou de modo hesitante e PC8 não conseguiu. Para o item 10 foi usado o bate pinos, sendo essa uma das atividades de que as crianças mais gostaram. Apenas PC8 não conseguiu realizá-la, enquanto as outras o fizeram de modo satisfatório.

Os resultados obtidos dos itens 12 e 14 foram iguais, ou seja, apenas PC8 não conseguiu realizar as atividades, enquanto os outros indivíduos as fizeram de modo satisfatório. Para o item 9, foi utilizado um pote com brinquedos dentro, e novamente apenas PC8 não conseguiu realizar a tarefa, sendo que as outras a realizaram de modo satisfatório.

Foi oferecido um papel para que fosse observado o item 16 e também um lápis para observar o item 3 do domínio de apreensão. O movimento de segurar o lápis apenas DT8 conseguiu realizar de modo satisfatório, enquanto as outras crianças não. Quanto a copiar o que era solicitado, DT8 cumpriu a atividade de modo hesitante, enquanto os outros não conseguiram realizar. Após isso, foi pedido para que eles dobrassem o papel de acordo com o item 15. As crianças do GC dobraram, porém não foi exatamente ao meio, enquanto PC7 não tentou e PC8 não conseguiu realizar.

Na parte de alimentação, as crianças do GC realizaram o item 18 de modo hesitante, enquanto as crianças do GE não realizaram. Na parte da escovação dos dentes, foi possível observar os itens 17 e 19. O movimento de abrir uma torneira foi realizado de modo satisfatório por DT7, DT8 e PC7, não tendo sido observado em PC8. A tarefa de escovar os dentes foi realizada satisfatoriamente por DT7 e DT8, e não observada em PC7 e PC8.

Por fim, na parte de vestuário, o item 20 foi realizado satisfatoriamente por DT8, mas não o realizaram DT7, PC7 e PC8. O item 21 foi realizado satisfatoriamente por DT8, não realizado por DT7, realizado de modo hesitante por PC7 e não observado em PC8. No item 22

de vestuário, foi utilizada a roupa da boneca e as crianças do GC conseguiram realizar a tarefa satisfatoriamente, enquanto as do GE não conseguiram.

O gráfico 7 compara o total de pontos alcançados pelos participantes.

Gráfico 7 – Comparação da pontuação dos grupos de 2 anos a 2 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

O gráfico 8 compara a média de pontos alcançados entre o GC e o GE.

Gráfico 8 – Comparação da média da pontuação entre os grupos de 2 anos a 2 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

• **Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2 de 3 anos a 3 anos e 11 meses**

O protocolo foi aplicado a DT9, DT10, PC9 e PC10. A tabela 16 apresenta a pontuação alcançada.

Tabela 16 – Pontuação dos grupos de 3 anos a 3 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

ITENS	GC		GE	
DOMÍNIO: PREENSÃO	DT9	DT10	PC9	PC10
1. Levanta copo sem tampa usando 1 das mãos	2	2	2	-1
DOMÍNIO: MANIPULAÇÃO DE OBJETOS	DT9	DT10	PC9	PC10
1. Copia uma linha vertical, linha diagonal, quadrado, uma série de (Vs) interligados, traça e desenha, seguindo contornos e pontilhados	1	1	0	-1
2. Recorta algo em pedaços e ao longo de uma linha reta de 20 cm	1	1	-1	-1
3. Constrói uma ponte com três blocos	2	2	2	-1
4. Constrói torre de 8 blocos	-1	2	-1	-1
5. Emparelha 3 ou mais objetos	2	2	2	-1
6. Atividades que envolvem pequenos grupos musculares (martela e encaixa pequenos objetos)	2	2	2	-1
7. Abre e fecha torneira e utiliza sabão	2	2	2	0
8. Come sozinho por toda a refeição	0	0	0	0
9. Escova os dentes com supervisão	2	2	2	0
10. Escova ou penteia o cabelo	0	0	0	0
11. Veste uma camiseta	0	0	2	-1
12. Veste calças com elástico na cintura	0	0	2	-1
13. Veste-se e desveste-se sozinho, exceto quanto a botões, fechos ou golas cerradas	0	0	0	-1
14. Abre e fecha fecho de correr, sem separá-lo ou fechar o botão	0	0	-1	-1
15. Fecha a roupa com fechos de pressão ou de gancho	0	0	-1	-1
16. Abotoa e desabotoa botões grandes em um agasalho ou numa prancha	0	0	-1	-1
17. Calça sapatos/ sandálias	0	2	-1	-1
TOTAL	13/36	18/36	10/36	-14/36

No único item do domínio de Preensão, as duas crianças do GC e PC9 realizaram o ato sem dificuldade, enquanto que PC10 não o realizou.

No primeiro item do domínio de Manipulação de Objetos, foram oferecidos papel e lápis e ambas as crianças do GC tentaram copiar, mas os traçados não ficaram iguais ao original, ficando tortos, e o quadrado copiado assemelhava-se mais a um círculo. O PC9 não quis realizar e PC10 não conseguiu.

Foi oferecida uma revista em quadrinhos para que recortassem os quadrados, conforme solicitado pelo item 2. Novamente as crianças do GC apresentaram dificuldade, principalmente em recortar em linha reta e as crianças do GE não conseguiram realizar.

Com o jogo de construção (estilo engenheiro), foi possível ver os itens 3, 4 e 5. O DT10 não apresentou dificuldade em nenhum desses itens, tendo construído uma torre com 12 peças, enquanto DT9 não passou de uma torre de 3 peças, conseguindo realizar os demais itens. PC9 não construiu a ponte, mas realizou satisfatoriamente os outros dois itens. PC10 não realizou nenhum desses itens.

Com o bate pinos, foi observado o item 6 e as crianças do GC e PC9 não tiveram problema algum em desempenhar a atividade, enquanto que PC10 não conseguiu.

Passando para a parte de AVD, foi filmado o momento da escovação dos dentes, em que foi possível contemplar os itens 7 e 9. Estas atividades avaliadas foram realizadas pelas crianças do GC e por PC9 de modo satisfatório, e não observadas em PC10. Quanto à alimentação, não foi observada nem no GC e nem no GE.

Dentro da parte de vestuário, as crianças do GC se recusaram a realizar, sendo possível observar apenas o item 17, com DT10, que o realizou de modo satisfatório. Já PC9 realizou os itens 11 e 12, porém não realizou os itens 10 e 13, e não conseguiu os itens 14, 15, 16 e 17. O PC10 não conseguiu realizar todos esses itens.

O gráfico 9 compara o total de pontos alcançados pelos participantes.

Gráfico 9 – Comparação da pontuação dos grupos de 3 anos a 3 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

O gráfico 10 compara a média de pontos alcançados entre o GC e o GE.

Gráfico 10 – Comparação média da pontuação entre os grupos de 3 anos a 3 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

• **Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2 de 4 anos a 4 anos e 11 meses**

O protocolo foi aplicado com DT11, DT12, PC11 e PC12. A tabela 17 apresenta a pontuação alcançada.

Tabela 17 – Pontuação dos grupos de 4 anos a 4 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

ITENS	GC		GE	
	DT11	DT12	PC11	PC12
DOMÍNIO: MANIPULAÇÃO DE OBJETOS				
1. Puxa com força (arranca)	2	2	2	2
2. Encaixa objetos de rosca	2	2	2	2
3. Constrói uma pirâmide com dez blocos	2	2	1	1
4. Copia um triângulo, um círculo, sinal positivo (+), desenha figuras simples (casa, árvore) e uma pessoa (3 partes)	2	2	-1	-1
5. Recorta e cola formas simples e linhas curvas	2	2	1	1
6. Une 2 a 3 pedaços de massa de modelar	2	2	2	0
7. Usa faca para passar manteiga no pão e cortar alimentos macios	1	1	-1	-1
8. Usa talher apropriado para se alimentar	1	1	1	1
9. Coloca creme dental na escova	2	2	1	-1
10. Escova os dentes	2	2	2	2
11. penteia ou escova cabelos	1	1	1	1
12. Veste-se sozinho, incluindo botões, fechos, cintos, fivelas e zíper na terminação (não dá laço)	1	1	-1	-1

13. Aperta e afrouxa cintos ou fivelas nos vestidos ou calças e sapatos	1	1	-1	-1
14. Enfia cordões em sapatos/tênis	1	2	2	2
TOTAL	22/28	23/28	11/28	5/28

Nos itens 1 e 2, ambos os grupos realizaram a atividade com êxito, ainda que o GE tenha apresentado um pouco de dificuldade. Nos itens 3, 5 e 11, as crianças do GC realizaram a tarefa adequadamente, enquanto que as do GE apresentaram muita dificuldade em sua realização, empilhando mais da metade dos blocos, recortando e colando com pouca destreza, e penteando apenas uma parte dos cabelos.

No item 4, o GC realizou com muita motivação e o GE não conseguiu realizar os traçados devido à grande dificuldade na coordenação motora fina do hemicorpo menos afetado. No item 6, o GC e PC11 conseguiram realizar o que era indicado sem dificuldades, já o PC12 não foi capaz de fazê-lo.

O item 7 não teve pontuação máxima, pois as crianças do GC se mostraram hesitantes durante a atividade; também o GE não conseguiu pontuar, demonstrando muita dificuldade. Já no item 8, todas as crianças realizaram de forma hesitante, utilizando garfo e colher.

Os itens 9 e 10 foram realizados juntos. No primeiro item, o GC apresentou boa desenvoltura durante a atividade, o PC11 realizou-a com pouca dificuldade para acertar as cerdas da escova e o PC12 não conseguiu. O segundo item foi realizado de forma esperada pelos dois grupos.

No item 11, os dois grupos realizaram parcialmente a atividade, pontuando apenas 1, referindo que os pais a realizam por eles. Os itens 12 e 13 foram realizados juntos e as crianças demoravam mais para desempenhar, pois apresentavam-se desmotivadas para sua realização. O GC apresentou dificuldades na realização, mas a fez de forma hesitante. Já o GE não foi capaz de realizar, referindo também que os pais os auxiliavam durante essas atividades.

O item 14 foi realizado pelo DT12 e o GE apesar das limitações. Já o DT11 o realizou com um pouco de dificuldade.

O gráfico 11 compara o total de pontos alcançados pelos participantes.

Gráfico 11 – Comparação da pontuação dos grupos de 4 anos a 4 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

O gráfico 12 compara a média de pontos alcançados entre o GC e o GE.

Gráfico 12 – Comparação da média da pontuação entre os grupos de 4 anos a 4 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

- **Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2 de 5 anos a 5 anos e 11 meses**

O protocolo foi aplicado a DT13, DT14, PC13 e PC14. A tabela 18 apresenta a pontuação alcançada.

Tabela 18 – Pontuação dos grupos de 5 anos a 5 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

ITENS	GC		GE	
DOMÍNIO: MANIPULAÇÃO DE OBJETOS	DT13	DT14	PC13	PC14
1. Copia um losango, quadrado e letras minúsculas	2	2	-1	1
2. Escreve letras de forma maiúsculas isoladas, escreve o nome em qualquer lugar do papel e no caderno pautado	2	2	-1	2
3. Consegue colorir sem sair da margem	2	2	-1	2
4. Usa apontador de lápis	1	2	-1	0
5. Recorta figuras de revistas e embalagem de leite	2	2	-1	2
6. Rasga figuras simples de um papel	2	2	-1	2
7. Dobra um papel quadrado duas vezes em diagonal	-1	1	-1	-1
8. Faz um nó	1	2	-1	2
9. Bate em um prego com martelo	1	2	-1	2
10. Prepara seu próprio sanduíche ou merenda (corta alimentos tenros: salsicha, batata, banana)	-1	1	-1	-1
11. Prepara uma refeição (leite com café ou chocolate)	1	1	-1	1
12. Serve-se de líquidos de uma jarra ou embalagem	0	0	-1	2
13. Usa bem o garfo	1	2	-1	2
14. Escova os dentes sem ajuda	0	1	-1	1
15. Abre e fecha colchete de pressão	-1	2	-1	2
TOTAL	12/30	24/30	-15/30	19/30

O PC13 não conseguiu realizar nenhuma atividade dos itens com êxito, sempre necessitou de auxílio total.

Os itens 1 e 2 foram realizados concomitantemente, sendo que o GC não teve dificuldades e o PC14 apresentou dificuldade com a escrita das letras minúsculas. O GC e o PC14 realizaram o item 3 sem dificuldade significativa. No item 4, o DT14 realizou a atividade, o DT13 a fez com hesitação e o PC14 não a quis realizar e por isso não foi observado.

O GC e o PC14 realizaram o item 5 e 6, mas no item 7 não conseguiram realizar a atividade, apenas o DT14 a realizou com hesitação. No item 8 e 9, o DT14 e o PC14 conseguiram fazer o nó e bater o prego com martelo, e o DT13 realizou com pouca dificuldade os dois itens.

Apenas o DT14 foi capaz de realizar a atividade do item 10 com pouca dificuldade na utilização da faca. No item 11, apenas o GC e o PC14 foram capazes de realizar a atividade com pouca dificuldade no manuseio dos objetos.

No item 12, o GC não quis realizar a atividade de servir. Assim, apenas o PC14 realizou a atividade com êxito. No item 13, o DT14 e o PC14 utilizaram o garfo, alcançando a pontuação máxima, enquanto o DT13 realizou essa tarefa de forma hesitante.

No item 14, o DT14 e o PC14 escovaram os dentes com um pouco de dificuldade, enquanto o DT13 não quis realizar este item. O último item somente o DT14 e PC14 conseguiram realizar com êxito.

O gráfico 13 compara o total de pontos alcançados pelos participantes.

Gráfico 13 – Comparação da pontuação dos grupos de 5 anos a 5 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

O gráfico 14 compara a média de pontos alcançados entre o GC e o GE.

Gráfico 14 – Comparação da média da pontuação entre os grupos de 5 anos a 5 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

- **Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2 de 6 anos a 6 anos e 11 meses**

O protocolo foi aplicado a DT15, DT16, PC15 e PC16. A tabela 19 apresenta a pontuação alcançada.

Tabela 19 – Pontuação dos grupos de 6 anos a 6 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

ITENS	GC		GE	
	DT15	DT16	PC15	PC16
1. Cópia um quadrado	2	2	2	-1
TOTAL	2/2	2/2	2/2	-1/2

No único item da faixa etária, o GC realizou a cópia do quadrado sem nenhuma dificuldade, já o PC13 realizou a cópia com um pouco de dificuldade, e o PC14 não conseguiu fazê-la.

O gráfico 15 compara o total de pontos alcançados pelos participantes.

Gráfico 15 – Comparação da pontuação dos grupos de 6 anos a 6 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

O gráfico 16 compara a média de pontos alcançados entre o GC e o GE.

Gráfico 16 – Comparação da média da pontuação entre os grupos de 6 anos a 6 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

- Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2 de 7 anos a 7 anos e 11 meses

O protocolo foi aplicado a DT17, DT18, PC17 e PC18. A tabela 20 apresenta a pontuação alcançada.

Tabela 20 – Pontuação dos grupos de 7 anos a 7 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

ITENS	GC		GE	
	DT17	DT18	PC17	PC18
DOMÍNIO: MANIPULAÇÃO DE OBJETOS				
1. Faz bolinhas de papel com uma mão	2	2	2	2
2. Veste calças com fechos	2	2	2	2
3. Amarra sapatos (prepara cadarço)	2	2	2	2
4. Amarra ou dá laços nos cordões dos sapatos/tênis	1	1	2	-1
TOTAL	8/8	7/8	8/8	5/8

Nos três primeiros itens, ambos os grupos realizaram a atividade proposta com êxito. Somente o último item as duas crianças do GC conseguiram realizar de forma insegura, pois geralmente os pais em casa realizam a tarefa por elas; no entanto o PC17 o realizou sem dificuldade e o PC18 não conseguiu fazer.

O gráfico 17 compara o total de pontos alcançados pelos participantes.

Gráfico 17 – Comparação da pontuação dos grupos de 7 anos a 7 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

O gráfico 18 compara a média de pontos alcançados entre o GC e o GE.

Gráfico 18 – Comparação da média da pontuação entre os grupos de 7 anos a 7 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

5.3.2. Análise dos Itens e Adequação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

Foram feitas 2 reuniões pelo comitê de pesquisa para análise da aplicação da AMIGO-V2 e de seus itens. Discutiu-se sobre as dificuldades encontradas na aplicação do instrumento e sobre as adequações dos materiais e das estratégias de cada item. Foram agrupados 6 itens semelhantes, divididos 2 itens e excluídos 7 itens.

A pontuação manteve-se a mesma no geral, porém com maiores detalhes e relacionadas a cada item individualmente. Com base nisso, foram escritos com detalhes os subitens materiais e a estratégia utilizados na aplicação de cada item, formando a base do manual de aplicação da AMIGO.

Os quadros 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18 e 19 apresentam as alterações realizadas nessa etapa:

Quadro 11 – Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 0 meses a 5meses.

ITENS		VERSÃO INICIAL	VERSÃO PRÉ-FINAL
DOMÍNIO ALCANCE			
ITEM 1	Enunciado	Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente	Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente.
	Material	Não especificado	Chocalho
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança em supino e ofereça o brinquedo na altura dos olhos a 15 cm da face e estimule-a a pegar. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo, realizando mais da metade do trajeto do movimento necessário para apanhar o brinquedo da mão do examinador, ou se apanhar o brinquedo da mão do examinador. 1 ponto: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo, realizando menos da metade do trajeto do movimento necessário para apanhar o brinquedo da mão do examinador. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não estender os braços.
ITEM 2	Enunciado	Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente em decúbito ventral	Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente em decúbito ventral.
	Material	Não especificado	Rolo e Chocalho
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança em prono, em cima do rolo, de forma que apoie a parte superior do tronco no rolo e libere as mãos. Ofereça o brinquedo na altura dos olhos a 15cm da face, na linha média e estimule-a a alcançá-lo. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo, realizando mais da metade do trajeto do movimento necessário para apanhar o brinquedo à sua frente, ou se apanhar o brinquedo. 1 ponto: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo, realizando menos da metade do trajeto do movimento necessário para apanhar o brinquedo à sua frente. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não estender os braços.

DOMÍNIO MANIPULAÇÃO DE OBJETOS			
ITEM 1	Enunciado	Explora objetos e seu próprio corpo (leva brinquedos à boca; brinca com os pés e mãos)	Explora objetos e seu próprio corpo (leva brinquedos à boca; brinca com os pés e mãos).
	Material	Não especificado	Mordedor.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança em supino e ofereça o brinquedo na altura dos olhos a 15cm da face e estimule-a a pegar. Observe se explora o brinquedo com a boca. Na sequência, passe o brinquedo num movimento leve nos pés para que a criança traga-os para cima e inicie a exploração com as mãos ou com a boca. Durante a aplicação, observe se a criança explora seu corpo de alguma forma. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança explorar o brinquedo e seu próprio corpo de alguma forma. 1 ponto: Se a criança explorar apenas o brinquedo ou apenas o seu próprio corpo de alguma forma. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir explorar o brinquedo e o próprio corpo.
ITEM 2	Enunciado	Manipula brinquedos (bate; chacoalha; aperta), produzindo sons involuntários	Manipula brinquedos (bate; chacoalha; aperta) produzindo sons.
	Material	Não especificado	Chocalho e brinquedo de apertar.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança em supino e ofereça o brinquedo na altura dos olhos a 15cm da face. Estimule e observe se a criança pega o brinquedo e manipula batendo-o em alguma superfície, ou no próprio corpo, ou ainda se chacoalha ou aperta o brinquedo. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança realizar 2 ou mais dos 3 seguintes itens de manipulação: bater, chacoalhar e apertar. 1 ponto: Se a criança realizar apenas 1 dos seguintes itens de manipulação: bater, chacoalhar e apertar. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir manipular o brinquedo batendo, chacoalhando ou apertando.
ITEM 3	Enunciado	Junta as mãos ou objetos	Junta as mãos ou objetos.
	Material	Não especificado	Chocalhos.

Estratégia	Não especificado	Posicione a criança em supino e ofereça o brinquedo na altura dos olhos a 15cm da face e estimule-a a alcançá-lo. Pode-se também passar levemente o objeto na barriga da criança para que ela traga as mãos juntas na barriga. Outra forma é oferecer um chocalho em cada mão e observar se a criança junta-os. Possibilidade de 3 tentativas.
Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança juntar as mãos e/ou juntar os chocalhos. 1 ponto: Se a criança realizar a aproximação das mãos, mas não encostar uma na outra, ou um chocalho no outro. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir juntar as mãos e/ou chocalhos.

Quadro 12 – Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 6 meses a 11 meses.

ITENS		VERSÃO INICIAL	VERSÃO PRÉ-FINAL
DOMÍNIO PREENSÃO			
ITEM 1	Enunciado	Pega pequenos objetos usando preensão tipo pinça	Pega pequenos objetos usando preensão tipo pinça
	Material	Não especificado	Chocolate tipo confete® e prato infantil de cor clara.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada em um tablado e coloque um banco à sua frente como mesa. Ofereça o chocolate e coloque-o num prato de plástico em cima do banco. Estimule a criança pegar o chocolate. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança pegar o chocolate utilizando a preensão tipo pinça. 1 ponto: Se a criança pegar o chocolate sem utilizar a preensão tipo pinça. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar o chocolate utilizando preensão tipo pinça.
ITEM 2	Enunciado	Pega dois cubos e bate-os seguros nas mãos.	Pega dois cubos e bate-os seguros nas mãos.
	Material	Não especificado	Dois cubos de madeira 5x5cm coloridos.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada em um tablado e coloque um banco à sua frente como mesa. Coloque os cubos em cima do banco e estimule a criança a pegá-los e batê-los, dando modelo. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança pegar os dois cubos e batê-los entre si. 1 ponto: Se a criança pegar os cubos e batê-los hesitantemente. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar e bater os cubos entre si.

ITEM 3	Enunciado	Segura mamadeira ou copo sem ajuda enquanto bebe.	Segura mamadeira ou copo sem ajuda enquanto bebe.
	Material	Não especificado	Copo infantil de plástico.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada em um tablado e ofereça o copo até a metade de água. Estimule a criança a pegar o copo e virá-lo na boca sem auxílio. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança pegar o copo e beber sem ajuda. 1 ponto: Se a criança pegar o copo sem ajuda, mas precisar de algum suporte para beber a água. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir beber sem ajuda.
DOMÍNIO MANIPULAÇÃO DE OBJETOS			
ITEM 1	Enunciado	Realiza movimentos de puxar, rasgar ou raspar	Realiza movimentos de puxar e rasgar.
	Material	Não especificado	Quadrado 10cm x 10cm de papel crepom e uma bola pequena presa num elástico.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada em um tablado e coloque um banco à sua frente como mesa. Coloque o papel crepom em cima do banco e peça para a criança pegá-lo e rasgá-lo. Possibilidade de 3 tentativas. Ainda na mesma posição mostre a bolinha que estará enroscada na mão do examinador pelo elástico e estimule-a a puxá-la para si. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança puxar e rasgar. 1 ponto: Se a criança apenas puxar ou apenas rasgar. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir rasgar e puxar os objetos.
ITEM 2	Enunciado	Realiza movimentos de girar	Realiza movimentos de girar.
	Material	Não especificado	Brinquedo catavento.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada em um tablado e coloque um banco à sua frente como mesa. Ofereça o brinquedo e estimule-a a girá-lo. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança girar o brinquedo. 1 ponto: Se a criança girar o brinquedo, mas apresentar alguma dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1: Se a criança não conseguir girar o brinquedo.

ITEM 3	Enunciado	Realiza movimentos de empurrar	Realiza movimentos de empurrar.
	Material	Não especificado	Bola pequena colorida.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada em um tablado e coloque a bola à sua frente estimulando-a a empurrar a bola para alguém (mãe ou examinador). Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança empurrar a bola. 1 ponto: Se a criança realizar o movimento de empurrar com dificuldade significativa. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir empurrar a bola.
ITEM 4	Enunciado	Deixa cair um objeto propositadamente e pega outro	Deixa cair um objeto propositadamente e pega outro.
	Material	Não especificado	Dois cubos de madeira 5x5cm coloridos e brinquedo de apertar.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada em um tablado e ofereça os cubos à sua frente. Estimule a criança pegar os cubos um em cada mão e, depois, ofereça o brinquedo sonoro. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança deixar cair propositadamente um dos 2 cubos e pegar o brinquedo sonoro. 1 ponto: Se a criança deixar cair propositadamente um dos 2 cubos, mas não pegar o brinquedo sonoro. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar e soltar os cubos, e nem pegar o brinquedo sonoro.
ITEM 5	Enunciado	Coloca objetos dentro de um recipiente e o esvazia	Coloca objetos dentro de um recipiente e o esvazia.
	Material	Não especificado	Pote de encaixe de formas.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada em um tablado e coloque o pote de encaixe à sua frente. Ofereça as peças de encaixe à criança e estimule-a a colocá-los dentro do pote, em seguida estimule-a a esvaziar o pote, tirando as peças. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança colocar as peças dentro do pote e depois esvaziá-lo. 1 ponto: Se a criança apenas colocar as peças dentro do pote ou apenas esvaziá-lo. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir colocar as peças dentro do pote e retirá-las.

ITEM 6	Enunciado	Transfere objetos de uma mão para outra para pegar outro objeto	Transfere objetos de uma mão para outra para pegar outro objeto.
	Material	Não especificado	Dois cubos de madeira 5 x 5 cm coloridos e brinquedo de apertar.
	Estratégia	Não especificado	Estratégia: Posicione a criança sentada em um tablado e ofereça os cubos à sua frente. Aguarde até a criança pegar os cubos, um em cada mão. Após isso ofereça o brinquedo sonoro. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança com os dois cubos nas mãos, soltar um, transferir um cubo de uma mão para outra, e pegar o brinquedo sonoro. 1 ponto: Se a criança com os dois cubos nas mãos, soltar um, e apenas transferir o cubo de uma mão para outra ou apenas pegar o brinquedo sonoro. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir fazer transferência de uma mão para outra, e pegar brinquedo sonoro.
ITEM 7	Enunciado	Come sozinho usando os dedos	Come sozinho usando os dedos.
	Material	Não especificado	Bolo, prato e faca.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o prato com pedaço de bolo e estimule a criança comê-lo com a mão. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança pegar o bolo e comer com as mãos. 1 ponto: Se a criança pegar o bolo com muita dificuldade e tiver dificuldade importante para levá-lo até a boca, derrubando mais da metade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar o bolo com as mãos e levá-lo até a boca.
ITEM 8	Enunciado	Bate Palmas.	Bate Palmas.
	Material	Não especificado	Música “Parabéns a você”.
	Estratégia	Não especificado	Estratégia: Posicione a criança sentada em um tablado e comece a cantar “Parabéns a você”, batendo palmas para que ela imite. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança bater palma com as mãos abertas. 1 ponto: Se a criança bater palma com uma ou as duas mãos fechadas, e/ou apresentar dificuldade de coordenação motora. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir bater palma, ou bater a mão em outro lugar sem ser a outra mão.

ITEM 9	Enunciado	Estende a mão com o brinquedo/objeto ou alimento em direção ao adulto	Excluído por ter foco cognitivo
	Material	Não especificado	-----
	Estratégia	Não especificado	-----
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	-----
ITEM 10	Enunciado	Com ajuda leva a colher cheia de comida até a boca	Agrupado ao item 12 por semelhança na manipulação da colher
	Material	Não especificado	-----
	Estratégia	Não especificado	-----
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	-----
ITEM 11	Enunciado	Vira páginas de um livro (várias ao mesmo tempo).	Vira páginas de um livro (várias ao mesmo tempo).
	Material	Não especificado	Livro infantil.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada em um tablado e coloque um banco à sua frente como mesa. Ofereça o livro em cima do banco e estimule a criança a manusear o livro. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança virar 3 páginas do livro. 1 ponto: Se a criança virar 1 página do livro. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir manusear o livro.
ITEM 12	Enunciado	Escava com uma colher ou pá.	Escava com uma colher ou pá.
	Material	Não especificado	Recipiente retangular 30 x 20 cm, 500g de areia, pá e balde.
	Estratégia	Não especificado	Estratégia: Posicione a criança sentada em um tablado e coloque o recipiente cheio de areia à sua frente. Estimule a criança utilizar a pá para encher o balde. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança utilizar a pá para escavar a areia. 1 ponto: Se a criança pegar a pá e tentar manusear a areia. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir utilizar a pá para escavar a areia.

Quadro 13 – Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 1 ano a 1 ano e 11 meses.

ITENS		VERSÃO INICIAL	VERSÃO PRÉ-FINAL
DOMÍNIO PREENSÃO			
ITEM 1	Enunciado	Segura escova de dentes.	Segura escova de dentes.
	Material	Não especificado	Escova de dente infantil.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada em um tablado e mostre a figura de outra criança escovando os dentes. Pode-se utilizar programas de <i>tablet</i> para motivar. Depois ofereça a escova de dentes, colocando-a na frente da criança. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança pegar a escova de dentes e segurá-la por 5 segundos. 1 ponto: Se a criança pegar a escova de dentes e deixá-la cair antes de 5 segundos. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar e segurar a escova de dentes.
DOMÍNIO MANIPULAÇÃO DE OBJETOS			
ITEM 1	Enunciado	Tira os sapatos quando os cordões estiverem desamarrados e frouxos.	Tira os sapatos quando os cordões estiverem desamarrados e frouxos.
	Material	Não especificado	O próprio tênis da criança.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada em um tablado e peça para tirar o tênis para poderem brincar no tablado. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança tirar os sapatos. 1 ponto: Se a criança iniciar o movimento, mas não conseguir finalizar a retirada do sapato e precisar de ajuda. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir tirar os sapatos.
ITEM 2	Enunciado	Tira as meias.	Tira as meias.
	Material	Não especificado	As próprias meias da criança.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada em um tablado e peça para tirar as meias para poderem brincar no tablado. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança tirar as meias. 1 ponto: Se a criança iniciar o movimento, mas não conseguir finalizar a retirada das meias e precisar de ajuda. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir tirar as meias.

ITEM 3	Enunciado	Puxa um zíper grande, para cima e para baixo, que já esteja encaixado.	Puxa um zíper grande, para cima e para baixo, que já esteja encaixado.
	Material	Não especificado	Zíper grande costurado no feltro que encapa um papelão retangular 30x50cm, com algum desenho no fundo.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada em um tablado e coloque a placa com zíper à sua frente de modo que alcance o zíper. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança puxar o zíper para cima e para baixo. 1 ponto: Se a criança puxar o zíper apenas para cima ou apenas para baixo. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir puxar o zíper em qualquer direção.
ITEM 4	Enunciado	Tira a calça quando desabotoada.	Tira a calça quando desabotoada.
	Material	Não especificado	Calça de elástico da própria criança e fantasia.
	Estratégia	Não especificado	Peça à criança para tirar a roupa para colocar uma fantasia. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Estimule-a a tirar a calça. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança tirar a calça. 1 ponto: Se a criança fizer metade da atividade, ou tirar a calça na parte da cintura, ou tirar na parte das pernas. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir tirar a calça.
ITEM 5	Enunciado	Tira o casaco quando desabotoado.	Tira o casaco quando desabotoado.
	Material	Não especificado	Casaco da própria criança e fantasia
	Estratégia	Não especificado	Peça à criança para tirar a roupa para colocar uma fantasia. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Estimule-a a tirar o casaco. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança tirar o casaco. 1 ponto: Se a criança fizer metade da atividade, ou seja, tirar o casaco pela metade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir tirar o casaco.
ITEM 6	Enunciado	Leva pente ou escova até o cabelo.	Leva pente ou escova até o cabelo.
	Material	Não especificado	Pente ou escova de cabelo e boneca.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada em um tablado e ofereça o pente de cabelo à sua frente. Brinque de pentear o cabelo da boneca e estimule a criança pentear o seu

			próprio cabelo. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança levar o pente de cabelo até o cabelo. 1 ponto: Se a criança levar o pente de cabelo no rosto ou perto do cabelo, mas não alcançá-lo. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir levar o pente de cabelo perto da cabeça, excluindo as partes do pescoço para baixo.
ITEM 7	Enunciado	Come independente, utilizando colher	Come, utilizando colher.
	Material	Não especificado	Danone e colher infantil.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com os pés apoiados e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o danone e a colher ao alcance da criança e estimule-a a comer. O observador deve ajudar a criança a segurar o pote de danone. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança comer o danone e derramar um pouco (não necessita segurar o danone). 1 ponto: Se a criança comer o danone com muita dificuldade e ter dificuldade importante para levar a colher até a boca, derrubando mais da metade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir comer o danone.
ITEM 8	Enunciado	Levanta xícara ou copo para beber podendo derramar.	Levanta xícara ou copo para beber podendo derramar.
	Material	Não especificado	Copo infantil de plástico e água.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com os pés apoiados e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o copo com água ao alcance da criança e estimule-a a tomar. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança pegar o copo para beber, podendo derramar. 1 ponto: Se a criança pegar o copo para beber, mas não conseguir levá-lo até a boca. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar o copo para beber.
ITEM 9	Enunciado	Rabisca o papel.	Rabisca o papel.
	Material	Não especificado	Papel sulfite, lápis colorido, engrossador de lápis e fita crepe.

	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com os pés apoiados e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o papel sulfite com as pontas coladas na mesa com fita crepe e ofereça um lápis colorido para a criança rabiscar. Utilize o engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. O observador pode dar o exemplo, mas não fazer junto com a criança. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança rabiscar o papel com intenção e firmeza na preensão do lápis. 1 ponto: Se a criança rabiscar o papel de forma hesitante e não tiver tanta firmeza na preensão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir rabiscar o papel.
	Enunciado	Vira as páginas de um livro (duas a três de cada vez).	Vira as páginas de um livro (duas a três de cada vez).
	Material	Não especificado	Livro infantil.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com os pés apoiados e coloque uma mesa à sua frente. Ofereça o livro em cima do banco e estimule a criança a manusear o livro. Possibilidade de 3 tentativas.
ITEM 10	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança virar 2 páginas do livro de cada vez. 1 ponto: Se a criança virar 3 páginas do livro de cada vez. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir virar as páginas do livro.
	Enunciado	Junta	Excluído por ser muito abrangente e avaliado na faixa etária anterior.
	Material	Não especificado	-----
	Estratégia	Não especificado	-----
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	-----
ITEM 11	Enunciado	Desmonta	Encaixa e desencaixa.
	Material	Não especificado	Lego® grande.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque 5 legos® coloridos à sua frente e estimule a criança encaixá-los. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança conseguir encaixar mais de um lego® no outro. 1 ponto: Se a criança conseguir encaixar apenas um lego® no outro. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento.

			-1 ponto: Se a criança não conseguir encaixar os legos®.
ITEM 13	Enunciado	Encaixa	Agrupado ao item 12 por ser complemento do mesmo.
	Material	Não especificado	-----
	Estratégia	Não especificado	-----
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	-----
ITEM 14	Enunciado	Constrói torre de 2 a 4 blocos.	Constrói torre de 2 a 4 blocos.
	Material	Não especificado	Quatro cubos de madeira 5x5cm coloridos.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque os cubos na mesa e estimule a criança a colocar um cubo em cima do outro. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança empilhar 4 cubos. 1 ponto: Se a criança empilhar apenas 2 ou 3 cubos. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir empilhar os cubos.
ITEM 15	Enunciado	Coloca bloco dentro da caneca.	Coloca bloco dentro da caneca.
	Material	Não especificado	Um cubo de madeira 5x5cm colorido e copo infantil.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o cubo na mesa e peça para a criança guardar dentro do copo. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança colocar o cubo dentro do copo. 1 ponto: Se a criança colocar o cubo dentro do copo com muita dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir colocar o cubo dentro do copo.
ITEM 16	Enunciado	Retira objetos pequenos de um recipiente.	Retira objetos pequenos de um recipiente.
	Material	Não especificado	Garrafa plástica pequena e cheia de chocolate tipo confete®
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Mostre o chocolate dentro do pote e com o pote já aberto, demonstre como pegar o confete®. Estimule-a para realizar a mesma ação. Possibilidade de 3 tentativas.

	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança pegar o chocolate, utilizando a preensão em pinça. 1 ponto: Se a criança pegar o chocolate, utilizando a preensão em garra. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar o chocolate.
ITEM 17	Enunciado	Coloca e retira pinos de 2,5 cm de uma prancha ou tabuleiro de encaixe.	Coloca e retira pinos de 2,5 cm de uma prancha ou tabuleiro de encaixe.
	Material	Não especificado	Bate pino
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o bate-pino na frente da criança, sem os pinos. Mostre à ela como encaixar os pinos e estimule-a a encaixá-los. Depois estimule-a a retirá-los. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança colocar e retirar os pinos da prancha. 1 ponto: Se a criança apenas colocar ou apenas retirar os pinos da prancha. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir colocar e retirar os pinos da prancha.
ITEM 18	Enunciado	Coloca e puxa contas ou argolas num cordão	Excluído por ser contemplado na faixa etária seguinte.
	Material	Não especificado	----
	Estratégia	Não especificado	----
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	----
ITEM 19	Enunciado	Abre e fecha (pote, porta, gaveta)	Abre e fecha pote.
	Material	Não especificado	Garrafa plástica pequena cheia de chocolate tipo confete®.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o pote com chocolate sobre a mesa e peça para criança abrir e pegar o chocolate. Depois, peça para fechá-lo. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança abrir e fechar o pote. 1 ponto: Se a criança apenas abrir ou apenas fechar o pote. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir abrir e fechar o pote.

ITEM 20	Enunciado	Movimenta objetos com intenção (empurra e puxa brinquedos).	Movimenta objetos com intenção (empurra e puxa brinquedos).
	Material	Não especificado	Brinquedo com rodas, barbante e boliche.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada no chão forrado, dê a ela o brinquedo com rodas amarrado com barbante. Posicione os pinos de boliche a 40cm da criança e estimule-a empurrar o brinquedo na direção dos pinos para derrubar. Depois estimule-a a puxar de volta o brinquedo pelo barbante. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança empurrar e puxar o brinquedo com rodas. 1 ponto: Se a criança apenas empurrar ou apenas puxar o brinquedo com rodas. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir empurrar ou puxar o brinquedo com rodas.
ITEM 21	Enunciado	Carrega objetos grandes que requerem a utilização das duas mãos	Excluído por ter foco na coordenação motora global e equilíbrio
	Material	Não especificado	-----
	Estratégia	Não especificado	-----
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	-----
ITEM 22	Enunciado	Carrega objetos pequenos que cabem em uma das mãos	Excluído por ter foco na coordenação motora global e equilíbrio
	Material	Não especificado	-----
	Estratégia	Não especificado	-----
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	-----

Quadro 14 – Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 2 anos a 2 anos e 11 meses.

ITENS		VERSÃO INICIAL	VERSÃO PRÉ-FINAL
DOMÍNIO PREENSAO			
ITEM 1	Enunciado	Aperta (apalpar)	Apertar (apalpar). Obs: fazer junto com o item 12 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Massa de modelar.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça massinha de modelar e utilize uma que a criança escolher. Divida-a no meio e peça para juntá-las formando uma bola.

ITEM 2	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	Possibilidade de 3 tentativas. 2 pontos: Se a criança pegar a massinha e apalpá-la, juntando as duas partes com facilidade. 1 ponto: Se a criança pegar a massinha e apalpá-la, juntando as duas partes com pouca habilidade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar a massinha e apalpá-la.
	Enunciado	Levanta copo sem tampa, usando as 2 mãos.	Levanta copo sem tampa, usando as 2 mãos. Obs: fazer junto com item 2 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Copo infantil de plástico e água.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o copo com água e peça para a criança beber. Possibilidade de 3 tentativas.
ITEM 3	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança pegar o copo e levar até a boca, utilizando as mãos, mesmo que derrame um pouco do líquido. 1 ponto: Se a criança pegar o copo e levá-lo, mas não conseguir levá-lo até a boca, mesmo derramando um pouco do líquido. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar e levantar o copo com as mãos.
	Enunciado	Segura o lápis entre o polegar e o indicador, apoiando-o sobre o dedo médio.	Segura o lápis entre o polegar e o indicador, apoiando-o sobre o dedo médio. Obs: fazer junto com item 15 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Lápis colorido, engrossador de lápis, papel sulfite e fita crepe.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Coloque o papel sulfite com as pontas coladas na mesa com fita crepe e ofereça um lápis colorido para a criança desenhar. Utilize o engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. Possibilidade de 3 tentativas.
ITEM 3	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança pegar o lápis e segurá-lo entre o polegar e o indicador, apoiando-o sobre o dedo médio. 1 ponto: Se a criança pegar o lápis e segurá-lo com qualquer tipo de preensão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar e segurar o lápis.

DOMÍNIO MANIPULAÇÃO DE OBJETOS			
ITEM 1	Enunciado	Esvazia e enche.	Esvazia e enche.
	Material	Não especificado	Balde, pá, areia e recipiente 30x20cm.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada em um tablado e coloque o recipiente cheio de areia à sua frente. Estimule a criança a utilizar a pá para encher o balde e depois esvaziá-lo. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança encher e esvaziar o balde de areia. 1 ponto: Se a criança apenas encher ou apenas esvaziar o balde de areia. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir encher e esvaziar o balde de areia.
ITEM 2	Enunciado	Despeja líquido de uma pequena jarra para o copo, sem ajuda.	Despeja líquido de uma pequena jarra para o copo, sem ajuda. Obs: fazer junto com item 2 do domínio de preensão.
	Material	Não especificado	Copo infantil de plástico, jarra de plástico pequena e água.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o copo vazio e a jarra com água e peça para a criança se servir. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança despejar o líquido no copo. 1 ponto: Se a criança despejar o líquido no copo com pouca ajuda (estabilizar copo para criança, direcionar a posição da jarra, e dar comandos verbais). 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir despejar o líquido no copo.
ITEM 3	Enunciado	Coloca contas grandes num cordão.	Coloca contas grandes num cordão.
	Material	Não especificado	Barbante, contas grandes, cola e fita crepe.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o barbante de 20 cm com as pontas previamente encapadas com fita crepe (para ficarem mais estáveis) junto com as contas grandes. Prenda uma das pontas do barbante na mesa com fita crepe para não perder as contas. Explique que fará uma pulseira para um boneco, colocando as contas no barbante. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança colocar as contas grandes no barbante. 1 ponto: Se a criança colocar as contas grandes no barbante com ajuda. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir colocar as contas grandes no barbante.

ITEM 4	Enunciado	Monta quebra-cabeças de 4 a 5 peças.	Monta quebra-cabeças de 4 a 5 peças.
	Material	Não especificado	Quebra-cabeça de 4 peças em madeira.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o quebra-cabeça e peça para a criança montá-lo. Dê como apoio a figura do quebra-cabeça para orientação. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança montar o quebra-cabeça. 1 ponto: Se a criança montar corretamente apenas 3 peças. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir montar o quebra-cabeça.
ITEM 5	Enunciado	Constrói horizontal e verticalmente	Constrói horizontal e verticalmente (enfileirar e empilhar). Obs: fazer junto com item 7 e 8 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Lego® grande.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o lego® para criança empilhar e enfileirar. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança empilhar e enfileirar as peças. 1 ponto: Se a criança apenas empilhar ou apenas enfileirar as peças. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir empilhar e enfileirar as peças.
ITEM 6	Enunciado	Constrói torre de 4 à 6 blocos.	Constrói torre de 4 a 6 blocos.
	Material	Não especificado	Seis cubos de madeira 5x5cm coloridos.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Coloque os cubos na mesa e estimule a criança a colocar um cubo em cima do outro. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança empilhar 6 cubos. 1 ponto: Se a criança empilhar 3 ou mais cubos. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir ou empilhar menos de 3 cubos.
ITEM 7	Enunciado	Monta um brinquedo de encaixe com 4 peças.	Monta um brinquedo de encaixe com 4 peças. Obs: fazer junto com item 5 e 8 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Material: Lego® grande.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o lego® para criança encaixar as peças formando uma torre. Possibilidade de 3 tentativas.

	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança encaixar 4 peças. 1 ponto: Se a criança encaixar menos de 4 peças. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir encaixar as peças.
ITEM 8	Enunciado	Desmancha e reconstrói um brinquedo de encaixe por pressão.	Desmancha e reconstrói um brinquedo de encaixe por pressão. Obs: fazer junto com item 5 e 7 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Lego® grande.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o lego® montado no formato de uma torre, peça para desmanchar e montar novamente a torre. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança desmanchar e montar novamente. 1 ponto: Se a criança apenas desmanchar ou apenas montar novamente. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir desmanchar e montar novamente.
ITEM 9	Enunciado	Desenrosca brinquedos que têm sistema de roscas.	Desenrosca brinquedos que têm sistema de roscas.
	Material	Não especificado	Brinquedo de parafusos grandes.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o brinquedo para a criança desenroskar as peças. Se houver necessidade, pode dar exemplo. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança desenroskar pelo menos uma peça completamente. 1 ponto: Se a criança realizar o movimento de desenroskar, mas não conseguir retirar uma peça completamente. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir desenroskar as peças.
ITEM 10	Enunciado	Dá marteladas, de forma a encaixar 5 pinos em seus respectivos orifícios.	Dá marteladas, de forma a encaixar 5 pinos em seus respectivos orifícios.
	Material	Não especificado	Bate pino.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com a mesa à sua frente. Ajuste a altura da mesa de forma que facilite a atividade de bater pinos. Depois ofereça o bate pino em cima da mesa e peça para a criança martelar os pinos. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança encaixar os 5 pinos, martelando. 1 ponto: Se a criança apenas martelar, ou apenas encaixar os pinos, ou encaixar menos de 5 pinos, martelando. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este

			comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir encaixar e martelar os pinos.
ITEM 11	Enunciado	Vira trincos e maçanetas em portas	Agrupado ao item 17
	Material	Não especificado	-----
	Estratégia	Não especificado	-----
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	-----
ITEM 12	Enunciado	Vira páginas de um livro, uma por vez.	Vira páginas de um livro, uma por vez.
	Material	Não especificado	Livro infantil com páginas grossas.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o livro à sua frente e estimule a criança a folheá-lo. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança virar as páginas 1 por vez. 1 ponto: Se a criança virar as páginas com mais de 1 folha por vez. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir virar as páginas.
ITEM 13	Enunciado	Faz bolas de argila, barro ou massinha.	Faz bolas de argila, barro ou massinha. Obs: fazer junto com item 1 do domínio de apreensão.
	Material	Não especificado	Massa de modelar.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque uma massinha de modelar à sua frente e estimule a criança a fazer bolas com ela. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança fizer bolas com a massa de modelar. 1 ponto: Se a criança fizer rolinhos (minhocas) com a massa de modelar. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir fazer bolas com a massa de modelar.
ITEM 14	Enunciado	Alimenta uma boneca (mamadeira ou colher)	Alimenta uma boneca (colher).
	Material	Não especificado	Boneca e colher infantil.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque a boneca com a colher infantil à sua frente e estimule a criança a brincar simbolicamente de dar comida para a boneca com a colher. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura	2 pontos: Se a criança direcionar a colher na boca da boneca. 1 ponto: Se a criança direcionar a colher em qualquer ponto perto da boca da

		-1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	boneca. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar a colher ou direcioná-la para o corpo da boneca, exceto o rosto.
ITEM 15	Enunciado	Dobra um papel ao meio.	Dobra um papel ao meio.
	Material	Não especificado	Dois papéis sulfite.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o papel sulfite à sua frente e estimule a criança a dobrá-lo na metade. Demonstre a ação com outro papel sulfite. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança dobrar o papel ao meio. 1 ponto: Se a criança não conseguir dobrar o papel ao meio, apenas dobrando-o sem ordem. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir dobrar o papel.
ITEM 16	Enunciado	Copia uma linha vertical, linha horizontal, círculo e o sinal positivo (+)	Copia uma linha vertical, linha horizontal, círculo e o sinal positivo (+). Obs: fazer junto com item 3 do domínio de preensão.
	Material	Não especificado	Dois desenhos de uma casa, lápis grafite, fita crepe, engrossador de lápis e borracha.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o desenho com as pontas coladas na mesa com fita crepe e um lápis grafite à sua frente. Utilize o engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. Peça para a criança completar o desenho de uma casa copiando a janela que o examinador irá fazer. No desenho, faça um círculo com uma cruz no centro. Faça uma parte do desenho de cada vez, no seu próprio papel (primeiro o círculo e depois a cruz), e mostre à criança para copiar no papel dela. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança copiar o círculo e a cruz. 1 ponto: Se a criança copiar apenas o círculo ou apenas a cruz. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir copiar os desenhos.

ITEM 17	Enunciado	Abre e fecha torneira.	Abre e fecha torneira. Obs: fazer junto com item 17 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Torneira com abertura giratória.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada ou em pé de forma que alcance uma torneira para lavar as mãos. Peça para criança abrir a torneira, girando-a, e lavar as mãos. Depois peça para fechá-la. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança abrir e fechar a torneira. 1 ponto: Se a criança apenas abrir ou apenas fechar a torneira. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir abrir e fechar a torneira.
ITEM 18	Enunciado	Come independente, utilizando bem a colher e espetando o garfo na comida.	Come independente, utilizando bem a colher e espetando o garfo na comida. Obs: fazer junto com item 16 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Danone, bolo, colher, garfo e prato infantil.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o danone com a colher na mesa e estimule a criança a comê-lo. Depois, coloque no prato um pedaço de bolo e o garfo na frente da criança. Peça para comê-lo com o garfo. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança utilizar bem a colher e espetar o bolo com o garfo. 1 ponto: Se a criança utilizar bem apenas a colher ou apenas espetar o bolo com o garfo. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir utilizar bem a colher e espetar o bolo com o garfo.
ITEM 19	Enunciado	Escova os dentes com ajuda.	Escova os dentes com ajuda.
	Material	Não especificado	Escova de dente e pasta dental infantis.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada ou em pé da forma que fique melhor posicionada para a atividade. Dê a escova dental com pasta para a criança e estimule-a a realizar a escovação dentária, mostrando a figura de outra criança escovando os dentes. Pode-se utilizar programas de tablet para motivar. Se necessário, pode ajudar. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança levar a escova até a boca e iniciar a escovação dos dentes. 1 ponto: Se a criança apenas levar a escova até a boca, mas não iniciar escovação dos dentes. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento.

			-1 ponto: Se a criança não conseguir levar a escova até a boca e iniciar a escovação dos dentes.
ITEM 20	Enunciado	Retira roupas simples sem fecho (calça com elástico, camiseta, vestido) e veste casaco ou camisa.	Retira roupas simples sem fecho (calça com elástico, camiseta, vestido) e veste casaco ou camisa. Obs: fazer junto com item 20 e 21 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Calça com elástico, camiseta e ou vestido, e casaco (do próprio paciente) e fantasias.
	Estratégia	Não especificado	Peça à criança para tirar a roupa para colocar uma fantasia. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Estimule-a a tirar a roupa (calça, camiseta e ou vestido, e o casaco). Depois, coloque a fantasia. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança retirar as peças de roupa. 1 ponto: Se a criança retirar apenas a roupa da parte de cima ou apenas a roupa da parte de baixo do corpo. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir retirar as peças de roupas.
ITEM 21	Enunciado	Retira e coloca meias, abre e calça os sapatos.	Retira e coloca meias, abre e calça os sapatos. Obs: fazer junto com item 19 e 21 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Meias e sapatos (próprio da criança) e fantasias.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada em um tablado e peça para tirar o tênis e as meias para poder colocar a fantasia. Depois peça para colocá-los de volta. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança retirar e colocar meias e sapatos. 1 ponto: Se a criança apenas retirar ou apenas colocar as meias e sapatos. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir retirar e colocar as meias e sapatos.
ITEM 22	Enunciado	Desprende roupas presas com fecho de pressão.	Desprende roupas presas com fecho de pressão. Obs: fazer junto com item 19 e 20 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Fantasias com fecho de pressão.
	Estratégia	Não especificado	Peça à criança para colocar uma fantasia. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Depois de realizar outros itens, peça para retirar a fantasia. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança abrir o fecho de pressão da fantasia com facilidade. 1 ponto: Se a criança abrir o fecho de pressão da fantasia com dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento.

			-1 ponto: Se a criança não conseguir abrir o fecho de pressão da fantasia.
--	--	--	---

Quadro 15 – Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 3 anos a 3 anos e 11 meses.

ITENS		VERSÃO INICIAL	VERSÃO PRÉ-FINAL
DOMÍNIO PREENSÃO			
ITEM 1	Enunciado	Levanta copo sem tampa usando 1 das mãos.	Levanta copo sem tampa, usando 1 das mãos.
	Material	Não especificado	Copo infantil de plástico e água.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o copo com água e peça para a criança beber, utilizando apenas uma das mãos. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança pegar o copo e levar até a boca, utilizando apenas um das mãos, mesmo que derrame um pouco do líquido. 1 ponto: Se a criança pegar o copo e levá-lo, mas não conseguir levá-lo até a boca, mesmo derramando um pouco do líquido. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar e levantar o copo com uma das mãos.
DOMÍNIO MANIPULAÇÃO DE OBJETOS			
ITEM 1	Enunciado	Copia uma linha vertical, linha diagonal, quadrado, uma série de (Vs) interligados, traça e desenha seguindo contornos e pontilhados.	Copia uma linha vertical, linha diagonal, quadrado, uma série de (Vs) interligados, traça e desenha seguindo contornos e pontilhados.
	Material	Não especificado	Um papel sulfite, desenho de um sol pontilhado, lápis grafite, engrossador de lápis, borracha e fita crepe.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o desenho com as pontas coladas na mesa com fita crepe e um lápis grafite à sua frente. Utilize o engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. Peça para a criança completar o desenho seguindo o pontilhado. Depois, na parte inferior do papel, peça para a criança copiar o desenho de uma casa que o examinador irá fazer. No papel sulfite, faça como modelo um quadrado (parede), em cima um triângulo (telhado), dentro do quadrado um retângulo (porta) e dentro do retângulo um círculo (maçaneta). Faça uma parte do desenho de cada vez, no seu próprio papel e mostre à criança para copiar no papel dela. Na mesma folha, desenha uma série de Vs interligados e peça para criança copiar. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura	2 pontos: Se a criança realizar todos os traçados. 1 ponto: Se a criança realizar apenas a atividade de pontilhado, e/ou apenas a

		-1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	atividade da cópia da casa e/ou apenas a atividade dos Vs interligados. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir realizar todos os traçados.
ITEM 2	Enunciado	Recorta algo em pedaços e ao longo de uma linha reta de 20 cm	Recorta folha sulfite ao meio com desenho.
	Material	Não especificado	Desenho pré-determinado de um gato e um cachorro, separados por uma faixa preta com largura de 3cm, tesoura comum e tesoura adaptada.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o desenho à sua frente e peça para criança recortá-lo ao meio, explicando que gato e cachorro não vivem juntos, pois brigam. Ofereça a tesoura que melhor favorecer a realização da atividade. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança recortar a folha ao meio. 1 ponto: Se a criança recortar a folha ao meio até metade do papel apenas. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir recortar a folha ao meio.
ITEM 3	Enunciado	Constrói uma ponte com três blocos.	Constrói uma ponte com três blocos. Obs: fazer junto com item 4 do domínio de manipulação de objetos
	Material	Não especificado	Três cubos de madeira 5x5cm coloridos.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Coloque os cubos na mesa e estimule a criança a montar uma ponte. Dê modelo colocando 1 cubo em cima de 2 cubos separados. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança construir a ponte com certa facilidade. 1 ponto: Se a criança construir a ponte, colocando apenas os cubos paralelamente ao lado do outro. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir construir a ponte.
ITEM 4	Enunciado	Constrói torre de 8 blocos.	Constrói torre de oito blocos. Obs: fazer junto com item 3 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Oito cubos de madeira 5x5cm coloridos.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Coloque os cubos na mesa e estimule a criança a colocar um cubo em cima do outro. Possibilidade de 3 tentativas.

	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança empilhar 7 a 8 cubos. 1 ponto: Se a criança empilhar 6 ou menos cubos. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir empilhar os cubos.
ITEM 5	Enunciado	Emparelha 3 ou mais objetos	Excluído por ter foco cognitivo.
	Material	Não especificado	-----
	Estratégia	Não especificado	-----
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	-----
ITEM 6	Enunciado	Atividades que envolvem pequenos grupos musculares (martela e encaixa pequenos objetos)	Atividades que envolvem pequenos grupos musculares (martela e encaixa pequenos objetos).
	Material	Não especificado	Bate pino.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o bate-pino na frente da criança e peça para encaixar os pinos nos furos e depois martelar. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança encaixar os pinos e martelar. 1 ponto: Se a criança apenas encaixar os pinos ou apenas martelar. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir encaixar os pinos e martelar.
ITEM 7	Enunciado	Abre e fecha torneira e utiliza sabão	Utiliza sabão para lavar as mãos.
	Material	Não especificado	Torneira e sabonete.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada ou em pé de forma que alcance uma torneira para lavar as mãos. Peça para a criança lavar as mãos, utilizando o sabonete. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança utilizar o sabonete na lavagem das mãos com segurança. 1 ponto: Se a criança utilizar o sabonete na lavagem das mãos com certa dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir utilizar o sabonete na lavagem das mãos.
ITEM 8	Enunciado	Come sozinho por toda a refeição.	Come sozinho por toda a refeição.
	Material	Não especificado	Bolo, colher e garfo infantil, e prato.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o prato com um pedaço de bolo na frente da criança e

ITEM 9			peça para comê-lo com o talher que achar melhor (garfo ou colher). Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança comer sozinha toda a refeição. 1 ponto: Se a criança comer sozinha toda a refeição com lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir comer sozinha toda a refeição.
	Enunciado	Escova os dentes com supervisão.	Escova os dentes com supervisão.
	Material	Não especificado	Escova de dente infantil e pasta dental.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada ou em pé da forma que fique melhor posicionada para a atividade. Dê a escova dental com pasta para a criança e estimule-a a realizar a escovação dentária, mostrando a figura de outra criança escovando os dentes. Pode-se utilizar programas de <i>tablet</i> para motivar. A criança não deve receber auxílio físico para realizar a atividade, apenas comandos verbais são permitidos. Possibilidade de 3 tentativas.
ITEM 10	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança escovar os dentes somente com supervisão. 1 ponto: Se a criança escovar os dentes, porém necessitando de comandos verbais. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir realizar a escovação de dentes.
	Enunciado	Escova ou penteia o cabelo.	Escova ou penteia o cabelo.
	Material	Não especificado	Pente ou escova de cabelo.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e dê a ela uma escova ou pente de cabelo, de acordo com a preferência dela. Peça para pentear o cabelo. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança pentear o cabelo. 1 ponto: Se a criança pentear o cabelo com lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pentear o cabelo.
ITEM 11	Enunciado	Veste uma camiseta	Veste e retira uma camiseta. Obs: fazer junto com item 12, 14 e 16 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Camiseta da própria criança e fantasia.
	Estratégia	Não especificado	Peça à criança para tirar a camiseta para colocar uma fantasia. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Estimule-a a tirar a camiseta e depois vesti-la novamente. Possibilidade de 3 tentativas.

	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança retirar e vestir a camiseta. 1 ponto: Se a criança apenas retirar ou apenas vestir a camiseta. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir retirar e vestir a camiseta.
ITEM 12	Enunciado	Veste calças com elástico na cintura	Veste e retira calças com elástico na cintura. Obs: fazer junto com item 11, 14 e 16 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Calça com elástico da própria criança e fantasia.
	Estratégia	Não especificado	Peça à criança para tirar a calça para colocar uma fantasia. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Estimule-a a tirar a calça e depois vesti-la novamente. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança retirar e vestir a calça. 1 ponto: Se a criança apenas retirar ou apenas vestir a calça. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir retirar e vestir a calça.
ITEM 13	Enunciado	Veste-se e desveste-se sozinho, exceto quanto a botões, fechos ou golas cerradas	Agrupados aos itens 11 e 12.
	Material	Não especificado	----
	Estratégia	Não especificado	----
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	----
ITEM 14	Enunciado	Abre e fecha fecho de correr, sem separá-lo ou fechar o botão.	Abre e fecha fecho de correr, sem separá-lo ou fechar o botão.
	Material	Não especificado	Zíper grande, costurado no feltro que encapa um papelão retangular 30x50cm.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e dê a ela a prancha com zíper. Peça para abri-lo e fechá-lo. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança abrir e fechar o zíper. 1 ponto: Se a criança apenas abrir ou apenas fechar o zíper. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir abrir e fechar o zíper.
ITEM 15	Enunciado	Fecha a roupa com fechos de pressão ou de gancho.	Fecha a roupa com fechos de pressão ou de gancho. Obs: fazer junto com item 11, 12 e 16 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Fantasia com fecho de pressão.
	Estratégia	Não especificado	Peça à criança para colocar uma fantasia, incluindo fechar os fechos de pressão. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir.

			Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança fechar o fecho de pressão. 1 ponto: Se a criança fechar o fecho de pressão com lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir fechar os fechos de pressão.
ITEM 16	Enunciado	Abotoa e desabotoa botões grandes em um agasalho ou numa prancha	Abotoa e desabotoa botões grandes em um agasalho ou numa prancha.
	Material	Não especificado	Botões grandes costurados no feltro que encapa um papelão retangular 30x50cm.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e dê a ela a prancha com botões. Peça para desabotoá-los e abotoá-los. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança desabotoar e abotoar. 1 ponto: Se a criança apenas desabotoar ou apenas abotoar. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir desabotoar e abotoar.
ITEM 17	Enunciado	Calça sapatos/sandálias.	Calça sapatos/sandálias. Obs: fazer junto com item 11, 12 e 14 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Calçado da própria criança (tênis, sapato ou sandália) e fantasia.
	Estratégia	Não especificado	Peça à criança para tirar os sapatos para colocar uma fantasia. Depois peça a ela para colocá-los. Posicione-a da melhor maneira sentada, como ela preferir. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança calçar os sapatos. 1 ponto: Se a criança calçar apenas um dos sapatos. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir calçar os sapatos.

Quadro 16 – Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 4 anos a 4 anos e 11 meses.

ITENS		VERSÃO INICIAL	VERSÃO PRÉ-FINAL
DOMÍNIO MANIPULAÇÃO DE OBJETOS			
ITEM 1	Enunciado	Puxa com força (arranca).	Puxa com força (arranca).
	Material	Não especificado	Lego® médio.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque o lego® médio com 4 peças montado como uma torre na mesa à sua frente. Peça para a

			criança tirar as peças uma por uma. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança puxar com força e desencaixar os legos® com rapidez. 1 ponto: Se a criança puxar com força e desencaixar os legos® com lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir puxar com força e desencaixar os legos®.
ITEM 2	Enunciado	Encaixa objetos de rosca.	Encaixa objetos de rosca.
	Material	Não especificado	Brinquedo de parafusos grandes.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o brinquedo para criança encaixar as peças, enroscando-as nos respectivos lugares. Se houver necessidade, pode dar exemplo. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança encaixar pelo menos uma peça completamente. 1 ponto: Se a criança realizar o movimento de enroscar, mas não conseguir encaixar uma peça completamente. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir enroscar as peças.
ITEM 3	Enunciado	Constrói uma pirâmide com dez blocos.	Constrói uma pirâmide com dez blocos.
	Material	Não especificado	Dez cubos de madeira 5x5cm coloridos.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Coloque os cubos na mesa e estimule a criança a montar uma pirâmide com 4 blocos de base. Se necessário, dê modelo, colocando 1 cubo em cima de 2 cubos separados. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança construir a pirâmide. 1 ponto: Se a criança construir as duas fileiras de base da pirâmide. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir construir a pirâmide.
ITEM 4 (A)	Enunciado	Copia um triângulo, um círculo, sinal positivo (+), desenha figuras simples (casa, árvore) e uma pessoa (3 partes)	Copia um triângulo, um círculo, sinal positivo (+), desenha figuras simples (casa, árvore).
	Material	Não especificado	Dois papéis sulfites, lápis grafite, engrossador de lápis, borracha e fita crepe.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o papel sulfite com as pontas coladas na mesa com fita crepe e um lápis grafite à sua frente. Utilize o engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. Peça para a criança copiar o desenho de um palhaço que o examinador irá fazer. Como modelo, faça um círculo (rosto), dentro do círculo faça um triângulo (nariz) e dois sinais positivos (olhos). Faça

ITEM 4 (B)			uma parte do desenho de cada vez, no seu próprio papel e mostre à criança para copiar no papel dela. Depois, na mesma folha, peça para a criança desenhar uma árvore. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança copiar o palhaço e desenhar a árvore com traçados firmes e rápidos. 1 ponto: Se a criança copiar o palhaço e desenhar a árvore com traços inseguros e lentos. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir copiar o palhaço e desenhar a árvore.
	Enunciado	-----	Desenha uma figura humana (3 partes).
	Material	-----	Papel sulfite, lápis grafite, borracha, engrossador de lápis e fita crepe.
	Estratégia	-----	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o papel sulfite com as pontas coladas na mesa com fita crepe e um lápis grafite à sua frente. Utilize o engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. Peça para a criança desenhar uma pessoa que conheça. Possibilidade de 3 tentativas.
ITEM 5	Critério de Pontuação	-----	2 pontos: Se a criança desenhar uma pessoa com, no mínimo, 3 partes com traçados firmes e rápidos. 1 ponto: Se a criança desenhar uma pessoa com, no mínimo, 3 partes com traços inseguros e lentos. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir desenhar uma pessoa.
	Enunciado	Recorta e cola formas simples e linhas curvas.	Recorta e cola formas simples e linhas curvas.
	Material	Não especificado	Tesoura comum, tesoura adaptada, cola, desenhos (casa e caminho curvo) e papel sulfite.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Coloque os materiais na mesa e peça para a criança recortar os desenhos da casa e do caminho curvo. Depois peça para ela colar na folha sulfite o caminho entre as duas casas. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança recortar e colar os desenhos com segurança e firmeza. 1 ponto: Se a criança recortar e colar os desenhos com insegurança e dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir recortar e colar os desenhos.

ITEM 6	Enunciado	Une 2 a 3 pedaços de massa de modelar.	Une 2 a 3 pedaços de massa de modelar.
	Material	Não especificado	Massa de modelar.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque a massa de modelar dividida em 3 pedaços e peça para a criança juntá-los. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança unir os 3 pedaços de massa de modelar. 1 ponto: Se a criança unir apenas 2 pedaços de massa de modelar com lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir unir os pedaços de massa de modelar.
ITEM 7 (A)	Enunciado	Usa faca para passar manteiga no pão e cortar alimentos macios.	Usa faca para cortar alimentos macios. Obs: fazer junto com item 9 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Prato plástico, faca sem ponta e bisnaguinha.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque a bisnaguinha no prato junto com a faca. Depois peça para a criança cortar a bisnaguinha ao meio. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança cortar a bisnaguinha com segurança e firmeza. 1 ponto: Se a criança cortar a bisnaguinha com dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir cortar a bisnaguinha.
ITEM 7 (B)	Enunciado	-----	Usa faca para passar manteiga no pão. Obs: fazer junto com item 8 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	-----	Prato plástico, faca sem ponta, manteiga e bisnaguinha.
	Estratégia	-----	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque a bisnaguinha no prato junto com a manteiga e a faca. Depois, peça para a criança passar a manteiga dentro da bisnaguinha. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	-----	2 pontos: Se a criança utilizar a faca para passar manteiga na bisnaguinha, espalhando-a corretamente. 1 ponto: Se a criança utilizar a faca para passar manteiga na bisnaguinha, mas apresentar dificuldade para espalhá-la corretamente. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir passar manteiga na bisnaguinha.

ITEM 8	Enunciado	Usa talher apropriado para se alimentar.	Usa talher apropriado para se alimentar.
	Material	Não especificado	Bolo, danone, colher e garfo infantil, e prato de plástico.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o prato com um pedaço de bolo e o danone na frente da criança e peça para comer. Disponibilize o garfo e a colher.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança utilizar os talheres apropriados para cada alimento com habilidade. 1 ponto: Se a criança utilizar os talheres apropriados para cada alimento com pouca habilidade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir utilizar os talheres apropriados para cada alimento.
ITEM 9	Enunciado	Coloca creme dental na escova	Coloca creme dental na escova. Obs: fazer junto com item 12 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Escova de dente infantil e pasta dental.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada ou em pé da forma que fique melhor posicionada para a atividade. Dê a escova e a pasta dental para a criança e peça para ela colocar a pasta em cima da escova. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança colocar o creme dental na escova. 1 ponto: Se a criança colocar o creme dental numa parte da escova. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir colocar o creme dental na escova.
ITEM 10	Enunciado	Escova os dentes	Escova os dentes. Obs: fazer junto com item 11 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Escova de dente infantil e pasta dental.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada ou em pé da forma que fique melhor posicionada para a atividade. Dê a escova dental com pasta para a criança e estimule-a a realizar a escovação dentária, mostrando a figura de outra criança escovando os dentes. Pode-se utilizar programas de <i>tablet</i> para motivar. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança escovar os dentes somente com supervisão. 1 ponto: Se a criança escovar os dentes, porém necessitando de comandos verbais. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir realizar a escovação de dentes sem ajuda.

ITEM 11	Enunciado	Penteia ou escova cabelos	Excluído por ser avaliado na faixa etária anterior
	Material	Não especificado	-----
	Estratégia	Não especificado	-----
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	-----
ITEM 12	Enunciado	Veste-se sozinho, incluindo botões, fechos, cintos, fivelas e zíper na terminação (não dá laço)	Veste-se sozinho, incluindo botões e fechos (não dá laço). Obs: fazer junto com item 14 do domínio de manipulação de objetos.
	Material	Não especificado	Roupa da criança e fantasia.
	Estratégia	Não especificado	Peça à criança para colocar a fantasia. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Estimule-a a tirar a roupa e depois vesti-la novamente. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança vestir-se sem auxílio (não precisa dar laço). 1 ponto: Se a criança vestir-se sem auxílio com lentidão (não precisa dar laço). 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir vestir-se sozinho.
ITEM 13	Enunciado	Aperta e afrouxa cintos ou fivelas nos vestidos ou calças e sapatos	Aperta e afrouxa cintos ou fivelas (vestidos, calças e sapatos). Obs: fazer junto com item 13 do domínio de manipulação de objetos
	Material	Não especificado	Cinto infantil e fantasia.
	Estratégia	Não especificado	Peça à criança para colocar o cinto junto com a fantasia. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Depois peça para ela retirá-lo. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança apertar e afrouxar o cinto. 1 ponto: Se a criança apenas apertar ou apenas afrouxar o cinto. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir apertar e afrouxar o cinto.
ITEM 14	Enunciado	Enfia cordões em sapatos/tênis	Enfia cordões em sapatos/tênis.
	Material	Não especificado	Próprio tênis da criança.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o tênis com o cadarço solto na mesa e peça para a criança passar o cadarço no tênis. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança passar o cadarço no tênis com habilidade. 1 ponto: Se a criança passar o cadarço no tênis com lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento.

			-1 ponto: Se a criança não conseguir passar o cadarço no tênis.
--	--	--	--

Quadro 17 – Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 5 anos a 5 anos e 11 meses.

ITENS		VERSÃO INICIAL	VERSÃO PRÉ-FINAL
DOMÍNIO MANIPULAÇÃO DE OBJETOS			
ITEM 1	Enunciado	Copia um losango, quadrado e letras minúsculas.	Copia um losango, quadrado e letras minúsculas.
	Material	Não especificado	Dois papéis sulfites, lápis grafite, engrossador de lápis, borracha e fita crepe.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o papel sulfite com as pontas coladas na mesa com fita crepe e um lápis grafite à sua frente. Utilize o engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. Peça para a criança copiar o desenho de uma pipa que o examinador irá fazer. Como modelo, faça um losango (pipa), dentro do losango faça um quadrado e dentro do quadrado escreva a primeira letra minúscula do nome da criança. Depois escreva com letras minúsculas, de forma, a palavra “pipa” e peça para copiar. Faça uma parte do desenho de cada vez, no seu próprio papel e mostre à criança para copiar no papel dela. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança copiar o desenho da pipa e a palavra “pipa” com traçados firmes e rapidez. 1 ponto: Se a criança copiar o desenho da pipa e a palavra “pipa” com traços inseguros e lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir copiar o desenho da pipa e a palavra “pipa”.
ITEM 2	Enunciado	Escreve letras de forma maiúsculas isoladas, escreve o nome em qualquer lugar do papel e no caderno pautado	Escreve letras de forma maiúsculas isoladas, escreve o nome em qualquer lugar do papel e no caderno pautado.
	Material	Não especificado	Caderno pautado, lápis grafite, borracha e engrossador de lápis.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o caderno juntamente com o lápis e peça para a criança escrever o nome dela onde quiser. Utilize o engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. Depois, determine uma linha sublinhado-a e peça para a criança escrever o nome na respectiva linha. Pergunte a ela quais letras conhece e peça para escrevê-las onde quiser. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento	2 pontos: Se a criança escrever seu nome na linha e escrever 3 letras diferentes do seu nome. 1 ponto: Se a criança escrever seu nome na linha e escrever 1 letra diferente do

		0 ponto: quando o comportamento não é observado	seu nome. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir escrever seu nome na linha e letras diferentes do seu nome.
ITEM 3	Enunciado	Consegue colorir sem sair da margem.	Consegue colorir sem sair da margem.
	Material	Não especificado	Desenho de um sorvete, lápis coloridos, engrossador de lápis, borracha e fita crepe.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o desenho de um sorvete com as pontas coladas na mesa com fita crepe e os lápis coloridos à sua frente. Utilize o engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. Peça para a criança colorir o desenho sem sair da margem. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança colorir o desenho com certa facilidade, respeitando a margem. 1 ponto: Se a criança colorir o desenho com certa dificuldade e sair fora da margem apenas 1 vez. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir colorir o desenho e atravessar a margem do mesmo.
ITEM 4	Enunciado	Usa apontador de lápis.	Usa apontador de lápis.
	Material	Não especificado	Apontador de lápis, lápis grafite ou colorido, e engrossador de lápis.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Coloque o apontador de lápis e o lápis, e peça para a criança apontá-lo. Utilize o engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança apontar o lápis com habilidade. 1 ponto: Se a criança apontar o lápis com lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir apontar o lápis.
ITEM 5	Enunciado	Recorta figuras de revistas e embalagem de leite.	Recorta figuras de revistas e embalagem de leite.
	Material	Não especificado	Tesoura comum, tesoura adaptada e revista.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Coloque a tesoura juntamente com a revista e peça para a criança recortar uma figura simples no formato de retângulo ou quadrado. Possibilidade de 3 tentativas.

	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança recortar as figuras com habilidade. 1 ponto: Se a criança recortar as figuras com lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir recortar.
ITEM 6	Enunciado	Rasga figuras simples de um papel.	Rasga figuras simples de um papel.
	Material	Não especificado	Figura de bola no papel sulfite.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque a figura de bola em cima da mesa e peça para rasgar em torno da figura de modo a destacá-la com as mãos. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança rasgar a figura sem deformá-la. 1 ponto: Se a criança rasgar a figura sem deformá-la com lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir rasgar a figura sem deformá-la.
ITEM 7	Enunciado	Dobra um papel quadrado duas vezes em diagonal.	Dobra um papel quadrado duas vezes em diagonal.
	Material	Não especificado	Papel no formato de quadrado (10x10cm)
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o papel no formato de quadrado e peça para a criança dobrá-lo na diagonal 2 vezes, resultando no formato de triângulo. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança dobrar o papel 2 vezes, formando um triângulo. 1 ponto: Se a criança dobrar o papel 2 vezes, formando um triângulo, mesmo que as pontas fiquem um pouco desiguais. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir fazer a dobradura.
ITEM 8	Enunciado	Fazer um nó.	Fazer um nó.
	Material	Não especificado	Tênis da própria criança.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Ofereça o próprio tênis da criança e peça para a criança dar um nó do jeito que conseguir com o cadarço. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança der um nó simples e ele ficar firme com habilidade. 1 ponto: Se a criança der um nó simples e ele ficar firme, mas realizando a ação com certa dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir fazer o nó.

ITEM 9	Enunciado	Bate em um prego com martelo.	Bate em um prego com martelo.
	Material	Não especificado	Prego fixado na madeira e martelo.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque a madeira com o prego fixado e ofereça o martelo, pedindo que a criança bata no prego. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança bater no prego com firmeza. 1 ponto: Se a criança bater no prego com insegurança. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir bater no prego.
ITEM 10	Enunciado	Prepara seu próprio sanduiche ou merenda (corta alimentos tenros: salsicha, batata, banana)	Corta alimentos tenros (salsicha, batata, banana).
	Material	Não especificado	Faca sem ponta, prato e banana.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o prato com a banana inteira, previamente descascada, e ofereça a faca para a criança cortá-la em rodela. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança cortar a banana com facilidade. 1 ponto: Se a criança cortar a banana com dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não cortar a banana.
ITEM 11	Enunciado	Prepara uma refeição (leite com café ou chocolate)	Prepara uma refeição e serve-se de líquidos de uma jarra ou embalagem (leite com chocolate).
	Material	Não especificado	Leite (embalagem), copo, colher e chocolate em pó.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque os materiais em cima da mesa e peça para a criança preparar um copo de leite com chocolate. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança preparar o leite sem derramar os ingredientes. 1 ponto: Se a criança preparar o leite, podendo derramar um pouco. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir preparar o leite.
ITEM 12	Enunciado	Serve-se de líquidos de uma jarra ou embalagem	Agrupado ao item 11.
	Material	Não especificado	-----
	Estratégia	Não especificado	-----
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento	-----

		0 ponto: quando o comportamento não é observado	
ITEM 13	Enunciado	Usa bem o garfo.	Usa bem o garfo.
	Material	Não especificado	Bolinho, prato e colher.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o prato com um pedaço de bolo na frente da criança e peça para comê-lo com o garfo. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança usar corretamente o garfo com habilidade. 1 ponto: Se a criança usar o garfo com dificuldade e lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir usar bem o garfo.
ITEM 14	Enunciado	Escova os dentes sem ajuda.	Escova os dentes sem ajuda.
	Material	Não especificado	Escova de dente infantil e pasta dental.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada ou em pé da forma que fique melhor posicionada para a atividade. Dê a escova e a pasta dental para a criança e peça para realizar a escovação dentária. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança escovar os dentes sem auxílio, com facilidade. 1 ponto: Se a criança escovar os dentes com auxílio, com dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir escovar os dentes sem auxílio.
ITEM 15	Enunciado	Abre e fecha colchete de pressão.	Abre e fecha colchete de pressão.
	Material	Não especificado	Boneca com roupa de colchete de pressão.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e dê a ela a boneca. Peça para a criança tirar e depois colocar a roupa da boneca. Se necessário, dê modelo. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança abrir e fechar o colchete de pressão. 1 ponto: Se a criança apenas abrir ou apenas fechar o colchete de pressão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir abrir e fechar o colchete de pressão.

Quadro 18 – Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 6 anos a 6 anos e 11 meses.

ITENS	VERSÃO INICIAL	VERSÃO PRÉ-FINAL
DOMÍNIO MANIPULAÇÃO DE OBJETOS		
1	Enunciado	Copia um quadrado.

	Material	Não especificado	Desenho de um quadrado, papel sulfite, lápis grafite, borracha e engrossador de lápis.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque os materiais em cima da mesa e peça para a criança copiar o modelo do quadrado. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança copiar o quadrado com os traçados com pouca dificuldade. 1 ponto: Se a criança copiar o quadrado com os traçados com muita dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir copiar o quadrado.

Quadro 19 – Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 7 anos a 7 anos e 11 meses.

ITENS		VERSÃO INICIAL	VERSÃO PRÉ-FINAL
DOMÍNIO MANIPULAÇÃO DE OBJETOS			
ITEM 1	Enunciado	Faz bolinhas de papel com uma mão.	Faz bolinhas de papel com uma mão.
	Material	Não especificado	Papel crepom (5x5cm).
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o papel à sua frente e peça para a criança fazer uma bola com apenas uma das mãos. Pode-se dar modelo, amassando e enrolando o papel com os 3 primeiros dedos. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança fazer a bolinha com pouca dificuldade. 1 ponto: Se a criança fazer a bolinha com muita dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir fazer a bolinha.
ITEM 2	Enunciado	Veste calças com fechos.	Veste calças com fechos.
	Material	Não especificado	Calça da criança e fantasia.
	Estratégia	Não especificado	Peça à criança para colocar a fantasia. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Estimule-a a tirar a roupa, colocar a fantasia e depois vesti-la novamente. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança vestir a calça e fechar o fecho sem auxílio. 1 ponto: Se a criança vestir a calça e fechar o fecho sem auxílio, mas com lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este

			comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir vestir a calça e fechar o fecho.
ITEM 3	Enunciado	Amarra sapatos (prepara cadarço)	Amarra e dá laços nos cordões dos sapatos/tênis (inclui preparar cadarço).
	Material	Não especificado	Próprio tênis da criança.
	Estratégia	Não especificado	Posicione a criança sentada ou da forma que fique melhor posicionada para a atividade. Peça para a criança amarrar o cadarço do tênis que estará no pé. Possibilidade de 3 tentativas.
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	2 pontos: Se a criança amarrar e der um laço com o cadarço. 1 ponto: Se a criança apenas der um nó ou apenas apertar o cadarço preparando-o para o laço. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir apertar o cadarço, preparando-o para o laço e nem amarrar o tênis.
ITEM 4	Enunciado	Amarra ou dá laços nos cordões dos sapatos/tênis	Agrupado ao item 3.
	Material	Não especificado	-----
	Estratégia	Não especificado	-----
	Critério de Pontuação	2 pontos: quando a criança apresenta seguramente o comportamento 1 ponto: quando apresenta o comportamento de forma insegura -1 ponto: quando não apresenta o comportamento 0 ponto: quando o comportamento não é observado	-----

5.4. Construção II

5.4.1. Validação de Conteúdo da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 por Profissionais/Pesquisadores Experientes (*Experts*) na Área

Esta etapa, denominada de validade de conteúdo, consiste na avaliação da AMIGO por um comitê de juízes especialistas.

5.4.1.1. Elaboração e Envio do Questionário aos Juízes Especialistas

A versão exclusiva da AMIGO-V3 consiste de 109 itens separados por faixas etárias, contendo em cada item 4 subitens: enunciado, material, estratégia e critérios de pontuação. Há ainda orientações gerais para preenchê-lo, espaço para sugestões e observações.

Em cada item/subitem o especialista tinha a possibilidade de assinalar duas entre quatro alternativas “pertinente” ou “não pertinente” e “compreensível” ou “não compreensível”, sendo que, se fosse assinalada a alternativa negativa, deveriam escrever na coluna ao lado qual(is) a(s) justificativa(s) e/ou sugestão(ões) apresentaria(m) para este item/subitem ou até mesmo se deveria ser excluído.

5.4.2. Análise das Avaliações dos Especialistas e Adequação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3

Nas reuniões, com a pesquisadora e a orientadora, foram feitas análises das avaliações do comitê de juízes especialistas. As alterações foram feitas, considerando-se não somente a porcentagem de concordância de 90% dos juízes mas também as sugestões dadas por eles.

Foram agrupados 3 itens semelhantes, dividido 1 item, transferidos 3 itens para outra faixa etária e excluídos 7 itens, sendo todos especificados nas próximas páginas, chegando-se a um protocolo final com 101 itens divididos em 8 faixas etárias.

A divisão dos itens por domínios de Alcance, Preensão e Manipulação de Objetos foi anulada, devido à pouca quantidade de itens relacionados aos dois primeiros domínios e à não diferença na aplicação da avaliação. Os itens foram seguindo a ordem numérica concomitantemente à ordem de aplicação, para facilitar a administração da AMIGO.

A pontuação foi alterada devido à dinâmica de aplicação da AMIGO. A pontuação anterior levava em consideração a observação das ações que a criança executava de maneira espontânea, que poderia realizar as atividades de sua escolha, porém, desse modo, ela poderia não mostrar interesse por certas atividades, e por isso não as realizava. No caso da AMIGO-

Versão Final, foi retirado da pontuação o -1, permanecendo, no geral, 2 pontos quando a criança apresenta seguramente o comportamento, 1 ponto quando apresenta o comportamento de forma insegura, e pontuação de 0 quando não apresenta o comportamento. No entanto, em cada item/subitem, os detalhes da aplicação estão especificados individualmente. Com base nisso, foi escrito o manual de aplicação da AMIGO-VF.

Dessa forma, foi feita a alteração em todos os subitens de “critério de pontuação” de todas as faixas etárias.

Os resultados são apresentados a seguir, distribuídos por faixa etária.

- **Análise da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 0 meses a 5 meses**

Esta faixa etária possuía 5 itens no total e, na versão final, permaneceu com a mesma quantidade. Nos itens 1, 2 e 4 foram mantidos os enunciados. Em todos os itens, foram feitas alterações nos subitens: material, estratégia e critérios de pontuação. Não houve exclusão, agrupamento, divisão ou transferência de itens, resultando nas seguintes mudanças, como mostra a tabela 21:

Tabela 21 – Adequações de 0 meses a 5 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 para Versão Final

Itens/Subitens		% Concordância Pertinência	% Concordância Compreensão	AMIGO – Versão 3	AMIGO – Versão Final
ITEM 1	Enunciado	81,8%	100%	Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente.	Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente.
	Material	81,8%	90,9%	Chocalho	Chocalho estilo maraca, preto e branco.
	Estratégia	72,7%	81,8%	Posicione a criança em supino e ofereça o brinquedo na altura dos olhos a 15 cm da face e estimule-a a pegar. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança em supino (decúbito dorsal) e ofereça o brinquedo na linha média da criança, aproximadamente 30 cm acima de seus olhos. realizando movimentos rápidos (som) e suaves (visualizar) e estimule-a a pegar. OBS: Se a criança pegar o chocalho, explorá-lo com a boca, ou se o bater sobre o corpo ou outra superfície, e, ou ainda, se chacoalhar, pontuar o item 3 sem a necessidade de aplicá-lo.
	Critério de Pontuação	81,8%	72,7%	2 pontos: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo, realizando mais da metade do trajeto do movimento necessário para apanhar o brinquedo da mão do examinador, ou se apanhar o brinquedo da mão do examinador. 1 ponto: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo, realizando menos da metade do trajeto do movimento necessário para apanhar o brinquedo da mão do examinador. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não estender os braços.	2 pontos: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo sem auxílio. 1 ponto: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo com auxílio. 0 ponto: Se a criança não estender os braços na direção do brinquedo.
ITEM 2	Enunciado	81,8%	72,7%	Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente em decúbito ventral.	Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente em decúbito ventral.
	Material	72,7%	72,7%	Rolo e Chocalho	Rolo com diâmetro de 15cm; chocalho estilo maraca preto e branco.
	Estratégia	72,7%	72,7%	Posicione a criança em prono, em cima do rolo, de forma que apoie a parte superior do tronco no rolo e libere as mãos. Ofereça o brinquedo na altura dos olhos a 15cm da face, na linha média e estimule-a a alcançá-lo. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança em prono (decúbito ventral), em cima do rolo, de forma que apoie a parte superior do tronco no rolo e libere as mãos. Com crianças que já fazem apoio de antebraço, não é necessário utilizar o rolo. Ofereça o brinquedo na altura dos olhos a aproximadamente 30cm da face (na linha média) e

ITEM 3	Critério de Pontuação	81,8%	90,9%	2 pontos: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo, realizando mais da metade do trajeto do movimento necessário para apanhar o brinquedo à sua frente, ou se apanhar o brinquedo. 1 ponto: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo, realizando menos da metade do trajeto do movimento necessário para apanhar o brinquedo à sua frente. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não estender os braços.	estimule-a a alcançá-lo. 2 pontos: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo, sem auxílio. 1 ponto: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo com auxílio. 0 ponto: Se a criança não estender os braços na direção do brinquedo.
	Enunciado	81,8%	90,9%	Explora objetos e seu próprio corpo (leva brinquedos à boca; brinca com os pés e mãos).	Explora objetos e seu próprio corpo. OBS: Não há necessidade de aplicação deste item se for observada a ação da criança juntamente no item 1.
	Material	100%	100%	Mordedor.	Chocalho estilo maraca, preto e branco.
	Estratégia	63,6%	54,5%	Posicione a criança em supino e ofereça o brinquedo na altura dos olhos a 15cm da face e estimule-a a pegar. Observe se explora o brinquedo com a boca. Na sequência, passe o brinquedo, num movimento leve, nos pés para que a criança traga-os para cima e inicie a exploração com as mãos ou com a boca. Durante a aplicação, observe se a criança explora seu corpo de alguma forma. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança em supino (decúbito dorsal) e balance o mordedor na altura dos olhos a aproximadamente 30cm da face (na linha média) e estimule-a a pegar. Observe se explora o brinquedo com a boca, se o bate sobre o corpo ou outra superfície, e se o chacoalha.
	Critério de Pontuação	72,7%	81,8%	2 pontos: Se a criança explorar o brinquedo e seu próprio corpo de alguma forma. 1 ponto: Se a criança explorar apenas o brinquedo ou apenas o seu próprio corpo de alguma forma. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir explorar o brinquedo e o próprio corpo.	2 pontos: Se a criança explorar o mordedor e seu próprio corpo sem auxílio. 1 ponto: Se a criança explorar o mordedor e seu próprio corpo com auxílio. 0 ponto: Se a criança não explorar o mordedor e o seu próprio corpo.
ITEM 4	Enunciado	90,9%	90,9%	Manipula brinquedos (bate; chacoalha; aperta) produzindo sons.	Manipula brinquedos (bate; chacoalha; aperta) produzindo sons.
	Material	72,7%	63,6%	Chocalho e brinquedo de apertar.	Chocalho estilo maraca preto e branco; brinquedo flexível (de borracha ou silicone) que ao apertar facilmente emite som.

ITEM 5	Estratégia	81,8%	63,6%	Posicione a criança em supino e ofereça o brinquedo na altura dos olhos a 15cm da face. Estimule e observe se a criança pega o brinquedo e manipula, batendo-o em alguma superfície, ou no próprio corpo, ou ainda se chacoalha ou aperta o brinquedo. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança em supino (decúbito ventral) e ofereça o chocalho na altura dos olhos a aproximadamente 30cm da face (na linha média). Estimule e observe se a criança o pega e manipula, batendo-o em alguma superfície, ou no próprio corpo, ou ainda se o chacoalha. Depois, da mesma maneira, ofereça o brinquedo flexível, estimule e observe se a criança aperta o brinquedo.
	Critério de Pontuação	72,7%	45,4%	2 pontos: Se a criança realizar 2 ou mais dos 3 seguintes itens de manipulação: bater, chacoalhar e apertar. 1 ponto: Se a criança realizar apenas 1 dos seguintes itens de manipulação: bater, chacoalhar e apertar. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir manipular o brinquedo batendo, chacoalhando ou apertando.	2 pontos: Se a criança realizar sem auxílio os 3 itens de manipulação: bater, chacoalhar e apertar. 1 ponto: Se a criança realizar com auxílio os 3 itens de manipulação: bater, chacoalhar e apertar. 0 ponto: Se a criança não realizar os 3 itens de manipulação: bater, chacoalhar e apertar.
	Enunciado	81,8%	72,7%	Junta as mãos ou objetos.	Junta as mãos ou dois objetos.
	Material	72,7%	100%	Chocalhos.	Copinhos de empilhar (dois copos maiores).
	Estratégia	81,8%	63,6%	Posicione a criança em supino e ofereça o brinquedo na altura dos olhos à 15cm da face e estimule-a a alcançá-lo. Pode-se também passar levemente o objeto na barriga da criança para que ela traga as mãos juntas na barriga. Outra forma é oferecer um chocalho em cada mão e observar se a criança junta-os. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança em supino (decúbito dorsal) e estimule a barriga dela com as mãos e observe se ela traz as mãos juntas na barriga (linha média). Ofereça os brinquedos, um em cada mão, à criança na altura dos olhos a aproximadamente 30cm da face (na linha média) e observe se a criança os junta.
	Critério de Pontuação	81,8%	81,8%	2 pontos: Se a criança juntar as mãos e/ou juntar os chocalhos. 1 ponto: Se a criança realizar a aproximação das mãos, mas não encostar uma na outra, ou um chocalho no outro. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1: Se a criança não conseguir juntar as mãos e/ou chocalhos.	2 pontos: Se a criança juntar as mãos e/ou juntar os copinhos sem auxílio. 1 ponto: Se a criança juntar as mãos e/ou juntar os copinhos com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir juntar as mãos e/ou os copinhos.

- **Análise da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 6 meses a 11 meses**

Esta faixa etária possuía 13 itens no total e, na versão final, resultou em 12 itens no total. Nos itens 1, 6, 7, 8, 10 e 11 foram mantidos os enunciados. Foi excluído o item 5 por ser pouco relevante no contexto de crianças com PC. O item 4 foi dividido em 2 itens e o item 13, transferido para a faixa etária de 1 ano a 1 ano e 11 meses. Em todos os itens foram feitas alterações em relação a materiais, estratégia e critérios de pontuação, com exceção do item 11, em que foi mantido o mesmo material, resultando nas seguintes mudanças, como mostra a tabela 22:

Tabela 22 – Adequações de 6 meses a 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 para Versão Final

Itens/Subitens		% Concordância Pertinência	% Concordância Compreensão	AMIGO – Versão 3	AMIGO – Versão Final
ITEM 1	Enunciado	90,9%	90,9%	Pega pequenos objetos, usando preensão tipo pinça	Pega pequenos objetos usando preensão tipo pinça. OBS: Criança com 6 meses não se aplica.
	Material	45,4%	90,9%	Chocolate tipo confete® e prato infantil de cor clara.	Uvas passas, prato de plástico infantil de cor clara e lisa, e autorização dos pais.
	Estratégia	81,8%	72,7%	Posicione a criança sentada em um tablado e coloque um banco à sua frente como mesa. Ofereça o chocolate e coloque-o num prato de plástico em cima do banco. Estimule a criança pegar o chocolate. Possibilidade de 3 tentativas.	Pegue a autorização com os pais para a criança comer as uvas passas. Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça as uvas passas à criança e coloque-as no prato. Estimule-a a pegar as uvas passas.
	Critério de Pontuação	72,7%	72,7%	2 pontos: Se a criança pegar o chocolate, utilizando a preensão tipo pinça. 1 ponto: Se a criança pegar o chocolate sem utilizar a preensão tipo pinça. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar o chocolate, utilizando preensão tipo pinça.	2 pontos: Se a criança pegar a uva passa utilizando a preensão tipo pinça: <div> <div>Figura 3.1 – Preensão tipo tesoura inferior</div> <div>-Tesoura inferior aos 7 meses</div> </div> <div> <div>Figura 3.2 – Preensão tipo tesoura</div> <div>-Tesoura aos 8 meses</div> </div> <div> <div>Figura 3.3 – Preensão tipo pinça inferior</div> <div>-Pinça inferior aos 9 meses</div> </div> <div> <div>Figura 3.4 – Preensão tipo pinça</div> <div>-Pinça aos 10 e 11 meses</div> </div> <div>Figura 3.5 – Preensão tipo pinça fina</div>

					<p>-Pinça fina aos 12 meses</p> <p>Fonte: Figuras baseadas em Erhardt (1984, 1994). Tradução livre pelo autor.</p> <p>1 ponto: Se a criança pegar a uva passa sem utilizar a preensão tipo pinça para faixa-etária.</p> <p>0 ponto: Se a criança não conseguir pegar a uva passa.</p>
ITEM 2	Enunciado	90,9%	90,9%	Pega dois cubos e bate-os, seguros, nas mãos.	Realiza atividade bimanual: pega dois cubos e bate-os, seguros, nas mãos.
	Material	72,7%	90,9%	Dois cubos de madeira 5x5cm coloridos.	Dois cubos coloridos os quais podem ser de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm).
	Estratégia	81,8%	81,8%	Posicione a criança sentada em um tablado e coloque um banco à sua frente como mesa. Coloque os cubos em cima do banco e estimule a criança a pegá-los e batê-los, dando modelo. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente à uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque os cubos em cima da mesa a uma distância que facilite o alcance da criança. Estimule a mesma a pegá-los e batê-los.
	Critério de Pontuação	90,9%	45,4%	2 pontos: Se a criança pegar os dois cubos e batê-los entre si. 1 ponto: Se a criança pegar os cubos e batê-los hesitantemente. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar e bater os cubos entre si.	2 pontos: -Se a criança de 6 meses pegar apenas um cubo sem auxílio. -Se a criança de 7 a 9 meses pegar os dois cubos sem auxílio e não batê-los entre si. -Se a criança de 10 a 12 meses pegar os dois cubos e batê-los entre si sem auxílio. 1 ponto: -Se a criança de 6 meses pegar apenas um cubo com auxílio. -Se a criança de 7 a 9 meses pegar os dois cubos com auxílio e não batê-los entre si. -Se a criança de 10 a 12 meses pegar os dois cubos e batê-los entre si com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir pegar e bater os cubos entre si.
ITEM 3	Enunciado	72,7%	72,7%	Segura mamadeira ou copo sem ajuda enquanto bebe.	Realiza preensão palmar: segura com as duas mãos mamadeira ou copo enquanto leva-os até a boca.
	Material	63,6%	63,6%	Copo infantil de plástico.	Mamadeira ou copo com tampa e bico, infantil, de plástico e com alça.

	Estratégia	45,4%	72,7%	Posicione a criança sentada em um tablado e ofereça o copo até a metade de água. Estimule a criança a pegar o copo e virá-lo na boca sem auxílio. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça a mamadeira ou copo até a metade de água e estimule a criança a pegá-los e levá-los até a boca.
	Critério de Pontuação	72,7%	72,7%	2 pontos: Se a criança pegar o copo e beber sem ajuda. 1 ponto: Se a criança pegar o copo sem ajuda, mas precisar de algum suporte para beber a água. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir beber sem ajuda.	2 pontos: -Se a criança de 6 a 8 meses pegar a mamadeira ou o copo sem auxílio e não necessariamente levá-lo até a boca. -Se a criança de 9 a 12 meses pegar a mamadeira ou o copo e levá-lo até a boca sem auxílio. 1 ponto: -Se a criança de 6 a 8 meses pegar a mamadeira ou o copo com auxílio e não necessariamente levá-lo até a boca. - Se a criança de 9 a 12 meses pegar a mamadeira ou o copo e levá-lo até a boca com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir pegar a mamadeira ou o copo e não levá-lo até a boca.
ITEM 4 (A)	Enunciado	72,7%	90,9%	Realiza movimentos de puxar e rasgar.	Realiza movimentos de puxar.
	Material	81,8%	81,8%	Quadrado 10cm x 10cm de papel crepom e uma bola pequena presa num elástico.	Bola com 2,5cm de diâmetro presa num elástico.
	Estratégia	54,5%	81,8%	Posicione a criança sentada em um tablado e coloque um banco à sua frente como mesa. Coloque o papel crepom em cima do banco e peça para a criança pegá-lo e rasgá-lo. Possibilidade de 3 tentativas. Ainda na mesma posição mostre a bolinha que estará enroscada na mão do examinador pelo elástico e estimule-a a puxá-la para si. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Mostre à criança a bolinha segura pelo elástico e pelo examinador. Estimule-a a puxá-la para si.
	Critério de Pontuação	54,5%	72,7%	2 pontos: Se a criança puxar e rasgar. 1 ponto: Se a criança apenas puxar ou apenas rasgar. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir rasgar e puxar os objetos.	2 pontos: Se a criança segurar e puxar a bola. 1 ponto: Se a criança apenas segurar a bola. 0 ponto: Se a criança não conseguir segurar e puxar a bola.
ITEM 4 (B)	Enunciado	----	----	----	Realiza movimentos de rasgar.
	Material	----	----	----	Papel laminado(10x10cm).
	Estratégia	----	----	----	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário.

					Dê à criança o papel laminado e estimule-a a rasgá-lo.
	Critério de Pontuação	-----	-----	-----	2 pontos: Se a criança segurar e rasgar o papel. 1 ponto: Se a criança apenas segurar o papel. 0 ponto: Se a criança não conseguir segurar e rasgar o papel.
ITEM 5	Enunciado	63,6%	63,6%	Realiza movimentos de girar.	Excluído por irrelevância
	Material	63,6%	90,9%	Brinquedo catavento.	-----
	Estratégia	63,6%	72,7%	Posicione a criança sentada em um tablado e coloque um banco à sua frente como mesa. Ofereça o brinquedo e estimule-a a girá-lo. Possibilidade de 3 tentativas.	-----
	Critério de Pontuação	81,8%	63,6%	2 pontos: Se a criança girar o brinquedo. 1 ponto: Se a criança girar o brinquedo, mas apresentar alguma dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1: Se a criança não conseguir girar o brinquedo.	-----
ITEM 6	Enunciado	90,9%	100,0%	Realiza movimentos de empurrar.	Realiza movimentos de empurrar.
	Material	81,8%	90,9%	Bola pequena colorida.	Carro grande de plástico.
	Estratégia	81,8%	81,8%	Posicione a criança sentada em um tablado e coloque a bola à sua frente estimulando-a a empurrar a bola para alguém (mãe ou examinador). Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o carro à sua frente, estimulando a criança a empurrá-lo para alguém (mãe ou examinador), usando uma ou duas mãos.
	Critério de Pontuação	72,7%	54,5%	2 pontos: Se a criança empurrar a bola. 1 ponto: Se a criança realizar o movimento de empurrar com dificuldade significativa. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir empurrar a bola.	2 pontos: Se a criança segurar e empurrar o carro. 1 ponto: Se a criança segurar e não empurrar o carro. 0 ponto: Se a criança não conseguir segurar e empurrar o carro.
ITEM 7	Enunciado	100,0%	90,9%	Deixa cair um objeto propositadamente e pega outro.	Deixa cair um objeto propositadamente e pega outro.
	Material	90,9%	90,9%	Dois cubos de madeira 5x5cm coloridos e brinquedo de apertar.	Dois cubos coloridos, os quais podem ser de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm) e brinquedo flexível (de borracha ou silicone) que, ao apertar, facilmente emite som.
	Estratégia	100,0%	90,9%	Posicione a criança sentada em um tablado e ofereça os cubos à sua frente. Estimule a criança pegar os cubos um em cada mão e depois ofereça o brinquedo sonoro. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça os cubos à sua frente e estimule a criança a pegar os cubos um em cada mão. Depois ofereça o

					brinquedo flexível sonoro.
	Critério de Pontuação	90,9%	81,8%	2 pontos: Se a criança deixar cair propositadamente um dos 2 cubos e pegar o brinquedo sonoro. 1 ponto: Se a criança deixar cair propositadamente um dos 2 cubos, mas não pegar o brinquedo sonoro. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar e soltar os cubos, nem pegar o brinquedo sonoro.	2 pontos: Se a criança deixar cair propositadamente um ou 2 cubos e pegar o brinquedo. 1 ponto: Se a criança deixar cair propositadamente um ou 2 cubos, mas não pegar o brinquedo. 0 ponto: Se a criança não conseguir soltar os cubos nem pegar o brinquedo.
ITEM 8	Enunciado	90,9%	100,0%	Coloca objetos dentro de um recipiente e o esvazia.	Coloca objetos dentro de um recipiente e o esvazia.
	Material	72,7%	81,8%	Pote de encaixe de formas.	Pote circular (20cm de diâmetro) ou quadrado (20x20cm) e três cubos coloridos, os quais podem ser de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm).
	Estratégia	72,7%	90,9%	Posicione a criança sentada em um tablado e coloque o pote de encaixe à sua frente. Ofereça as peças de encaixe à criança e estimule-a a colocá-los dentro do pote, em seguida estimule-a a esvaziar o pote, tirando as peças. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o pote à sua frente e ofereça os cubos à criança e estimule-a a colocá-los dentro do pote. Em seguida, estimule-a a esvaziar o pote, tirando os cubos.
	Critério de Pontuação	90,9%	72,7%	2 pontos: Se a criança colocar as peças dentro do pote e depois esvaziá-lo. 1 ponto: Se a criança apenas colocar as peças dentro do pote ou apenas esvaziá-lo. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir colocar as peças dentro do pote e retirá-las.	2 pontos: Se a criança colocar pelo menos um cubo dentro do pote e depois esvaziá-lo (retirando os cubos ou virando o pote). 1 ponto: Se a criança colocar pelo menos um cubo dentro do pote e não esvaziá-lo (retirando os cubos ou virando o pote). 0 ponto: Se a criança não conseguir colocar pelo menos um cubo dentro do pote e não esvaziá-lo (retirando os cubos ou virando o pote).
ITEM 9	Enunciado	81,8%	100,0%	Transfere objetos de uma mão para outra para pegar outro objeto.	Transfere objeto de uma mão para outra a fim de pegar outro objeto.
	Material	72,7%	100,0%	Dois cubos de madeira 5 x 5 cm coloridos e brinquedo de apertar.	Um cubo colorido, o qual pode ser de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm) e brinquedo flexível (de borracha ou silicone) que, ao apertar, facilmente emite som.
	Estratégia	63,6%	81,8%	Estratégia: Posicione a criança sentada em um tablado e ofereça os cubos à sua frente. Aguarde até a criança pegar os cubos, um em cada mão. Após isso ofereça o brinquedo sonoro. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça à criança o cubo na linha média para segurar com uma das mãos; em seguida, ofereça o brinquedo flexível do mesmo lado que a criança está segurando o

ITEM 10					cubo. Espera-se que a criança troque o cubo de mão e pegue o brinquedo flexível com a mão que estava segurando o cubo.
	Critério de Pontuação	72,7%	72,7%	2 pontos: Se a criança com os dois cubos nas mãos, soltar um, transferir um cubo de uma mão para outra, e pegar o brinquedo sonoro. 1 ponto: Se a criança com os dois cubos nas mãos, soltar um, e apenas transferir o cubo de uma mão para outra ou apenas pegar o brinquedo sonoro. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir fazer transferência de uma mão para outra, e pegar brinquedo sonoro.	2 pontos: Se a criança, segurando um cubo na mão, transfere-o para outra mão e pega o brinquedo flexível. 1 ponto: Se a criança segurando um cubo na mão transfere-o para outra mão e não pega o brinquedo flexível. 0 ponto: Se a criança não realizar a transferência do cubo de uma mão para outra e pegar brinquedo flexível.
	Enunciado	100,0%	100,0%	Come sozinho, usando os dedos.	Come sozinho, usando os dedos.
	Material	54,5%	81,8%	Bolo, prato e faca.	Biscoito de maisena, biscoito de polvilho e autorização dos pais.
	Estratégia	72,7%	90,9%	Posicione a criança sentada e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o prato com pedaço de bolo e estimule a criança a comê-lo com a mão. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o biscoito à criança e estimule-a pegá-lo e comê-lo com a mão. OBS: Se a criança tiver restrição alimentar ou os pais não autorizarem o uso do biscoito de maisena, utilizar biscoito de polvilho.
ITEM 11	Critério de Pontuação	90,9%	81,8%	2 pontos: Se a criança pegar o bolo e comer com as mãos. 1 ponto: Se a criança pegar o bolo com muita dificuldade e tiver dificuldade importante para levá-lo até a boca, derrubando mais da metade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar o bolo com as mãos e levá-lo até a boca.	2 pontos: Se a criança pegar o biscoito e levar até a boca. 1 ponto: Se a criança pegar o biscoito e não levar até a boca. 0 ponto: Se a criança não pegar o biscoito.
	Enunciado	90,9%	100,0%	Bate Palmas.	Bate Palmas. OBS: Criança com 6 meses não se aplica.
	Material	90,9%	100,0%	Música “Parabéns a você”.	Música “Parabéns a você”.
	Estratégia	90,9%	100,0%	Estratégia: Posicione a criança sentada em um tablado e comece a cantar “Parabéns a você”, batendo palmas para que ela imite. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente à uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário e comece a cantar “Parabéns a você”, batendo palmas para

ITEM 12					que ela imite.
	Critério de Pontuação	90,9%	81,8%	2 pontos: Se a criança bater palma com as mãos abertas. 1 ponto: Se a criança bater palma com uma ou as duas mãos fechadas, e/ou apresentar dificuldade de coordenação motora. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir bater palma, ou bater a mão em outro lugar sem ser a outra mão.	2 pontos: - Se a criança de 7 a 9 meses bater palmas com as mãos abertas e/ou apenas juntar as mãos numa sequência. - Se a criança de 10 a 12 meses bater palmas com as mãos abertas. 1 ponto: - Se a criança de 7 a 9 meses bater palmas com uma ou as duas mãos fechadas e/ou apenas juntar as mãos. - Se a criança de 10 a 12 meses bater palmas com uma ou as duas mãos fechadas, e/ou apenas juntar as mãos numa sequência. 0 ponto: Se a criança não conseguir bater palmas, ou bater a mão em outro lugar sem ser a outra mão, ou ainda sem juntá-las.
	Enunciado	90,9%	72,7%	Vira páginas de um livro (várias ao mesmo tempo).	Vira páginas de um livro, mesmo que várias páginas, ao mesmo tempo.
	Material	100,0%	90,9%	Livro infantil.	Livro infantil de banho.
	Estratégia	81,8%	100,0%	Posicione a criança sentada em um tablado e coloque um banco à sua frente como mesa. Ofereça o livro em cima do banco e estimule a criança a manusear o livro. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés e com apoio de tronco caso seja necessário e coloque o livro no colo dela. Estimule a criança a manusear o livro.
ITEM 13	Critério de Pontuação	63,6%	54,5%	2 pontos: Se a criança virar 3 páginas do livro. 1 ponto: Se a criança virar 1 página do livro. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir manusear o livro.	2 pontos: Se a criança virar as páginas do livro. 1 ponto: Se a criança tentar manusear as páginas do livro, mas não conseguir virá-las. 0 ponto: Se a criança não conseguir manusear o livro.
	Enunciado	63,6%	90,9%	Escava com uma colher e pá.	Transferido para faixa etária de 1 a 2 anos
	Material	81,8%	100,0%	Recipiente retangular 30 x 20 cm, 500g de areia, pá e balde.	-----
	Estratégia	81,8%	90,9%	Estratégia: Posicione a criança sentada em um tablado e coloque o recipiente cheio de areia à sua frente. Estimule a criança utilizar a pá para encher o balde. Possibilidade de 3 tentativas.	-----
	Critério de Pontuação	72,7%	72,7%	2 pontos: Se a criança utilizar a pá para escavar a areia. 1 ponto: Se a criança pegar a pá e tentar manusear a areia. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo	-----

				possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir utilizar a pá para escavar a areia.	
--	--	--	--	---	--

- **Análise da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 1 ano a 1 ano e 11 meses**

Esta faixa etária possuía 18 itens no total e, na versão final, resultou em 19 itens no total. Nos itens 3, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 15, 16 e 17 foram mantidos os enunciados. Os itens 1 e 11 foram mantidos os materiais. Nenhum item foi excluído ou dividido. O item 19 veio transferido da faixa etária anterior, de 6 meses a 11 meses, resultando nas seguintes mudanças, como mostra a tabela 23:

Tabela 23 – Adequações de 1 ano a 1 ano e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 para Versão Final

Itens/Subitens		% Concordância Pertinência	% Concordância Compreensão	AMIGO – Versão 3	AMIGO – Versão Final
ITEM 1	Enunciado	81,8%	90,9%	Segura escova de dentes.	Segura escova de dentes e leva à boca.
	Material	100,0%	100,0%	Escova de dentes infantil.	Escova de dentes infantil.
	Estratégia	54,5%	81,8%	Posicione a criança sentada em um tablado e mostre a figura de outra criança escovando os dentes. Pode-se utilizar programas de <i>tablet</i> para motivar. Depois ofereça a escova de dentes, colocando-a na frente da criança. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça a escova de dentes à criança e estimule-a pegá-la e levá-la à boca.
	Critério de Pontuação	63,6%	81,8%	2 pontos: Se a criança pegar a escova de dentes e segurá-la por 5 segundos. 1 ponto: Se a criança pegar a escova de dentes e deixá-la cair antes de 5 segundos. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar e segurar a escova de dentes.	2 pontos: Se a criança segurar a escova de dente e levá-la à boca sem auxílio. 1 ponto: Se a criança segurar a escova de dente e levá-la à boca com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir segurar a escova de dentes nem levá-la à boca.
ITEM 2	Enunciado	100,0%	90,9%	Tira os sapatos quando os cordões estiverem desamarrados e frouxos.	Tira tênis ou sandália quando estiverem desamarrados ou abertos.
	Material	90,9%	81,8%	O próprio tênis da criança.	Tênis ou sandália da criança.
	Estratégia	90,9%	90,9%	Posicione a criança sentada em um tablado e peça para tirar o tênis para poderem brincar no tablado. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada em um tablado e peça para tirar o tênis ou sandália, já abertos anteriormente, para poderem brincar.
	Critério de Pontuação	90,9%	81,8%	2 pontos: Se a criança tirar os sapatos. 1 ponto: Se a criança iniciar o movimento, mas não conseguir finalizar a retirada do sapato e precisar de ajuda. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir tirar os sapatos.	2 pontos: Se a criança tirar o tênis ou sandália sem auxílio. 1 ponto: Se a criança tirar o tênis ou sandália com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir tirar o tênis ou sandália.
ITEM 3	Enunciado	90,9%	100,0%	Tira as meias.	Tira as meias.
	Material	90,9%	100,0%	A própria meia da criança.	Um par de meias.
	Estratégia	90,9%	100,0%	Posicione a criança sentada em um tablado e peça para tirar as meias para poderem brincar no tablado. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada em um tablado com meias nos pés e peça para tirá-las para poderem brincar.
	Critério de	90,9%	81,8%	2 pontos: Se a criança tirar as meias.	2 pontos: Se a criança tirar as meias sem auxílio.

	Pontuação			1 ponto: Se a criança iniciar o movimento, mas não conseguir finalizar a retirada da meia e precisar de ajuda. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir tirar as meias.	1 ponto: Se a criança tirar as meias com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir tirar as meias.
ITEM 4	Enunciado	90,9%	100,0%	Puxa um zíper grande, para cima e para baixo, que já esteja encaixado.	Puxa um zíper, que já esteja encaixado, para cima e para baixo.
	Material	100,0%	100,0%	Zíper grande costurado no feltro que encapa um papelão retangular 30x50cm, com algum desenho no fundo.	Cubo de Atividades de Vida Diária – face zíper.
	Estratégia	90,9%	90,9%	Posicione a criança sentada em um tablado e coloque a placa com zíper à sua frente de modo que alcance o zíper. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o cubo de AVD – face zíper – à criança e estimule-a a puxá-lo para cima e para baixo.
	Critério de Pontuação	81,8%	90,9%	2 pontos: Se a criança puxar o zíper para cima e para baixo. 1 ponto: Se a criança puxar o zíper apenas para cima ou apenas para baixo. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir puxar o zíper em qualquer direção.	2 pontos: Se a criança puxar o zíper para cima e para baixo. 1 ponto: Se a criança puxar o zíper apenas para cima ou apenas para baixo. 0 ponto: Se a criança não conseguir puxar o zíper em qualquer direção.
ITEM 5	Enunciado	81,8%	100,0%	Tira a calça quando desabotoada.	Tira a calça.
	Material	100,0%	90,9%	Calça de elástico da própria criança e fantasia.	Calça de elástico.
	Estratégia	72,7%	90,9%	Peça à criança para tirar a roupa para colocar uma fantasia. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Estimule-a a tirar a calça. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança em pé ou sentada com apoio de pés, e com apoio de tronco caso seja necessário. Já descalça, peça para a criança tirar a calça.
	Critério de Pontuação	90,9%	90,9%	2 pontos: Se a criança tirar a calça. 1 ponto: Se a criança fizer metade da atividade, ou tirar a calça na parte da cintura, ou tirar na parte das pernas. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir tirar a calça.	2 pontos: Se a criança tirar a calça. 1 ponto: Se a criança tirar a calça somente até o joelho. 0 ponto: Se a criança não conseguir tirar a calça.

ITEM 6	Enunciado	63,6%	90,9%	Tira o casaco quando desabotoado.	Tira o casaco quando desabotoado.
	Material	72,7%	81,8%	Casaco da própria criança e fantasia	Jaleco de manga curta.
	Estratégia	63,6%	90,9%	Peça à criança para tirar a roupa para colocar uma fantasia. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Estimule-a a tirar o casaco. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança em pé ou sentada com apoio de pés, e com apoio de tronco caso seja necessário. Já com o jaleco colocado peça para a criança tirá-lo.
	Critério de Pontuação	81,8%	90,9%	2 pontos: Se a criança tirar o casaco. 1 ponto: Se a criança fizer metade da atividade, ou seja, tirar o casaco pela metade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir tirar o casaco.	2 pontos: Se a criança tirar o casaco sem auxílio. 1 ponto: Se a criança tirar o casaco com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir tirar o casaco.
ITEM 7	Enunciado	100,0%	100,0%	Leva pente ou escova até o cabelo.	Leva pente ou escova até o cabelo.
	Material	72,7%	100,0%	Pente ou escova de cabelo e boneca.	Pente ou escova de cabelo e espelho.
	Estratégia	63,6%	100,0%	Posicione a criança sentada em um tablado e ofereça o pente de cabelo à sua frente. Brinque de pentear o cabelo da boneca e estimule a criança pentear o seu próprio cabelo. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a um espelho e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o pente ou a escova de cabelo à criança e estimule-a a levá-los ao cabelo.
	Critério de Pontuação	90,9%	90,9%	2 pontos: Se a criança levar o pente de cabelo até o cabelo. 1 ponto: Se a criança levar o pente de cabelo no rosto ou perto do cabelo, mas não alcançá-lo. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir levar o pente de cabelo perto da cabeça, excluindo as partes do pescoço para baixo.	2 pontos: Se a criança levar o pente ou escova de cabelo até o cabelo. 1 ponto: Se a criança levar o pente de cabelo no rosto ou perto do cabelo, mas não alcançá-lo. 0 ponto: Se a criança não conseguir levar o pente ou escova de cabelo perto da cabeça, excluindo as partes do pescoço para baixo.
ITEM 8	Enunciado	100,0%	90,9%	Come, utilizando colher.	Come, utilizando colher.
	Material	81,8%	100,0%	Danone e colher infantil.	Iogurte em pote e colher infantil.
	Estratégia	100,0%	100,0%	Posicione a criança sentada numa cadeira com os pés apoiados e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o danone e a colher ao alcance da criança e estimule-a a comer. O observador deve ajudar a criança a segurar o pote de danone. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o iogurte à criança e estimule-a comê-lo com a colher. OBS: Se a criança tiver restrição alimentar ou os pais não autorizarem o uso do iogurte, utilizar gelatina.
	Critério de Pontuação	90,9%	81,8%	2 pontos: Se a criança comer o danone e derramar um pouco (não necessita segurar o danone). 1 ponto: Se a criança comer o danone com muita	2 pontos: Se a criança pegar o iogurte no pote com a colher e levar até a boca (pode derramar menos da metade e não necessita segurar o pote de iogurte).

				<p>dificuldade e ter dificuldade importante para levar a colher até a boca, derrubando mais da metade.</p> <p>0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento.</p> <p>-1 ponto: Se a criança não conseguir comer o danone.</p>	<p>1 ponto: Se a criança pegar o iogurte no pote com a colher e levar até a boca derramando mais da metade (não necessita segurar o pote de iogurte).</p> <p>0 ponto: Se a criança pegar o iogurte no pote com a colher, mas não conseguir levar o iogurte até a boca.</p>
ITEM 9	Enunciado	90,9%	100,0%	Levanta xícara ou copo para beber podendo derramar.	Levanta copo para beber, podendo derramar.
	Material	90,9%	81,8%	Copo infantil de plástico e água.	Copo infantil com tampa, de plástico, com alça e água.
	Estratégia	90,9%	90,9%	Posicione a criança sentada numa cadeira com os pés apoiados e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o copo com água ao alcance da criança e estimule-a a tomar. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o copo até a metade com água e estimule a criança a pegá-lo e levá-lo até a boca.
	Critério de Pontuação	81,8%	90,9%	<p>2 pontos: Se a criança pegar o copo para beber e derramar.</p> <p>1 ponto: Se a criança pegar o copo para beber, mas não conseguir levá-lo até a boca.</p> <p>0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento.</p> <p>-1 ponto: Se a criança não conseguir pegar o copo para beber.</p>	<p>2 pontos: Se a criança pegar o copo para beber (pode derramar menos da metade) .</p> <p>1 ponto: Se a criança pegar o copo para beber (pode derramar mais da metade) .</p> <p>0 ponto: Se a criança não conseguir pegar o copo para beber.</p>
ITEM 10	Enunciado	100,0%	100,0%	Rabisca o papel.	Rabisca o papel.
	Material	81,8%	90,9%	Papel sulfite, lápis colorido, engrossador de lápis e fita crepe.	Papel A3 (42 x 29,7cm), giz de cera grosso e fita crepe.
	Estratégia	81,8%	81,8%	Posicione a criança sentada numa cadeira com os pés apoiados e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o papel sulfite com as pontas coladas na mesa com fita crepe e ofereça um lápis colorido para a criança rabiscar. Utilize o engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. O observador pode dar o exemplo, mas não fazer junto com a criança. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente à uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o papel A3 com as pontas coladas na mesa com fita crepe e ofereça um giz de cera para a criança rabiscar.
	Critério de Pontuação	81,8%	81,8%	<p>2 pontos: Se a criança rabiscar o papel com intenção e firmeza na preensão do lápis.</p> <p>1 ponto: Se a criança rabiscar o papel de forma hesitante e não tiver tanta firmeza na preensão.</p> <p>0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento.</p> <p>-1 ponto: Se a criança não conseguir rabiscar o papel.</p>	<p>2 pontos: Se a criança rabiscar o papel com intenção e apresentar preensão palmar com o giz de cera.</p> <p>Figura 4 – Preensão palmar</p> <p>Fonte: Figura baseada em Erhardt (1984, 1994). Tradução livre</p>

					<p>pelo autor.</p> <p>1 ponto: Se a criança rabiscar o papel com intenção e apresentar qualquer outra preensão sem ser preensão palmar com o giz de cera.</p> <p>0 ponto: Se a criança não conseguir rabiscar o papel.</p>
ITEM 11	Enunciado	100,0%	81,8%	Vira as páginas de um livro (duas a três de cada vez).	Vira as páginas de um livro (duas a três de cada vez).
	Material	100,0%	90,9%	Livro infantil.	Livro infantil
	Estratégia	100,0%	90,9%	Posicione a criança sentada numa cadeira com os pés apoiados e coloque uma mesa à sua frente. Ofereça o livro em cima do banco e estimule a criança a manusear o livro. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés e com apoio de tronco caso seja necessário e coloque o livro no colo dela. Estimule a criança a manusear o livro.
	Critério de Pontuação	81,8%	81,8%	<p>2 pontos: Se a criança virar 2 páginas do livro de cada vez.</p> <p>1 ponto: Se a criança virar 3 páginas do livro de cada vez.</p> <p>0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento.</p> <p>-1 ponto: Se a criança não conseguir virar as páginas do livro.</p>	<p>2 pontos: Se a criança virar as páginas do livro.</p> <p>1 ponto: Se a criança virar as páginas do livro com mais de 3 páginas por vez.</p> <p>0 ponto: Se a criança não conseguir virar as páginas do livro.</p>
ITEM 12	Enunciado	100,0%	90,9%	Encaixa e desencaixa.	Encaixa e desencaixa blocos de encaixes grande.
	Material	81,8%	72,7%	Lego® grande.	3 blocos de encaixes (tipo lego®) grande
	Estratégia	81,8%	81,8%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque 5 legos® coloridos à sua frente e estimule a criança encaixá-los. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque 3 blocos à sua frente e estimule a criança encaixá-los. Depois, estimule a criança a desencaixá-los. Se a criança não conseguir encaixar, o avaliador deve encaixar os blocos e pedir para que a criança desencaixá-los.
	Critério de Pontuação	81,8%	72,7%	<p>2 pontos: Se a criança conseguir encaixar mais de um lego® no outro.</p> <p>1 ponto: Se a criança conseguir encaixar apenas um lego® no outro.</p> <p>0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento.</p> <p>-1 ponto: Se a criança não conseguir encaixar os legos®.</p>	<p>2 pontos: Se a criança encaixar e desencaixar os blocos.</p> <p>1 ponto: Se a criança encaixar ou desencaixar os blocos.</p> <p>0 ponto: Se a criança não conseguir encaixar e desencaixar os blocos.</p>

ITEM 13	Enunciado	100,0%	100,0%	Constrói torre de 2 à 4 blocos.	Constrói torre de 2 a 4 blocos.
	Material	90,9%	100,0%	Quatro cubos de madeira 5x5cm coloridos.	Quatro cubos coloridos os quais podem ser de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm).
	Estratégia	100,0%	90,9%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque os cubos na mesa e estimule a criança a colocar um cubo em cima do outro. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque os cubos na mesa e estimule a criança a colocar um cubo em cima do outro.
	Critério de Pontuação	90,9%	81,8%	2 pontos: Se a criança empilhar 4 cubos. 1 ponto: Se a criança empilhar apenas 2 ou 3 cubos. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir empilhar os cubos.	2 pontos: Se a criança empilhar de 3 a 4 cubos. 1 ponto: Se a criança empilhar apenas 2 cubos. 0 ponto: Se a criança não conseguir empilhar os cubos.
ITEM 14	Enunciado	72,7%	81,8%	Coloca bloco dentro da caneca.	Excluído por ser contemplado na faixa etária anterior.
	Material	81,8%	81,8%	Um cubo de madeira 5x5cm colorido e copo infantil.	-----
	Estratégia	90,9%	81,8%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o cubo na mesa e peça para criança guardar dentro do copo. Possibilidade de 3 tentativas.	-----
	Critério de Pontuação	81,8%	72,7%	2 pontos: Se a criança colocar o cubo dentro do copo. 1 ponto: Se a criança colocar o cubo dentro do copo com muita dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir colocar o cubo dentro do copo.	-----
ITEM 15	Enunciado	81,8%	90,9%	Retira objetos pequenos de um recipiente.	Retira objetos pequenos de um recipiente.
	Material	81,8%	72,7%	Garrafa plástica pequena cheia de chocolate tipo confete®	Pote pequeno transparente com abertura estreita, uvas passas e autorização dos pais.
	Estratégia	90,9%	72,7%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Mostre o chocolate dentro do pote e com o pote já aberto, demonstre como pegar o confete e estimule-a realizar a mesma ação. Possibilidade de 3 tentativas.	Pegue a autorização com os pais para a criança comer as uvas passas. Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Mostre para a criança as uvas passas dentro do pote e estimule-a pegá-las utilizando preensão tipo pinça fina.

ITEM 16					<p>Figura 5 – Preensão tipo pinça fina.</p> <p>Fonte: Figura baseada em Erhardt (1984, 1994). Tradução livre pelo autor.</p>
	Critério de Pontuação	81,8%	72,7%	<p>2 pontos: Se a criança pegar o chocolate, utilizando a preensão em pinça.</p> <p>1 ponto: Se a criança pegar o chocolate, utilizando a preensão em garra.</p> <p>0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento.</p> <p>-1 ponto: Se a criança não conseguir pegar o chocolate.</p>	<p>2 pontos: Se a criança pegar a uva passa, utilizando a preensão tipo pinça fina.</p> <p>1 ponto: Se a criança pegar a uva passa, utilizando qualquer outro tipo de preensão sem ser a preensão tipo pinça fina.</p> <p>0 ponto: Se a criança não conseguir pegar a uva passa.</p>
	Enunciado	100,0%	90,9%	Coloca e retira pinos de 2,5 cm de uma prancha ou tabuleiro de encaixe.	Coloca e retira pinos de 2,5 cm de diâmetro de uma prancha ou tabuleiro de encaixe.
	Material	72,7%	72,7%	Bate pino	Brinquedo tipo “Bate pino”
	Estratégia	100,0%	81,8%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o bate-pino na frente da criança, sem os pinos. Mostre a ela como encaixar os pinos e estimule-a a encaixá-los. Depois estimule-a a retirá-los. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o bate-pino na frente da criança em cima da mesa, sem os pinos. Estimule-a a encaixar os pinos e depois estimule-a a retirá-los.
	Critério de Pontuação	90,9%	81,8%	<p>2 pontos: Se a criança colocar e retirar os pinos da prancha.</p> <p>1 ponto: Se a criança apenas colocar ou apenas retirar os pinos da prancha.</p> <p>0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento.</p> <p>-1 ponto: Se a criança não conseguir colocar e retirar os pinos da prancha.</p>	<p>2 pontos: Se a criança colocar e retirar um pino da prancha no mínimo.</p> <p>1 ponto: Se a criança apenas colocar ou apenas retirar um pino da prancha no mínimo.</p> <p>0 ponto: Se a criança não conseguir colocar e retirar um pino da prancha no mínimo.</p>
	Enunciado	81,8%	90,9%	Abre e fecha pote.	Abre e fecha pote.
	Material	81,8%	54,5%	Garrafa plástica pequena cheia de chocolate tipo confete®.	Pote de plástico ou madeira, com tampa de encaixe no tamanho mínimo de 10 cm de diâmetro ou quadrado e altura de no mínimo de 4 cm e um cubo colorido o qual pode ser de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm).
	Estratégia	90,9%	72,7%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o pote	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário.

ITEM 18				com chocolate dentro na mesa e peça para criança abrir e pegar o chocolate. Depois peça para fechá-lo. Possibilidade de 3 tentativas.	Coloque o pote com o cubo dentro sobre a mesa e peça para criança abrir e pegar o cubo. Depois peça para ela fechar o pote com o cubo dentro.
	Critério de Pontuação	81,8%	81,8%	2 pontos: Se a criança abrir e fechar o pote. 1 ponto: Se a criança apenas abrir ou apenas fechar o pote. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir abrir e fechar o pote.	2 pontos: Se a criança abrir e fechar o pote. 1 ponto: Se a criança somente abrir ou somente fechar o pote. 0 ponto: Se a criança não conseguir abrir e fechar o pote.
	Enunciado	90,9%	90,9%	Movimenta objetos com intenção (empurra e puxa brinquedos).	Empurra e puxa objetos.
	Material	100,0%	100,0%	Brinquedo com rodas, barbante e boliche.	Carrinho médio, barbante e 5 pinos de boliche.
	Estratégia	100,0%	90,9%	Posicione a criança sentada no chão forrado, dê a ela o brinquedo com rodas amarrado com barbante. Posicione os pinos de boliche à 40cm da criança e estimule-a empurrar o brinquedo na direção dos pinos para derrubar. Depois estimule-a a puxar de volta o brinquedo pelo barbante. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada no chão forrado, com apoio de tronco caso seja necessário, e dê a ela um carrinho com um barbante amarrado. Posicione os pinos de boliche a aproximadamente 50cm da criança e estimule-a a empurrar o carrinho na direção dos pinos para derrubá-los. Depois estimule-a a puxar de volta o carrinho pelo barbante.
ITEM 19	Critério de Pontuação	90,9%	81,8%	2 pontos: Se a criança empurrar e puxar o brinquedo com rodas. 1 ponto: Se a criança apenas empurrar ou apenas puxar o brinquedo com rodas. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir empurrar ou puxar o brinquedo com rodas.	2 pontos: Se a criança empurrar e puxar o carrinho. 1 ponto: Se a criança somente empurrar ou somente puxar o carrinho. 0 ponto: Se a criança não conseguir empurrar ou puxar o carrinho.
	Enunciado	-----	-----	Veio transferido da faixa etária de 6 a 11 meses	Escava com uma pá.
	Material	-----	-----	-----	Bacia com diâmetro de 20 cm, 500g de areia ou 500g de farinha de rosca, pá de plástico, um cubo colorido o qual pode ser de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm) e autorização dos pais.
	Estratégia	-----	-----	-----	Pegue a autorização com os pais para a criança brincar com areia ou farinha de trigo. Posicione a criança sentada com apoio de pés e com apoio de tronco caso seja necessário e coloque a bacia com a areia no colo dela. Enterre o cubo colorido na areia e estimule a

					criança a escavar com a pá para achá-lo. OBS: Se a criança tiver restrição da areia ou os pais não autorizarem seu uso, utilizar a farinha de trigo.
	Critério de Pontuação	-----	-----	-----	2 pontos: Se a criança escavar a areia para descobrir o cubo. 1 ponto: Se a criança mexer a areia com a pá, mas não deslocá-la 0 ponto: Se a criança não escavar a areia com a pá.

- **Análise da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 2 anos a 2 anos e 11 meses**

Esta faixa etária possuía 25 itens no total e, na versão final, resultou em 20 itens no total. Nos itens 2, 6, 12, 13, 14, 16, 17 e 21 foram mantidos os enunciados. Nos itens 1, 16 e 21 foram mantidos os materiais. O item 3 foi transferido para a faixa etária de 4 anos a 4 anos e 11 meses, e o item 5 foi transferido para a faixa etária de 3 anos a 3 anos e 11 meses. O item 9 foi agrupado com o item 8, o item 11 foi agrupado com item 10 e o item 15 foi agrupado com o item 1. Em todos os itens foram feitas alterações nos subitens: material, estratégia e critérios de pontuação, resultando nas seguintes mudanças, como mostra a tabela 24:

Tabela 24 – Adequações de 2 anos a 2 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 para Versão Final

Itens/Subitens		% Concordância Pertinência	% Concordância Compreensão	AMIGO – Versão 3	AMIGO – Versão Final
ITEM 1	Enunciado	90,9%	72,7%	Apertar (apalpar). Obs: fazer junto com item 12 do domínio de manipulação de objetos.	Modela com as mãos bolas de massinha.
	Material	100,0%	100,0%	Massa de modelar.	Massa de modelar.
	Estratégia	100,0%	100,0%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça massinha de modelar e utilize uma que a criança escolher. Divida-a no meio e peça para juntá-las formando uma bola. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque uma massinha de modelar à sua frente e estimule a criança a fazer bolas com ela.
	Critério de Pontuação	81,8%	72,7%	2 pontos: Se a criança pegar a massinha e apalpá-la, juntando as duas partes com facilidade. 1 ponto: Se a criança pegar a massinha e apalpá-la, juntando as duas partes com pouca habilidade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar a massinha e apalpá-la.	2 pontos: Se a criança fizer bolas com a massa de modelar. 1 ponto: Se a criança apenas apalpar a massa de modelar. 0 ponto: Se a criança não conseguir pegar a massa de modelar para apalpá-la.
ITEM 2	Enunciado	100,0%	81,8%	Levanta copo sem tampa, usando as 2 mãos. Obs: fazer junto com item 2 do domínio de manipulação de objetos.	Levanta copo sem tampa, usando as 2 mãos.
	Material	100,0%	90,9%	Copo infantil de plástico e água.	Copo sem tampa, infantil, de plástico, com alça e água.
	Estratégia	100,0%	90,9%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o copo com água e peça para a criança beber. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o copo com água até a metade e peça para a criança beber.
	Critério de Pontuação	90,9%	90,9%	2 pontos: Se a criança pegar o copo e levar até a boca, utilizando as mãos, mesmo que derrame um pouco do líquido. 1 ponto: Se a criança pegar o copo e levá-lo, mas não conseguir levá-lo até a boca, mesmo derramando um pouco do líquido. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo	2 pontos: Se a criança pegar o copo e levar até a boca, utilizando as mãos, mesmo que derrame um pouco do líquido. 1 ponto: Se a criança pegar o copo e levá-lo, mas não conseguir levá-lo até a boca, mesmo derramando um pouco do líquido. 0 ponto: Se a criança não conseguir pegar e levantar o

				possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar e levantar o copo com as mãos.	copo com as mãos.
ITEM 3	Enunciado	81,8%	90,9%	Segura o lápis entre o polegar e o indicador, apoiando-o sobre o dedo médio. Obs: fazer junto com item 15 do domínio de manipulação de objetos.	Transferido para faixa etária de 4 anos a 4 anos e 11 meses
	Material	81,8%	90,9%	Lápis colorido, engrossador de lápis, papel sulfite e fita crepe.	-----
	Estratégia	90,9%	81,8%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Coloque o papel sulfite com as pontas coladas na mesa com fita crepe e ofereça um lápis colorido para a criança desenhar. Utilize o engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. Possibilidade de 3 tentativas.	-----
	Critério de Pontuação	90,9%	90,9%	2 pontos: Se a criança pegar o lápis e segurá-lo entre o polegar e o indicador, apoiando-o sobre o dedo médio. 1 ponto: Se a criança pegar o lápis e segurá-lo com qualquer tipo de preensão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar e segurar o lápis.	-----
ITEM 4	Enunciado	100,0%	90,9%	Esvazia e enche.	Enche e esvazia.
	Material	81,8%	100,0%	Balde, pá, areia e recipiente 30x20cm.	Bacia com diâmetro de 20 cm, 500g de areia, 500g de farinha de trigo, pá de plástico, balde de plástico e autorização dos pais.
	Estratégia	90,9%	90,9%	Posicione a criança sentada em um tablado e coloque o recipiente cheio de areia à sua frente. Estimule a criança utilizar a pá para encher o balde e depois esvaziá-lo. Possibilidade de 3 tentativas.	Pegue a autorização com os pais para a criança brincar com areia ou farinha de trigo. Posicione a criança sentada no chão forrado, com apoio de tronco caso seja necessário e coloque a bacia com a areia no colo dela. Entregue o balde e a pá à criança e estimule-a a encher o balde com areia. Depois peça para ela esvaziá-lo. OBS: Se a criança tiver restrição da areia ou os pais não autorizarem o seu uso, utilizar a farinha de trigo.
	Critério de Pontuação	90,9%	90,9%	2 pontos: Se a criança encher e esvaziar o balde de areia. 1 ponto: Se a criança apenas encher ou apenas esvaziar	2 pontos: Se a criança encher e esvaziar o balde de areia. 1 ponto: Se a criança apenas encher ou apenas esvaziar o balde de areia.

				o balde de areia. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir encher e esvaziar o balde de areia.	0 ponto: Se a criança não conseguir encher e esvaziar o balde de areia.
ITEM 5	Enunciado	72,7%	100,0%	Despeja líquido de uma pequena jarra para o copo, sem ajuda. Obs: fazer junto com item 2 do domínio de preensão.	Transferido para faixa etária de 3 anos a 3 anos e 11 meses
	Material	90,9%	81,8%	Copo infantil de plástico, jarra de plástico pequena e água.	-----
	Estratégia	100,0%	100,0%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o copo vazio e a jarra com água e peça para a criança se servir. Possibilidade de 3 tentativas.	-----
	Critério de Pontuação	81,8%	81,8%	2 pontos: Se a criança despejar o líquido no copo. 1 ponto: Se a criança despejar o líquido no copo com pouca ajuda (estabilizar copo para criança, direcionar a posição da jarra, e dar comandos verbais). 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir despejar o líquido no copo.	-----
ITEM 6	Enunciado	90,9%	90,9%	Coloca contas grandes num cordão.	Coloca contas grandes num cordão.
	Material	81,8%	72,7%	Barbante, contas grandes, cola e fita crepe.	Barbante, contas grandes (1cm de diâmetro) e fita crepe.
	Estratégia	90,9%	63,6%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o barbante de 20 cm com as pontas previamente encapadas com fita crepe (para ficarem mais estáveis) junto com as contas grandes. Prenda uma das pontas do barbante na mesa com fita crepe para não perder as contas. Explique que fará uma pulseira para um boneco colocando as contas no barbante. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque os braços da criança apoiados em cima da mesa. Ofereça o barbante de 20 cm com as pontas previamente encapadas com fita crepe, para ficarem mais estáveis, junto com 8 contas grandes. Amarre uma conta no final do barbante e estimule a criança colocar as contas no mesmo. Esta deve colocar no mínimo 5 contas no barbante.
	Critério de Pontuação	81,8%	72,7%	2 pontos: Se a criança colocar as contas grandes no barbante. 1 ponto: Se a criança colocar as contas grandes no barbante com ajuda. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo	2 pontos: Se a criança colocar 5 contas grandes no barbante. 1 ponto: Se a criança colocar apenas 3 contas grandes no barbante com ajuda. 0 ponto: Se a criança não conseguir colocar as contas

				possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir colocar as contas grandes no barbante.	grandes no barbante.
ITEM 7	Enunciado	100,0%	90,9%	Monta quebra-cabeças de 4 a 5 peças.	Monta quebra-cabeças de 4 peças.
	Material	81,8%	90,9%	Quebra-cabeças de 4 peças em madeira.	Quebra-cabeças de 4 peças em madeira de encaixe de figuras simples e desenho da figura.
	Estratégia	100,0%	90,9%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o quebra-cabeça e peça para a criança montá-lo. Dê como apoio a figura do quebra-cabeça para orientação. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque os braços da criança apoiados em cima da mesa e ofereça o quebra-cabeças junto com o desenho da figura modelo para orientação da montagem. Estimule a criança a montá-lo.
	Critério de Pontuação	90,9%	90,9%	2 pontos: Se a criança montar o quebra-cabeças. 1 ponto: Se a criança montar corretamente apenas 3 peças. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir montar o quebra-cabeças.	2 pontos: Se a criança montar o quebra-cabeças. 1 ponto: Se a criança montar corretamente apenas 2 peças. 0 ponto: Se a criança não conseguir montar o quebra-cabeças.
ITEM 8	Enunciado	90,9%	81,8%	Constrói horizontal e verticalmente (enfileirar e empilhar). Obs: fazer junto com item 7 e 8 do domínio de manipulação de objetos.	Constrói horizontal (enfileira de 4 a 6 blocos) e verticalmente (empilha blocos, constrói torres).
	Material	72,7%	81,8%	Lego grande.	Seis cubos coloridos, os quais podem ser de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm).
	Estratégia	81,8%	81,8%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o lego® para a criança empilhar e enfileirar. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque os cubos na mesa e estimule a criança a colocar um cubo do lado do outro, formando uma fileira. Depois, estimule a criança a colocar um cubo em cima do outro, formando uma torre.
	Critério de Pontuação	90,9%	81,8%	2 pontos: Se a criança empilhar e enfileirar as peças. 1 ponto: Se a criança apenas empilhar ou apenas enfileirar as peças. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir empilhar e enfileirar as peças.	2 pontos: Se a criança empilhar e enfileirar no mínimo 4 cubos. 1 ponto: Se a criança apenas empilhar ou apenas enfileirar. 0 ponto: Se a criança não conseguir empilhar e enfileirar os cubos.

ITEM 9	Enunciado	100,0%	100,0%	Constrói torre de 4 a 6 blocos.	Agrupou-se com item 8.
	Material	90,9%	100,0%	Seis cubos de madeira 5x5cm coloridos.	-----
	Estratégia	100,0%	100,0%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Coloque os cubos na mesa e estimule a criança a colocar um cubo em cima do outro. Possibilidade de 3 tentativas.	-----
	Critério de Pontuação	81,8%	81,8%	2 pontos: Se a criança empilhar 6 cubos. 1 ponto: Se a criança empilhar 3 ou mais cubos. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir ou empilhar menos de 3 cubos.	-----
ITEM 10	Enunciado	72,7%	100,0%	Monta um brinquedo de encaixe com 4 peças. Obs: fazer junto com item 5 e 8 do domínio de manipulação de objetos.	Monta e desmonta um brinquedo de encaixe com 5 a 6 peças.
	Material	90,9%	81,8%	Material: Lego® grande.	Seis ou cinco blocos de encaixes (tipo lego®) grande
	Estratégia	90,9%	90,9%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o lego® para criança encaixar as peças formando uma torre. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o lego® para criança encaixar as peças formando uma torre. Depois peça para ela desmanchá-la.
	Critério de Pontuação	90,9%	81,8%	2 pontos: Se a criança encaixar 4 peças. 1 ponto: Se a criança encaixar menos de 4 peças. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir encaixar as peças.	2 pontos: Se a criança encaixar e desencaixar no mínimo 5 peças. 1 ponto: Se a criança apenas encaixar ou apenas desencaixar. 0 ponto: Se a criança não conseguir encaixar e desencaixar as peças.
ITEM 11	Enunciado	81,8%	72,7%	Desmancha e reconstrói um brinquedo de encaixe por pressão. Obs: fazer junto com item 5 e 7 do domínio de manipulação de objetos.	Agrupou-se com item 10.
	Material	90,9%	81,8%	Lego® grande.	-----
	Estratégia	90,9%	81,8%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o lego® montado no formato de uma torre, peça para desmanchar e montar novamente a torre. Possibilidade de 3 tentativas.	-----
	Critério de Pontuação	90,9%	90,9%	2 pontos: Se a criança desmanchar e montar novamente.	-----

				1 ponto: Se a criança apenas desmanchar ou apenas montar novamente. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir desmanchar e montar novamente..	
ITEM 12	Enunciado	90,9%	100,0%	Desenrosca brinquedos que têm sistema de roscas.	Desenrosca brinquedos que têm sistema de roscas.
	Material	90,9%	90,9%	Brinquedo de parafusos grandes.	Brinquedo de parafusos grandes
	Estratégia	100,0%	90,9%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o brinquedo para criança desenroskar as peças. Se houver necessidade, pode dar exemplo. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o brinquedo para criança e estimule-a a desenroskar as peças.
	Critério de Pontuação	90,9%	90,9%	2 pontos: Se a criança desenroskar pelo menos uma peça completamente. 1 ponto: Se a criança realizar o movimento de desenroskar, mas não conseguir retirar uma peça completamente. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguirdesenroskar as peças.	2 pontos: Se a criança desenroskar pelo menos uma peça completamente. 1 ponto: Se a criança realizar o movimento de desenroskar, mas não conseguir retirar uma peça completamente. 0 ponto: Se a criança não conseguirdesenroskar as peças.
ITEM 13	Enunciado	90,9%	100,0%	Dá marteladas, de forma a encaixar 5 pinos em seus respectivos orifícios.	Dá marteladas, de forma a encaixar 5 pinos em seus respectivos orifícios.
	Material	100,0%	100,0%	Bate pino.	Jogo de bate pinos
	Estratégia	90,9%	100,0%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com a mesa à sua frente. Ajuste a altura da mesa de forma que facilite a atividade de bater pinos. Depois, ofereça o bate pino em cima da mesa e peça para a criança martelar os pinos. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ajuste a altura da mesa de forma que facilite a atividade de bater os pinos. Depois, ofereça o jogo de bate pinos em cima da mesa com os pinos encaixados e peça para criança martela-los.
	Critério de Pontuação	81,8%	81,8%	2 pontos: Se a criança encaixar os 5 pinos martelando. 1 ponto: Se a criança apenas martelar, ou apenas encaixar os pinos, ou encaixar menos de 5 pinos martelando. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir encaixar e	2 pontos: Se a criança martelar de 3 a 5 pinos. 1 ponto: Se a criança martelar de 1 a 2 pinos. 0 ponto: Se a criança não conseguir martelar os pinos.

				martelar os pinos.	
ITEM 14	Enunciado	100,0%	90,9%	Vira páginas de um livro, uma por vez.	Vira páginas de um livro, uma por vez.
	Material	100,0%	100,0%	Livro infantil com páginas grossas.	Livro infantil.
	Estratégia	100,0%	100,0%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o livro à sua frente e estimule a criança a folheá-lo. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés e com apoio de tronco caso seja necessário e coloque o livro no colo dela. Estimule a criança a manusear o livro.
	Critério de Pontuação	90,9%	90,9%	2 pontos: Se a criança virar as páginas, 1 por vez. 1 ponto: Se a criança virar as páginas com mais de 1 folha por vez. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir virar as páginas.	2 pontos: Se a criança virar as páginas, 1 por vez. 1 ponto: Se a criança virar as páginas com mais de 1 folha por vez. 0 ponto: Se a criança não conseguir virar as páginas.
ITEM 15	Enunciado	100,0%	81,8%	Faz bolas de argila, barro ou massinha. Obs: fazer junto com item 1 do domínio de preensão.	Agrupou-se com item 1.
	Material	100,0%	100,0%	Massa de modelar.	-----
	Estratégia	100,0%	100,0%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque uma massinha de modelar à sua frente e estimule a criança a fazer bolas com ela. Possibilidade de 3 tentativas.	-----
	Critério de Pontuação	81,8%	72,7%	2 pontos: Se a criança fizer bolas com a massa de modelar. 1 ponto: Se a criança fizer rolinhos (minhocas) com a massa de modelar. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir fazer bolas com a massa de modelar.	-----
ITEM 16	Enunciado	100,0%	100,0%	Alimenta uma boneca (colher).	Alimenta uma boneca (colher).
	Material	100,0%	100,0%	Boneca e colher infantil.	Boneca e colher infantil.
	Estratégia	100,0%	90,9%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque a boneca com a colher infantil à sua frente e estimule a criança a brincar simbolicamente de dar comida para a boneca com a colher. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque a boneca com a colher infantil à sua frente em cima da mesa e estimule a criança a brincar simbolicamente de dar comida para a boneca com a colher.
	Critério de Pontuação	81,8%	90,9%	2 pontos: Se a criança direcionar a colher à boca da boneca.	2 pontos: Se a criança levar a colher em direção à boca da boneca.

				1 ponto: Se a criança direcionar a colher a qualquer ponto perto da boca da boneca. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar a colher ou direcioná-la para o corpo da boneca exceto o rosto.	1 ponto: Se a criança levar a colher próxima à boca da boneca. 0 ponto: Se a criança não conseguir pegar a colher ou direcioná-la para o corpo da boneca, exceto o rosto.
ITEM 17	Enunciado	100,0%	100,0%	Dobra um papel ao meio.	Dobra um papel ao meio.
	Material	100,0%	90,9%	Dois papéis sulfite.	Duas folhas de papel sulfite.
	Estratégia	100,0%	100,0%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o papel sulfite à sua frente e estimule a criança a dobrá-lo na metade. Demonstre a ação com outro papel sulfite. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o papel sulfite à sua frente e estimule a criança a dobrá-lo na metade. Demonstre a ação com outro papel sulfite.
	Critério de Pontuação	90,9%	81,8%	2 pontos: Se a criança dobrar o papel ao meio. 1 ponto: Se a criança não conseguir dobrar o papel ao meio, apenas dobrando-o sem ordem. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir dobrar o papel.	2 pontos: Se a criança dobrar o papel ao meio. 1 ponto: Se a criança dobrar o papel aleatoriamente. 0 ponto: Se a criança não conseguir dobrar o papel.
ITEM 18	Enunciado	72,7%	90,9%	Copia uma linha vertical, linha horizontal, círculo e o sinal positivo (+). Obs: fazer junto com item 3 do domínio de preensão.	Copia uma linha vertical.
	Material	81,8%	90,9%	Dois desenhos de uma casa, lápis grafite, fita crepe, engrossador de lápis e borracha.	Duas folhas de papel sulfite, lápis jumbo e fita crepe.
	Estratégia	81,8%	81,8%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o desenho com as pontas coladas na mesa com fita crepe e um lápis grafite à sua frente. Utilize o engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. Peça para a criança completar o desenho de uma casa, copiando a janela que o examinador irá fazer. No desenho, faça um círculo com uma cruz no centro. Faça uma parte do desenho de cada vez, no seu próprio papel (primeiro o círculo e depois a cruz), e mostre à criança para copiar no papel dela. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque um papel sulfite com as pontas coladas na mesa com fita crepe e ofereça um lápis jumbo para a criança desenhar. Peça para a criança copiar o desenho que o examinador irá fazer. No papel sulfite, desenhe uma linha na vertical, e mostre à criança para copiar no papel dela.
	Critério de Pontuação	63,6%	72,7%	2 pontos: Se a criança copiar o círculo e a cruz. 1 ponto: Se a criança copiar apenas o círculo ou apenas a cruz.	2 pontos: Se a criança copiar a linha vertical com precisão. 1 ponto: Se a criança copiar a linha vertical sem

				0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir copiar os desenhos.	precisão. 0 ponto: Se a criança não conseguir copiar a linha vertical.
ITEM 19	Enunciado	100,0%	90,9%	Abre e fecha torneira. Obs: fazer junto com item 17 do domínio de manipulação de objetos.	Abre e fecha torneira.
	Material	100,0%	81,8%	Torneira com abertura giratória.	Torneira com sistema de abertura giratória.
	Estratégia	100,0%	90,9%	Posicione a criança sentada ou em pé de forma que alcance uma torneira para lavar as mãos. Peça para criança abrir a torneira, girando-a e lavar as mãos. Depois peça para fechá-la. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés e com apoio de tronco, caso seja necessário, ou em pé, de forma que alcance uma torneira para lavar as mãos. Peça para a criança abrir a torneira, girando-a e lavar as mãos. Depois, peça para fechá-la.
	Critério de Pontuação	90,9%	90,9%	2 pontos: Se a criança abrir e fechar a torneira. 1 ponto: Se a criança apenas abrir ou apenas fechar a torneira. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir abrir e fechar a torneira.	2 pontos: Se a criança abrir e fechar a torneira. 1 ponto: Se a criança apenas abrir ou apenas fechar a torneira. 0 ponto: Se a criança não conseguir abrir e fechar a torneira.
ITEM 20	Enunciado	100,0%	90,9%	Come independente, utilizando bem a colher e espetando o garfo na comida. Obs: fazer junto com item 16 do domínio de manipulação de objetos.	Come de modo independente, espetando o garfo na comida.
	Material	72,7%	100,0%	Danone, bolo, colher, garfo e prato infantil.	Banana, garfo infantil, prato infantil.
	Estratégia	81,8%	90,9%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o danone com a colher na mesa e estimule a criança a comê-lo. Depois coloque no prato um pedaço de bolo e o garfo na frente da criança e peça para comê-lo com o garfo. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque a banana picada no prato e o garfo na frente da criança. Peça para ela comê-la com o garfo.
	Critério de Pontuação	81,8%	81,8%	2 pontos: Se a criança utilizar bem a colher e espetar o bolo com o garfo. 1 ponto: Se a criança utilizar bem apenas a colher ou apenas espetar o bolo com o garfo. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir utilizar bem a	2 pontos: Se a criança espetar a banana, utilizando garfo e levá-la até a boca sem auxílio. 1 ponto: Se a criança utilizar espetar a banana, utilizando garfo e levá-la até a boca com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir utilizar o garfo para espetar a banana e levá-la até a boca.

				colher e espetar o bolo com o garfo.	
ITEM 21	Enunciado	100,0%	90,9%	Escova os dentes com ajuda.	Escova os dentes com ajuda.
	Material	100,0%	100,0%	Escova de dentes e pasta dental infantil.	Escova de dentes e pasta dental infantil.
	Estratégia	72,7%	100,0%	Posicione a criança sentada ou em pé da forma que fique melhor posicionada para a atividade. Dê a escova dental com pasta para a criança e estimule-a a realizar a escovação dentária, mostrando a figura de outra criança escovando os dentes. Pode-se utilizar programas de <i>tablet</i> para motivar. Se necessário, pode ajudar. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada ou em pé da forma que fique melhor posicionada para a atividade. Mostre à criança a figura de outra criança escovando os dentes e dê a ela uma escova dental com pasta. Estimule-a a realizar a escovação dentária, ajudando-a se necessário.
	Critério de Pontuação	90,9%	90,9%	2 pontos: Se a criança levar a escova até a boca e iniciar a escovação dos dentes. 1 ponto: Se a criança apenas levar a escova até a boca, mas não iniciar escovação dos dentes. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir levar a escova até a boca e iniciar a escovação dos dentes.	2 pontos: Se a criança levar a escova até a boca e iniciar a escovação dos dentes. 1 ponto: Se a criança apenas levar a escova até a boca mas não iniciar a escovação dos dentes. 0 ponto: Se a criança não conseguir levar a escova até a boca e iniciar a escovação dos dentes.
ITEM 22	Enunciado	81,8%	90,9%	Retira roupas simples sem fecho (calça com elástico, camiseta, vestido) e veste casaco ou camisa. Obs: fazer junto com item 20 e 21 do domínio de manipulação de objetos.	Retira e veste roupas dos membros inferiores.
	Material	81,8%	100,0%	Calça com elástico, camiseta e ou vestido, e casaco (do próprio paciente) e fantasias.	Calça com elástico, short e ou saia.
	Estratégia	81,8%	81,8%	Peça à criança para tirar a roupa para colocar uma fantasia. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Estimule-a a tirar a roupa (calça, camiseta e ou vestido, e o casaco). Depois, peça-lhe que coloque a fantasia. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança em pé ou sentada com apoio de pés, e com apoio de tronco caso seja necessário. Peça à criança para tirar a calça, <i>short</i> ou saia que estiver usando. Depois peça para colocá-los de volta.
	Critério de Pontuação	81,8%	90,9%	2 pontos: Se a criança retirar as peças de roupa. 1 ponto: Se a criança retirar apenas a roupa da parte de cima ou apenas a roupa da parte de baixo do corpo. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir retirar as peças de roupas.	2 pontos: Se a criança retirar e vestir a peça de roupa. 1 ponto: Se a criança apenas retirar ou apenas vestir a peça de roupa. 0 ponto: Se a criança não conseguir retirar e vestir a peça de roupa.

ITEM 23	Enunciado	81,8%	90,9%	Retira e coloca meias, abre e calça os sapatos. Obs: fazer junto com item 19 e 21 do domínio de manipulação de objetos.	Retira e coloca meias e calçados.
	Material	90,9%	100,0%	Meias e sapatos (próprio da criança) e fantasias.	Meias e calçados.
	Estratégia	81,8%	90,9%	Posicione a criança sentada em um tablado e peça para tirar o tênis e as meias para poder colocar a fantasia. Depois peça para colocá-los de volta. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada em um tablado com apoio de tronco caso seja necessário. Peça à criança para tirar o tênis e as meias que estiver usando. Depois peça para colocá-los de volta.
	Critério de Pontuação	72,7%	81,8%	2 pontos: Se a criança retirar e colocar meias e sapatos. 1 ponto: Se a criança apenas retirar ou apenas colocar as meias e sapatos. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir retirar e colocar as meias e sapatos.	2 pontos: Se a criança retirar e vestir a meia e o calçado. 1 ponto: Se a criança apenas retirar ou apenas vestir a meia e o calçado. 0 ponto: Se a criança não conseguir retirar e vestir a meia e o calçado.
ITEM 24	Enunciado	81,8%	81,8%	Desprende roupas presas com fecho de pressão. Obs: fazer junto com item 19 e 20 do domínio de manipulação de objetos.	Abre fecho de pressão.
	Material	63,6%	100,0%	Fantasias com fecho de pressão.	Boneco com roupa de fecho de pressão (fechos de 10mm e 20mm).
	Estratégia	81,8%	100,0%	Peça à criança para colocar uma fantasia. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Depois de realizar outros itens, peça para retirar a fantasia. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés e com apoio de tronco caso seja necessário e coloque o boneco no colo dela. Estimule a criança a retirar a roupa dele, abrindo os dois fechos de pressão.
	Critério de Pontuação	81,8%	81,8%	2 pontos: Se a criança abrir o fecho de pressão da fantasia com facilidade. 1 ponto: Se a criança abrir o fecho de pressão da fantasia com dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir abrir o fecho de pressão da fantasia.	2 pontos: Se a criança abrir os dois fechos de pressão. 1 ponto: Se a criança abrir um fecho de pressão. 0 ponto: Se a criança não conseguir abrir os fechos de pressão.
ITEM 25	Enunciado	81,8%	90,9%	Retira roupas simples sem fecho (calça com elástico, camiseta, vestido) e veste casaco ou camisa. Obs: fazer junto com item 20 e 21 do domínio de manipulação de objetos.	Retira e veste roupas dos membros superiores.
	Material	81,8%	100,0%	Calça com elástico, camiseta e ou vestido, e casaco (do próprio paciente) e fantasias.	Camiseta ou vestido.

	Estratégia	81,8%	81,8%	Peça à criança para tirar a roupa para colocar uma fantasia. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Estimule-a a tirar a roupa (calça, camiseta e ou vestido, e o casaco). Depois coloque a fantasia. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança em pé ou sentada com apoio de pés, e com apoio de tronco caso seja necessário. Peça à criança para tirar a camiseta ou vestido que estiver usando. Depois peça para colocá-los de volta.
	Critério de Pontuação	81,8%	90,9%	2 pontos: Se a criança retirar as peças de roupa. 1 ponto: Se a criança retirar apenas a roupa da parte de cima ou apenas a roupa da parte de baixo do corpo. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir retirar as peças de roupas.	2 pontos: Se a criança retirar e vestir a peça de roupa. 1 ponto: Se a criança apenas retirar ou apenas vestir a peça de roupa. 0 ponto: Se a criança não conseguir retirar e vestir a peça de roupa.

- **Análise da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 3 anos a 3 anos e 11 meses**

Esta faixa etária possuía 16 itens no total e, na versão final, resultou em 17 itens. Nos itens 1, 3, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 14 e 16, foram mantidos os enunciados. No item 10, foi mantido o material. Nenhum item foi dividido, excluído, agrupado ou transferido. O item 17 veio transferido da faixa etária de 2 anos a 2 anos e 11 meses. Em todos os itens foram feitas alterações nos subitens: material, estratégia e critérios de pontuação, resultando nas seguintes mudanças, como mostra a tabela 25:

Tabela 25– Adequações de 3 anos a 3 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 para Versão Final

Itens/Subitens		% Concordância Pertinência	% Concordância Compreensão	AMIGO – Versão 3	AMIGO – Versão Final
ITEM 1	Enunciado	90,9%	100,0%	Levanta copo sem tampa, usando 1 das mãos.	Levanta copo sem tampa usando uma das mãos.
	Material	100,0%	100,0%	Copo infantil de plástico e água.	Copo infantil de plástico sem tampa e água.
	Estratégia	100,0%	90,9%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o copo com água e peça para a criança beber, utilizando apenas uma das mãos. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o copo com água até a metade e peça para a criança beber, utilizando apenas uma das mãos.
	Critério de Pontuação	90,9%	90,9%	2 pontos: Se a criança pegar o copo e levar até a boca, utilizando apenas um das mãos, mesmo que derrame um pouco do líquido. 1 ponto: Se a criança pegar o copo e levantá-lo, mas não conseguir levá-lo até a boca, mesmo derramando um pouco do líquido. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pegar e levantar o copo com uma das mãos.	2 pontos: Se a criança pegar o copo e levar até a boca, utilizando apenas um das mãos, mesmo que derrame um pouco do líquido. 1 ponto: Se a criança pegar o copo e levantá-lo, mas não conseguir levá-lo até a boca, mesmo derramando um pouco do líquido. 0 ponto: Se a criança não conseguir levantar o copo com uma das mãos.
ITEM 2	Enunciado	90,9%	81,8%	Copia uma linha vertical, linha diagonal, quadrado, uma série de (Vs) interligados, traça e desenha seguindo contornos e pontilhados.	Copia uma linha vertical, linha diagonal, quadrado, uma série de (Vs) interligados e cobre linhas pontilhadas.
	Material	90,9%	100,0%	Um papel sulfite, desenho de um sol pontilhado, lápis grafite, engrossador de lápis, borracha e fita crepe.	Três folhas de papel sulfite, uma folha com pauta de 2cm de largura e lápis jumbo.
	Estratégia	90,9%	72,7%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o desenho com as pontas coladas na mesa com fita crepe e um lápis grafite à sua frente. Utilize o engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. Peça para a criança completar o desenho seguindo o pontilhado. Depois, na parte inferior do papel, peça para a criança copiar o desenho de uma casa que o examinador irá fazer. No papel sulfite faça como modelo um quadrado (parede), em cima um triângulo (telhado), dentro do quadrado um retângulo (porta) e dentro do retângulo	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque um papel sulfite na mesa e ofereça um lápis jumbo para a criança desenhar. Peça para a criança copiar os desenhos que o examinador irá fazer. No primeiro papel sulfite, desenhe uma linha na vertical, e mostre à criança para copiar no papel dela. Depois, faça uma linha diagonal e mostre à criança para copiar no papel dela. Na sequência desenhe um quadrado e mostre à criança para copiar no papel dela, conforme o desenho abaixo:

			<p>um círculo (maçaneta). Faça uma parte do desenho de cada vez, no seu próprio papel e mostre à criança para copiar no papel dela. Na mesma folha desenhe uma série de Vs interligados e peça para criança copiar. Possibilidade de 3 tentativas.</p>	<p>Figura 6 – Sequencia de desenhos.</p> <p>Fonte: Elaborada pelo autor.</p> <p>Em seguida, faça nove traçados de Vs interligados no papel pautado e peça para a criança copiar na mesma folha os traçados, conforme o desenho abaixo:</p> <p>Figura 7 – Desenho de Vs interligados.</p> <p>Fonte: Elaborada pelo autor.</p> <p>E, por último, faça um pontilhado de círculo na segunda folha de papel sulfite e dê para a criança traçar e unir os pontilhados, conforme desenho abaixo:</p> <p>Figura 8 – Círculo pontilhado.</p> <p>Fonte: Elaborada pelo autor.</p>
Critério de	81,8%	90,9%	2 pontos: Se a criança realizar todos os traçados.	2 pontos: Se a criança realizar todas as tarefas.

	Pontuação			1 ponto: Se a criança realizar apenas a atividade de pontilhado, e/ou apenas a atividade da cópia da casa e/ou apenas a atividade dos Vs interligados. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir realizar todos os traçados.	1 ponto: Se a criança realizar no mínimo 3 das 5 tarefas. 0 ponto: Se a criança não realizar mais de 3 tarefas.
ITEM 3	Enunciado	100,0%	100,0%	Recorta folha sulfite, ao meio, com desenho.	Recorta folha sulfite, ao meio, com desenho.
	Material	81,8%	90,9%	Desenho pré-determinado de um gato e um cachorro separado por uma faixa preta com largura de 3cm, tesoura comum e tesoura adaptada.	Folha de desenho pré-determinado de um gaiola e um pássaro separados por uma faixa preta com largura de 1cm, tesoura infantil comum ou tesoura infantil adaptada (de acordo com as demandas motoras da criança).
	Estratégia	90,9%	100,0%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o desenho à sua frente e peça para criança recortá-lo ao meio, explicando que gato e cachorro não vivem juntos, pois brigam. Ofereça a tesoura que melhor favorecer a realização da atividade. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o desenho à sua frente e peça para a criança recortá-lo ao meio, explicando que o lugar do passarinho é viver nas árvores, livre, ao invés de ficar preso na gaiola. Ofereça a tesoura que melhor favorecer a realização da atividade.
	Critério de Pontuação	81,8%	81,8%	2 pontos: Se a criança recortar a folha ao meio. 1 ponto: Se a criança recortar a folha ao meio até metade do papel apenas. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir recortar a folha ao meio.	2 pontos: Se a criança recortar a folha ao meio respeitando os limites da faixa preta. 1 ponto: Se a criança recortar a folha ao meio até metade e/ou sair fora dos limites da faixa preta. 0 ponto: Se a criança não conseguir recortar a folha ao meio dentro dos limites da faixa preta.
ITEM 4	Enunciado	100,0%	90,9%	Constrói uma ponte com três blocos. Obs: fazer junto com item 4 do domínio de manipulação de objetos.	Constrói uma ponte com três blocos.
	Material	90,9%	100,0%	Três cubos de madeira 5x5cm coloridos.	Três cubos coloridos de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm).
	Estratégia	100,0%	100,0%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Coloque os cubos na mesa e estimule a criança a montar uma ponte. Dê modelo, colocando 1 cubo em cima de 2 cubos separados. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque os cubos na mesa e estimule a criança a montar uma ponte. Demonstre, colocando 1 cubo em cima de 2 cubos separados.
	Critério de Pontuação	81,8%	90,9%	2 pontos: Se a criança construir a ponte com certa facilidade.	2 pontos: Se a criança construir a ponte, utilizando os três cubos.

				1 ponto: Se a criança construir a ponte, colocando apenas os cubos paralelamente ao lado do outro. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir construir a ponte.	1 ponto: Se a criança construir a ponte, colocando apenas os cubos paralelamente ao lado do outro. 0 ponto: Se a criança não conseguir construir a ponte.
ITEM 5	Enunciado	100,0%	90,9%	Constrói torre de 8 blocos. Obs: fazer junto com item 3 do domínio de manipulação de objetos.	Constrói torre de oito blocos.
	Material	90,9%	100,0%	Oito cubos de madeira 5x5cm coloridos.	Oito cubos coloridos de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm).
	Estratégia	100,0%	100,0%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Coloque os cubos na mesa e estimule a criança a colocar um cubo em cima do outro. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque os cubos na mesa e estimule a criança a colocar um cubo em cima do outro.
	Critério de Pontuação	90,9%	90,9%	2 pontos: Se a criança empilhar de 7 a 8 cubos. 1 ponto: Se a criança empilhar 6 ou menos cubos. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir empilhar os cubos.	2 pontos: Se a criança empilhar de 7 a 8 cubos. 1 ponto: Se a criança empilhar até 3 cubos. 0 ponto: Se a criança não conseguir empilhar os cubos.
ITEM 6	Enunciado	90,9%	72,7%	Atividades que envolvem pequenos grupos musculares (martela e encaixa pequenos objetos).	Encaixa e martela pequenos objetos.
	Material	100,0%	81,8%	Bate pinos.	Jogo de bate pinos
	Estratégia	100,0%	100,0%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o bate-pinos na frente da criança e peça para encaixar os pinos nos furos e depois martelar. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente à uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ajuste a altura da mesa de forma que facilite a atividade de bater os pinos. Depois ofereça o jogo de bate pinos em cima da mesa com os pinos desencaixados e peça para criança encaixá-los nos furos e martelá-los.
	Critério de Pontuação	81,8%	90,9%	2 pontos: Se a criança encaixar os pinos e martelar. 1 ponto: Se a criança apenas encaixar os pinos ou apenas martelar. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir encaixar os pinos e martelar.	2 pontos: Se a criança encaixar os pinos e martelar. 1 ponto: Se a criança apenas encaixar os pinos ou apenas martelar. 0 ponto: Se a criança não conseguir encaixar os pinos nem martelar.

ITEM 7	Enunciado	100,0%	100,0%	Utiliza sabão para lavar as mãos.	Utiliza sabonete em barra para lavar as mãos.
	Material	100,0%	81,8%	Torneira e sabonete.	Torneira e sabonete em barra.
	Estratégia	90,9%	90,9%	Posicione a criança sentada ou em pé de forma que alcance uma torneira para lavar as mãos. Peça para criança lavar as mãos, utilizando o sabonete. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança perto a uma pia e peça para a criança lavar as mãos, utilizando o sabonete.
	Critério de Pontuação	72,7%	72,7%	2 pontos: Se a criança utilizar o sabonete na lavagem das mãos com segurança. 1 ponto Se a criança utilizar o sabonete na lavagem das mãos com certa dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir utilizar o sabonete na lavagem das mãos.	2 pontos: Se a criança utilizar o sabonete e conseguir ensaboar as mãos. 1 ponto Se a criança usar o sabonete, mas não conseguir ensaboar as mãos. 0 ponto: Se a criança não conseguir utilizar o sabonete na lavagem das mãos.
ITEM 8	Enunciado	90,9%	90,9%	Come sozinho toda a refeição.	Come sozinho de modo independente.
	Material	90,9%	100,0%	Bolo, colher e garfo infantil, e prato.	Banana, garfo infantil, prato infantil
	Estratégia	90,9%	100,0%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o prato com um pedaço de bolo na frente da criança e peça para comê-lo com o talher que achar melhor (garfo ou colher). Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o prato com a banana na frente da criança e peça para comê-la com o garfo. Peça primeiro para a criança descascar e cortar a fruta em pedaços com o garfo.
	Critério de Pontuação	81,8%	81,8%	2 pontos: Se a criança comer sozinha toda a refeição. 1 ponto: Se a criança comer sozinha toda a refeição com lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir comer sozinha toda a refeição.	2 pontos: Se a criança descascar, cortar, espetar e comer a banana.. 1 ponto: Se a criança não completar pelo menos uma das etapas anterior. 0 ponto: Se a criança não conseguir comer a banana.
ITEM 9	Enunciado	100,0%	100,0%	Escova os dentes com supervisão.	Escova os dentes com supervisão.
	Material	100,0%	100,0%	Escova de dentes infantil e pasta dental.	Escova de dentes infantil, pasta dental infantil e pia.
	Estratégia	90,9%	90,9%	Posicione a criança sentada ou em pé da forma que fique melhor posicionada para a atividade. Dê a escova dental com pasta para a criança e estimule-a a realizar a escovação dentária, mostrando a figura de outra criança escovando os dentes. Pode-se utilizar	Posicione a criança, sentada ou em pé, de forma que fique melhor posicionada para a atividade, perto a uma pia e peça para a criança escovar os dentes. Mostre à criança a figura de outra criança escovando os dentes e dê a ela a escova e a pasta dental. Estimule-a a realizar a

				programas de <i>tablet</i> para motivar. A criança não deve receber auxílio físico para realizar a atividade, apenas comandos verbais são permitidos. Possibilidade de 3 tentativas.	escovação dentária, apenas supervisionando-a.
	Critério de Pontuação	72,7%	45,4%	2 pontos: Se a criança escovar os dentes somente com supervisão. 1 ponto: Se a criança escovar os dentes, porém necessitando de comandos verbais. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir realizar a escovação de dentes.	2 pontos: Se a criança escovar os dentes sem auxílio. 1 ponto: Se a criança escovar os dentes com auxílio. 0 ponto: Se a criança não realizar a escovação de dental.
ITEM 10	Enunciado	100,0%	100,0%	Escova ou penteia o cabelo.	Escova ou penteia o cabelo.
	Material	100,0%	100,0%	Pente ou escova de cabelo.	Pente ou escova de cabelo.
	Estratégia	100,0%	90,9%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e dê a ela uma escova ou pente de cabelo, de acordo com a preferência dela. Peça para pentear o cabelo. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés e com apoio de tronco caso seja necessário. Dê a ela uma escova ou pente de cabelo, de acordo com a preferência, e peça para pentear o cabelo.
	Critério de Pontuação	81,8%	72,7%	2 pontos: Se a criança pentear o cabelo. 1 ponto: Se a criança pentear o cabelo com lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir pentear o cabelo.	2 pontos: Se a criança pentear o cabelo sem auxílio. 1 ponto: Se a criança pentear o cabelo com auxílio. 0 ponto: Se a criança não pentear o cabelo.
ITEM 11	Enunciado	100,0%	81,8%	Veste e retira uma camiseta. Obs: fazer junto com item 12, 14 e 16 do domínio de manipulação de objetos.	Veste e retira uma camiseta.
	Material	100,0%	90,9%	Camiseta da própria criança e fantasia.	Camiseta infantil com desenho na frente (números 3 e 4).
	Estratégia	90,9%	100,0%	Peça à criança para tirar a camiseta para colocar uma fantasia. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Estimule-a a tirar a camiseta e depois vesti-la novamente. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança da melhor maneira, sentada ou em pé, como ela preferir. Peça para ela colocar a camiseta e, depois, para retirá-la.
	Critério de Pontuação	81,8%	81,8%	2 pontos: Se a criança retirar e vestir a camiseta. 1 ponto: Se a criança apenas retirar ou apenas vestir a camiseta. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir retirar e vestir a	2 pontos: Se a criança retirar e vestir a camiseta. 1 ponto: Se a criança apenas retirar ou apenas vestir a camiseta. 0 ponto: Se a criança não retirar e vestir a camiseta.

				camiseta.	
ITEM 12	Enunciado	90,9%	90,9%	Veste e retira calças com elástico na cintura. Obs: fazer junto com item 11, 14 e 16 do domínio de manipulação de objetos.	Veste e retira calças com elástico na cintura.
	Material	100,0%	100,0%	Calça com elástico da própria criança e fantasia.	Calça com elástico.
	Estratégia	90,9%	100,0%	Peça à criança para tirar a calça para colocar uma fantasia. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Estimule-a a tirar a calça e depois vesti-la novamente. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança da melhor maneira, sentada ou em pé, como ela preferir. Peça para ela colocar a calça e depois retirá-la.
	Critério de Pontuação	81,8%	90,9%	2 pontos: Se a criança retirar e vestir a calça. 1 ponto: Se a criança apenas retirar ou apenas vestir a calça. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir retirar nem vestir a calça.	2 pontos: Se a criança retirar e, depois, vestir a calça. 1 ponto: Se a criança apenas retirar ou apenas vestir a calça. 0 ponto: Se a criança não conseguir retirar nem vestir a calça.
ITEM 13	Enunciado	90,9%	72,7%	Abre e fecha fecho de correr, sem separá-lo ou fechar o botão.	Abre e fecha zíper sem separá-lo.
	Material	90,9%	90,9%	Zíper grande, costurado no feltro que encapa um papelão retangular 30x50cm.	Cubo de Atividades de Vida Diária – face zíper.
	Estratégia	90,9%	100,0%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e dê a ela a prancha com zíper. Peça para abri-lo e fechá-lo. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o cubo de AVD – face zíper à criança e estimule-a a puxá-lo para cima e para baixo.
	Critério de Pontuação	81,8%	81,8%	2 pontos: Se a criança abrir e fechar o zíper. 1 ponto: Se a criança apenas abrir ou apenas fechar o zíper. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir abrir e fechar o zíper.	2 pontos: Se a criança abrir e fechar o zíper. 1 ponto: Se a criança apenas abrir ou apenas fechar o zíper. 0 ponto: Se a criança não abrir nem fechar o zíper.
ITEM 14	Enunciado	81,8%	90,9%	Fecha a roupa com fechos de pressão ou de gancho. Obs: fazer junto com item 11, 12 e 16 do domínio de manipulação de objetos.	Fecha a roupa com fechos de pressão ou de gancho.
	Material	72,7%	100,0%	Fantasia com fecho de pressão.	Fantasia com fecho de pressão e gancho.
	Estratégia	63,6%	100,0%	Peça à criança para colocar uma fantasia, incluindo fechar os fechos de pressão. Posicione-a da melhor	Peça à criança para colocar uma fantasia, incluindo fechar os fechos de pressão e de gancho. Posicione-a da

ITEM 15				maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Possibilidade de 3 tentativas.	melhor maneira, sentada ou em pé, como ela preferir.
	Critério de Pontuação	72,7%	81,8%	2 pontos: Se a criança fechar o fecho de pressão. 1 ponto: Se a criança fechar o fecho de pressão com lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir fechar os fechos de pressão.	2 pontos: Se a criança fechar o fecho de pressão e gancho. 1 ponto: Se a criança fechar o fecho de pressão ou o fecho de gancho. 0 ponto: Se a criança não fechar os fechos de pressão e de gancho.
	Enunciado	81,8%	90,9%	Abotoa e desabotoa botões grandes em um agasalho ou numa prancha.	Abotoa e desabotoa botões grandes.
	Material	90,9%	90,9%	Botões grandes, costurado no feltro que encapa um papelão retangular 30x50cm.	Cubo de Atividades de Vida Diária – face botões de 2 cm.
	Estratégia	90,9%	90,9%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e dê a ela a prancha com botões. Peça para desabotoá-los e abotoá-los. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o cubo de AVD – face botões – à criança e estimule-a abri-lo e fechá-lo
ITEM 16	Critério de Pontuação	90,9%	63,6%	2 pontos: Se a criança desabotoar e abotoar. 1 ponto: Se a criança apenas desabotoar ou apenas abotoar. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir desabotoar e abotoar.	2 pontos: Se a criança desabotoar e abotoar pelo menos um botão. 1 ponto: Se a criança apenas desabotoar ou apenas abotoar pelo menos um botão. 0 ponto: Se a criança não desabotoar e abotoar.
	Enunciado	90,9%	90,9%	Calça sapatos/sandálias. Obs: fazer junto com item 11, 12 e 14 do domínio de manipulação de objetos.	Calça sapatos/sandálias.
	Material	90,9%	100,0%	Calçado da própria criança (tênis, sapato ou sandália) e fantasia.	Calçado da própria criança (tênis, sapato ou sandália).
	Estratégia	90,9%	100,0%	Peça à criança para tirar os sapatos para colocar uma fantasia. Depois peça a ela para colocá-los. Posicione-a da melhor maneira sentada, como ela preferir. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada em um tablado com apoio de tronco caso seja necessário. Peça à criança para tirar os sapatos/sandálias que estiver usando. Depois peça para colocá-los de volta.
	Critério de Pontuação	90,9%	81,8%	2 pontos: Se a criança calçar os sapatos. 1 ponto: Se a criança calçar apenas um dos sapatos. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir calçar os sapatos.	2 pontos: Se a criança colocar os sapatos/sandálias nos dois pés. 1 ponto: Se a criança colocar apenas um dos sapatos/sandálias. 0 ponto: Se a criança não calçar os sapatos/sandálias.

ITEM 17	Enunciado	----	----	Transferido de 2 anos a 2 anos e 11 meses	Despeja líquido de uma pequena jarra para o copo.
	Material	----	----	-----	Copo infantil de plástico sem tampa, jarra de plástico média (capacidade de 2l) e água.
	Estratégia	----	----	-----	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o copo e a jarra, com água até a metade, na mesa. Estimule a criança a despejar água da jarra no copo, sem nenhuma ajuda.
	Critério de Pontuação	----	----	-----	2 pontos: Se a criança despejar o líquido no copo sem auxílio (pode derramar pouco). 1 ponto: Se a criança despejar o líquido no copo com auxílio (pode derramar pouco). 0 ponto: Se a criança não conseguir despejar o líquido no copo.

- **Análise da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 4 anos a 4 anos e 11 meses**

Esta faixa etária possuía 15 itens no total e, na versão final, permaneceu com 15 itens. Nos itens 3, 6, 8, 9, 11 e 12 foram mantidos os enunciados. Nos itens 7 e 11 foram mantidos os materiais. O item 5 foi excluído por apresentar foco cognitivo e o item 16 veio transferido da faixa etária de 2 anos a 2 anos e 11 meses. Em todos os itens foram feitas alterações nos subitens: material, estratégia e critérios de pontuação, resultando nas seguintes mudanças, como mostra a tabela 26:

Tabela 26 – Adequações de 4 anos a 4 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 para Versão Final

Itens/Subitens		% Concordância Pertinência	% Concordância Compreensão	AMIGO – Versão 3	AMIGO – Versão Final
ITEM 1	Enunciado	90,9%	90,9%	Puxa com força (arranca).	Desencaixa blocos de encaixe de tamanho médio.
	Material	90,9%	81,8%	Lego® médio.	3 blocos de encaixe (tipo lego®) médio
	Estratégia	100,0%	100,0%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque o lego® médio com 4 peças montado como uma torre na mesa à sua frente. Peça para a criança tirar as peças uma por uma. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente à uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque 3 blocos já encaixados anteriormente à sua frente e estimule a criança a desencaixá-los.
	Critério de Pontuação	100,0%	72,7%	2 pontos: Se a criança puxar com força e desencaixar os legos® com rapidez. 1 ponto: Se a criança puxar com força e desencaixar os legos® com lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir puxar com força e desencaixar os legos®.	2 pontos: Se a criança desencaixar os blocos sem auxílio. 1 ponto: Se a criança desencaixar os blocos com auxílio. 0 ponto: Se a criança não desencaixar os blocos.
ITEM 2	Enunciado	100,0%	90,9%	Encaixa objetos de rosca.	Encaixa objetos de rosca (rosqueia).
	Material	100,0%	100,0%	Brinquedo de parafusos grandes.	Brinquedo de parafusos grandes.
	Estratégia	100,0%	81,8%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Ofereça o brinquedo para a criança encaixar as peças enroscando-as nos respectivos lugares. Se houver necessidade, pode dar exemplo. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o brinquedo à sua frente e peça para a criança encaixar pelo menos um parafuso, rosqueando-o.
	Critério de Pontuação	90,9%	90,9%	2 pontos: Se a criança encaixar pelo menos uma peça completamente. 1 ponto: Se a criança realizar o movimento de enroscar, mas não conseguir encaixar uma peça completamente. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir enroscar as peças.	2 pontos: Se a criança rosquear o parafuso sem auxílio. 1 ponto: Se a criança rosquear o parafuso com auxílio. 0 ponto: Se a criança não rosquear o parafuso.

ITEM 3	Enunciado	100,0%	90,9%	Constrói uma pirâmide com dez blocos.	Constrói uma pirâmide com dez blocos.
	Material	90,9%	100,0%	Dez cubos de madeira 5x5cm, coloridos.	Dez cubos coloridos de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm).
	Estratégia	81,8%	81,8%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Coloque os cubos na mesa e estimule a criança a montar uma pirâmide com 4 blocos de base. Se necessário dê modelo colocando 1 cubo em cima de 2 cubos separados. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque os cubos na mesa, peça para a criança montar uma pirâmide e dê modelo. Inicie, colocando 4 blocos de base, 3 blocos acima, em seguida 2 blocos acima e finalmente 1.
	Critério de Pontuação	81,8%	81,8%	2 pontos: Se a criança construir a pirâmide. 1 ponto: Se a criança construir as duas fileiras de base da pirâmide. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir construir a pirâmide.	2 pontos: Se a criança construir a pirâmide com os dez blocos (4 fileiras sobrepostas). 1 ponto: Se a criança construir a pirâmide com apenas duas fileiras sobrepostas. 0 ponto: Se a criança não conseguir sobrepor os blocos.
ITEM 4	Enunciado	100,0%	100,0%	Copia um triângulo, um círculo, sinal positivo (+), desenha figuras simples (casa, árvore).	Imita desenhos de figuras simples (triângulo, círculo, sinal positivo (+), retângulo e quadrado).
	Material	90,9%	90,9%	Dois papéis sulfites, lápis grafite, engrossador de lápis, borracha e fita crepe.	Duas folhas de papel sulfite, lápis jumbo e fita crepe.
	Estratégia	90,9%	81,8%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o papel sulfite com as pontas coladas na mesa com fita crepe e um lápis grafite à sua frente. Utilize o engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. Peça para a criança copiar o desenho de um palhaço que o examinador irá fazer. Como modelo, faça um círculo (rosto), dentro do círculo faça um triângulo (nariz) e dois sinais positivos (olhos). Faça uma parte do desenho de cada vez, no seu próprio papel e mostre à criança para copiar no papel dela. Depois, na mesma folha, peça para a criança desenhar uma árvore. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque um papel sulfite com as pontas coladas na mesa com fita crepe e ofereça um lápis jumbo para a criança desenhar. Peça para a criança copiar os desenhos que o examinador irá fazer. Faça um círculo (rosto), dentro do círculo faça um triângulo (nariz), dois sinais positivos (olhos) e um círculo pequeno (boca). Depois, na mesma folha, peça para a criança desenhar uma casa. Faça um quadrado (casa), um triângulo (telhado) e um retângulo (porta). Faça uma parte do desenho de cada vez, no seu próprio papel e mostre à criança para copiar no papel dela.
	Critério de Pontuação	81,8%	72,7%	2 pontos: Se a criança copiar o palhaço e desenhar a árvore com traços firmes e rápidos. 1 ponto: Se a criança copiar o palhaço e desenhar a árvore com traços inseguros e lentos.	2 pontos: Se a criança imitar o desenho do rosto e da casa com traços firmes. 1 ponto: Se a criança imitar o desenho do rosto e/ou da casa com traços inseguros.

				0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir copiar o palhaço e desenhar a árvore.	0 ponto: Se a criança não conseguir imitar os desenhos.
ITEM 5	Enunciado	81,8%	81,8%	Desenha uma figura humana (3 partes).	Excluído por ter foco cognitivo
	Material	90,9%	100,0%	Papel sulfite, lápis grafite, borracha, engrossador de lápis e fita crepe.	-----
	Estratégia	100,0%	90,9%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o papel sulfite com as pontas coladas na mesa com fita crepe e um lápis grafite à sua frente. Utilize o engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. Peça para a criança desenhar uma pessoa que conheça. Possibilidade de 3 tentativas.	-----
	Critério de Pontuação	63,6%	54,5%	2 pontos: Se a criança desenhar uma pessoa com, no mínimo, 3 partes com traçados firmes e rápidos. 1 ponto: Se a criança desenhar uma pessoa com, no mínimo, 3 partes com traços inseguros e lentos. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir desenhar uma pessoa.	-----
ITEM 6	Enunciado	100,0%	100,0%	Recorta e cola formas simples e linhas curvas.	Recorta e cola formas simples e linhas curvas.
	Material	81,8%	81,8%	Tesoura comum, tesoura adaptada, cola, desenhos (casa e caminho curvo) e papel sulfite.	Tesoura infantil comum ou tesoura infantil adaptada (de acordo com as demandas motoras da criança), cola bastão grossa, desenhos no papel sulfite (casa e caminho curvo) e papel sulfite.
	Estratégia	100,0%	90,9%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Coloque os materiais na mesa e peça para a criança recortar os desenhos da casa e do caminho curvo. Depois peça para ela colar na folha sulfite o caminho entre as duas casas. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque os materiais na mesa e peça para a criança recortar os desenhos da casa e do caminho curvo. Depois peça para ela colar na folha sulfite o caminho e a casa sem local pré-definido.
	Critério de Pontuação	90,9%	81,8%	2 pontos: Se a criança recortar e colar os desenhos com segurança e firmeza. 1 ponto: Se a criança recortar e colar os desenhos com insegurança e dificuldade.	2 pontos: Se a criança recortar e colar os desenhos. 1 ponto: Se a criança apenas recortar ou apenas colar os desenhos. 0 ponto: Se a criança não conseguir recortar e colar os

				0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir recortar e colar os desenhos.	desenhos.
ITEM 7	Enunciado	90,9%	100,0%	Une 2 a 3 pedaços de massa de modelar.	Une 3 pedaços de massa de modelar.
	Material	100,0%	100,0%	Massa de modelar.	Massa de modelar.
	Estratégia	90,9%	100,0%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque a massa de modelar dividida em 3 pedaços e peça para a criança juntá-los. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque a massa de modelar dividida em 3 pedaços e peça para a criança juntá-los.
	Critério de Pontuação	90,9%	81,8%	2 pontos: Se a criança unir os 3 pedaços de massa de modelar. 1 ponto: Se a criança unir apenas 2 pedaços de massa de modelar com lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir unir os pedaços de massa de modelar.	2 pontos: Se a criança unir os 3 pedaços de massa de modelar. 1 ponto: Se a criança unir apenas 2 pedaços de massa de modelar com lentidão. 0 ponto: Se a criança não conseguir unir os pedaços de massa de modelar.
ITEM 8	Enunciado	90,9%	90,9%	Usa faca para cortar alimentos macios. Obs: fazer junto com item 9 do domínio de manipulação de objetos.	Usa faca para cortar alimentos macios.
	Material	72,7%	100,0%	Prato plástico, faca sem ponta e bisnaguinha.	Banana, faca infantil (sem ponta), prato infantil e autorização dos pais.
	Estratégia	81,8%	100,0%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque a bisnaguinha no prato junto com a faca. Depois peça para a criança cortar a bisnaguinha ao meio. Possibilidade de 3 tentativas.	Pegue a autorização com os pais para a criança comer a banana. Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque a banana no prato junto com a faca. Depois peça para a criança cortar a banana.
	Critério de Pontuação	90,9%	90,9%	2 pontos: Se a criança cortar a bisnaguinha com segurança e firmeza. 1 ponto: Se a criança cortar a bisnaguinha com dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir cortar a bisnaguinha.	2 pontos: Se a criança cortar a banana sem auxílio. 1 ponto: Se a criança cortar a banana com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir cortar a banana.

ITEM 9	Enunciado	90,9%	90,9%	Usa faca para passar manteiga no pão. Obs: fazer junto com item 8 do domínio de manipulação de objetos.	Usa faca para passar requeijão.
	Material	90,9%	100,0%	Prato plástico, faca sem ponta, manteiga e bisnaguinha.	Bolacha (água e sal), requeijão, faca infantil (sem ponta), prato infantil e autorização dos pais.
	Estratégia	81,8%	100,0%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque a bisnaguinha no prato junto com a manteiga e a faca. Depois peça para a criança passar a manteiga dentro da bisnaguinha. Possibilidade de 3 tentativas.	Pegue a autorização com os pais para a criança comer a bolacha com requeijão. Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque a bolacha no prato junto com a faca em cima da mesa onde estará o requeijão. Depois peça para a criança passá-lo na bolacha com ajuda da faca.
	Critério de Pontuação	90,9%	81,8%	2 pontos: Se a criança utilizar a faca para passar manteiga na bisnaguinha, espalhando-a corretamente. 1 ponto: Se a criança utilizar a faca para passar manteiga na bisnaguinha, mas apresentar dificuldade para espalhá-la corretamente. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir passar manteiga na bisnaguinha.	2 pontos: Se a criança utilizar a faca para espalhar o requeijão sobre toda a bolacha. 1 ponto: Se a criança apresentar dificuldade em utilizar a faca para espalhar o requeijão sobre a bolacha. 0 ponto: Se a criança não conseguir utilizar a faca para espalhar o requeijão sobre toda a bolacha.
ITEM 10	Enunciado	100,0%	100,0%	Usa talher apropriado para se alimentar.	Alimenta-se utilizando a colher com habilidade (pega alimento pastoso e leva até a boca).
	Material	81,8%	100,0%	Bolo, danone, colher e garfo infantil, e prato de plástico.	Iogurte, colher infantil e autorização dos pais.
	Estratégia	81,8%	100,0%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o prato com um pedaço de bolo e o danone na frente da criança e peça para comer. Disponibilize o garfo e a colher.	Pegue a autorização com os pais para a criança tomar o iogurte. Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente à uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o iogurte e peça para a criança comê-lo com a colher.
	Critério de Pontuação	81,8%	81,8%	2 pontos: Se a criança utilizar os talheres apropriados para cada alimento com habilidade. 1 ponto: Se a criança utilizar os talheres apropriados para cada alimento com pouca habilidade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento.	2 pontos: Se a criança utilizar a colher para pegar o iogurte e levá-lo até a boca. 1 ponto: Se a criança utilizar a colher para pegar o iogurte, mas não levá-lo até a boca. 0 ponto: Se a criança não conseguir utilizar a colher.

				-1 ponto: Se a criança não conseguir utilizar os talheres apropriados para cada alimento.	
ITEM 11	Enunciado	100,0%	100,0%	Coloca creme dental na escova. Obs: fazer junto com item 12 do domínio de manipulação de objetos.	Coloca creme dental na escova
	Material	100,0%	100,0%	Escova de dente infantil e pasta dental.	Escova de dentes infantil e creme dental.
	Estratégia	100,0%	100,0%	Posicione a criança sentada ou em pé da forma que fique melhor posicionada para a atividade. Dê a escova e a pasta dental para a criança e peça para ela colocar a pasta em cima da escova. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada ou em pé da forma que fique melhor posicionada para a atividade. Dê a escova e o creme dental para a criança e peça para ela colocar o creme em cima da escova.
	Critério de Pontuação	81,8%	72,7%	2 pontos: Se a criança colocar o creme dental na escova. 1 ponto: Se a criança colocar o creme dental numa parte da escova. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir colocar o creme dental na escova.	2 pontos: Se a criança colocar o creme dental na escova sem auxílio. 1 ponto: Se a criança colocar o creme dental na escova com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir colocar o creme dental na escova.
ITEM 12	Enunciado	100,0%	90,9%	Escova os dentes. Obs: fazer junto com item 11 do domínio de manipulação de objetos.	Escova os dentes.
	Material	100,0%	100,0%	Escova de dentes infantil e pasta dental.	Escova de dentes infantil, pasta dental e pia.
	Estratégia	90,9%	100,0%	Posicione a criança sentada ou em pé da forma que fique melhor posicionada para a atividade. Dê a escova dental com pasta para a criança e estimule-a a realizar a escovação dentária, mostrando a figura de outra criança escovando os dentes. Pode-se utilizar programas de <i>tablet</i> para motivar. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada ou em pé da forma que fique melhor posicionada para a atividade. Dê a escova dental com pasta para a criança e estimule-a a realizar a escovação dentária, mostrando a figura de outra criança escovando os dentes.
	Critério de Pontuação	72,7%	63,6%	2 pontos: Se a criança escovar os dentes somente com supervisão. 1 ponto: Se a criança escovar os dentes, porém necessitando de comandos verbais. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir realizar a escovação de dentes sem ajuda.	2 pontos: Se a criança escovar os dentes com autonomia. 1 ponto: Se a criança escovar os dentes necessitando de comandos verbais. 0 ponto: Se a criança não conseguir realizar a escovação dos dentes.

ITEM 13	Enunciado	100,0%	90,9%	Veste-se sozinho, incluindo botões e fechos (não dá laço). Obs: fazer junto com item 14 do domínio de manipulação de objetos.	Veste-se sozinho, incluindo botões grandes.
	Material	81,8%	100,0%	Roupa da criança e fantasia.	Jaleco com botões grandes (fantasia de médico).
	Estratégia	81,8%	100,0%	Peça à criança para colocar a fantasia. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Estimule-a a tirar a roupa e depois vesti-la novamente. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança da melhor maneira, sentada ou em pé, como ela preferir. Peça para ela colocar o jaleco incluindo fechar os dois botões para se fantasiar de médico.
	Critério de Pontuação	81,8%	90,9%	2 pontos: Se a criança vestir-se sem auxílio (não precisa dar laço). 1 ponto: Se a criança vestir-se sem auxílio com lentidão (não precisa dar laço). 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir vestir-se sozinho.	2 pontos: Se a criança vestir-se e fechar dois botões sem auxílio. 1 ponto: Se a criança vestir-se e fechar dois botões com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir vestir-se sozinha.
ITEM 14	Enunciado	90,9%	90,9%	Aperta e afrouxa cintos ou fivelas (vestidos, calças e sapatos). Obs: fazer junto com item 13 do domínio de manipulação de objetos	Abre e fecha cintos ou fivelas (vestidos, calças e sapatos).
	Material	90,9%	100,0%	Cinto infantil e fantasia.	Cubo de Atividades de Vida Diária – face fivela.
	Estratégia	100,0%	100,0%	Peça à criança para colocar o cinto junto com a fantasia. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Depois peça para ela retirá-lo. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o cubo de AVD – face fivela à criança e estimule-a a abrir e fechar a fivela.
	Critério de Pontuação	63,6%	90,9%	2 pontos: Se a criança apertar e afrouxar o cinto. 1 ponto: Se a criança apenas apertar ou apenas afrouxar o cinto. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir apertar e afrouxar o cinto	2 pontos: Se a criança abrir e fechar a fivela. 1 ponto: Se a criança apenas abrir ou apenas fechar a fivela. 0 ponto: Se a criança não abrir e fechar a fivela.

ITEM 15	Enunciado	90,9%	90,9%	Enfia cordões em sapatos/tênis.	Enfia cadarço em sapato/tênis.
	Material	90,9%	100,0%	Próprio tênis da criança.	Cubo de Atividades de Vida Diária – face Tênis.
	Estratégia	90,9%	100,0%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o tênis com o cadarço solto na mesa e peça para a criança passar o cadarço no tênis. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o cubo de AVD – face tênis à criança e estimule-a a enfiar o cadarço nos passadouros.
	Critério de Pontuação	72,7%	90,9%	2 pontos: Se a criança passar o cadarço no tênis com habilidade. 1 ponto: Se a criança passar o cadarço no tênis com lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir passar o cadarço no tênis.	2 pontos: Se a criança passar todo cadarço. 1 ponto: Se a criança passar o cadarço até a metade. 0 ponto: Se a criança não conseguir passar o cadarço.
ITEM 16	Enunciado	-----	-----	Transferido da faixa etária de 2 anos a 2 anos e 11 meses	Segura o lápis entre o polegar e o indicador, apoiando-o sobre o dedo médio.
	Material	-----	-----	-----	Papel sulfite, lápis jumbo e fita crepe.
	Estratégia	-----	-----	-----	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o papel sulfite com as pontas coladas na mesa com fita crepe e ofereça um lápis jumbo para a criança desenhar.
	Critério de Pontuação	-----	-----	-----	2 pontos: Se a criança pegar o lápis e segurá-lo entre o polegar e o indicador, apoiando-o sobre o dedo médio (preensão trípode). <div style="text-align: center;"> Figura 9 – Preensão trípode. </div> Fonte: Figura baseada em Erhardt (1984, 1994). Tradução livre pelo autor. 1 ponto: Se a criança pegar o lápis e segurá-lo com qualquer tipo de preensão sem ser a trípode. 0 ponto: Se a criança não conseguir pegar e segurar o lápis.

- **Análise da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 5 anos a 5 anos e 11 meses**

Esta faixa etária possuía 14 itens no total e, na versão final, ficou com 10 itens. Nos itens 1, 3, 4, 8, 12 e 14 foram mantidos os enunciados. O item 2 foi excluído por ter foco cognitivo, o item 6 por irrelevância, o item 9 por oferecer risco à criança e o item 13 por ser contemplado na faixa etária anterior. Em todos os itens foram feitas alterações nos subitens: material, estratégia e critérios de pontuação, resultando nas seguintes mudanças, como mostra a tabela 27:

Tabela 27 – Adequações de 5 anos a 5 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 para Versão Final

Itens/Subitens		% Concordância Pertinência	% Concordância Compreensão	AMIGO – Versão 3	AMIGO – Versão Final
ITEM 1	Enunciado	90,9%	90,9%	Copia um losango, quadrado e letras minúsculas.	Copia um losango, quadrado e letras minúsculas
	Material	90,9%	100,0%	Duas folhas de papel sulfite, lápis grafite, engrossador de lápis, borracha e fita crepe.	Duas folhas de papel sulfite, lápis jumbo e fita crepe.
	Estratégia	63,6%	81,8%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o papel sulfite com as pontas coladas na mesa com fita crepe e um lápis grafite à sua frente. Utilize o engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. Peça para a criança copiar o desenho de uma pipa que o examinador irá fazer. Como modelo, faça um losango (pipa), dentro do losango faça um quadrado e dentro do quadrado escreva a primeira letra, minúscula, do nome da criança. Depois escreva com letras minúsculas, de forma, a palavra “pipa” e peça para copiar. Faça uma parte do desenho de cada vez, no seu próprio papel e mostre à criança para copiar no papel dela. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o papel sulfite com as pontas coladas na mesa com fita crepe e um lápis jumbo à sua frente. Peça para a criança copiar o desenho de uma pipa que o examinador irá fazer. Como modelo, faça um losango (pipa), dentro do losango faça um quadrado e dentro do quadrado escreva a primeira letra minúscula do nome da criança. Depois escreva com letras minúsculas, de forma, a palavra “pipa” e peça para copiar. Faça uma parte do desenho de cada vez, no seu próprio papel e mostre à criança para copiar no papel dela..
	Critério de Pontuação	72,7%	72,7%	2 pontos: Se a criança copiar o desenho da pipa e a palavra “pipa” com traçados firmes e rapidez. 1 ponto: Se a criança copiar o desenho da pipa e a palavra “pipa” com traços inseguros e lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir copiar o desenho da pipa e a palavra “pipa”.	2 pontos: Se a criança copiar o desenho da pipa e a palavra “pipa” com traçados firmes. 1 ponto: Se a criança não conseguir copiar completamente o desenho da pipa e a palavra “pipa”. 0 ponto: Se a criança não conseguir copiar o desenho da pipa e a palavra “pipa”.
ITEM 2	Enunciado	81,8%	81,8%	Escreve letras de forma maiúsculas isoladas, escreve o nome em qualquer lugar do papel e no caderno pautado.	Excluído por ter foco cognitivo.
	Material	90,9%	100,0%	Caderno pautado, lápis grafite, borracha e engrossador de lápis.	-----
	Estratégia	81,8%	100,0%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o caderno juntamente com o lápis e peça para a criança escrever o nome dela onde quiser. Utilize o	-----

ITEM 3				engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. Depois determine uma linha, sublinhado-a e peça para a criança escrever o nome na respectiva linha. Pergunte a ela quais letras conhece e peça para escrevê-las onde quiser. Possibilidade de 3 tentativas.	
	Critério de Pontuação	72,7%	81,8%	2 pontos: Se a criança escrever seu nome na linha e escrever 3 letras diferentes do seu nome. 1 ponto: Se a criança escrever seu nome na linha e escrever 1 letra diferente do seu nome. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir escrever seu nome na linha e letras diferentes do seu nome.	
	Enunciado	90,9%	100,0%	Consegue colorir sem sair da margem.	Consegue colorir sem sair da margem.
	Material	90,9%	90,9%	Desenho de um sorvete, lápis coloridos, engrossador de lápis, borracha e fita crepe.	Desenho de um sorvete, lápis jumbo coloridos e fita crepe.
	Estratégia	100,0%	90,9%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o desenho de um sorvete com as pontas coladas na mesa com fita crepe e os lápis coloridos à sua frente. Utilize o engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. Peça para a criança colorir o desenho sem sair da margem. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o desenho de um sorvete com as pontas coladas na mesa com fita crepe e os lápis coloridos à sua frente. Peça para a criança colorir o desenho sem sair da margem.
	Critério de Pontuação	90,9%	81,8%	2 pontos: Se a criança colorir o desenho com certa facilidade respeitando a margem. 1 ponto: Se a criança colorir o desenho com certa dificuldade e sair fora da margem apenas 1 vez. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir colorir o desenho e atravessar a margem do mesmo.	2 pontos: Se a criança colorir o desenho, respeitando a margem. 1 ponto: Se a criança colorir o desenho com dificuldade ou sair da margem poucas vezes. 0 ponto: Se a criança não conseguir colorir o desenho e atravessar a margem dele repetidas vezes.
	Enunciado	90,9%	100,0%	Usa apontador de lápis.	Usa apontador de lápis.
	Material	81,8%	90,9%	Apontador de lápis, lápis grafite ou colorido, e engrossador de lápis.	Apontador de lápis jumbo e lápis jumbo, grafite ou colorido jumbo.
	Estratégia	100,0%	90,9%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Coloque o apontador de lápis e o lápis, e peça para a criança	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o apontador de lápis e o lápis, e peça para criança

ITEM 5				apontá-lo. Utilize o engrossador se a criança apresentar dificuldade de preensão. Possibilidade de 3 tentativas.	apontá-lo.
	Critério de Pontuação	81,8%	72,7%	2 pontos: Se a criança apontar o lápis com habilidade. 1 ponto: Se a criança apontar o lápis com lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir apontar o lápis.	2 pontos: Se a criança apontar o lápis sem auxílio. 1 ponto: Se a criança apontar o lápis com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir apontar o lápis.
	Enunciado	72,7%	72,7%	Recorta figuras de revistas e embalagem de leite.	Recorta figuras.
	Material	81,8%	81,8%	Tesoura comum, tesoura adaptada e revista.	Tesoura infantil comum ou tesoura infantil adaptada (de acordo com as demandas motoras da criança), desenho de máscara em papel sulfite e elástico.
	Estratégia	81,8%	90,9%	Posicione a criança sentada com os pés apoiados e com os braços apoiados em cima da mesa. Coloque a tesoura juntamente com a revista e peça para criança recortar uma figura simples no formato de retângulo ou quadrado. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o desenho da máscara à sua frente e peça para a criança recortá-la. Ofereça a tesoura que melhor favorecer a realização da atividade. Quando terminar, coloque o elástico na máscara e dê para a criança levar embora.
ITEM 6	Critério de Pontuação	81,8%	63,6%	2 pontos: Se a criança recortar as figuras com habilidade. 1 ponto: Se a criança recortar as figuras com lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir recortar.	2 pontos: Se a criança recortar o desenho da máscara respeitando a margem. 1 ponto: Se a criança recortar o desenho da máscara com dificuldade ou sair da margem poucas vezes. 0 ponto: Se a criança não conseguir recortar o desenho da máscara ou ultrapassar a margem repetidas vezes.
	Enunciado	90,9%	100,0%	Rasga figuras simples de um papel.	Excluído por irrelevância
	Material	90,9%	100,0%	Figura de bola no papel sulfite.	-----
	Estratégia	90,9%	100,0%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque a figura de bola em cima da mesa e peça para rasgar em torno da figura de modo a destacá-la com as mãos. Possibilidade de 3 tentativas.	-----
	Critério de Pontuação	81,8%	72,7%	2 pontos: Se a criança rasgar a figura sem deformá-la. 1 ponto: Se a criança rasgar a figura sem deformá-la com lentidão.	-----

				0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir rasgar a figura sem deformá-la.	
ITEM 7	Enunciado	100,0%	90,9%	Dobra um papel quadrado duas vezes em diagonal.	Dobra um papel quadrado em duas partes.
	Material	90,9%	100,0%	Papel no formato de quadrado (10x10cm)	Duas folhas de papel sulfite no formato de quadrado (15x15cm).
	Estratégia	72,7%	81,8%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o papel no formato de quadrado e peça para a criança dobrá-lo na diagonal 2 vezes, resultando no formato de triângulo. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o papel no formato de quadrado para criança e para o examinador. Depois peça para a criança dobrar o papel na diagonal 2 vezes, copiando o seu modelo, resultando no formato de triângulo.
	Critério de Pontuação	81,8%	81,8%	2 pontos: Se a criança dobrar o papel 2 vezes, formando um triângulo. 1 ponto: Se a criança dobrar o papel 2 vezes, formando um triângulo, mesmo que as pontas fiquem um pouco desiguais. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir fazer a dobradura.	2 pontos: Se a criança dobrar o papel 2 vezes, formando um triângulo. 1 ponto: Se a criança dobrar o papel apenas 1 vez. 0 ponto: Se a criança não conseguir dobrar o papel.
ITEM 8	Enunciado	100,0%	90,9%	Fazer um nó.	Faz um nó.
	Material	81,8%	81,8%	Tênis da própria criança.	Cubo de Atividades de Vida Diária – face cadarço.
	Estratégia	81,8%	72,7%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Ofereça o próprio tênis da criança e peça para a criança dar um nó do jeito que conseguir com o cadarço. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o cubo de AVD – face cadarço à criança e estimule-a fazer um nó simples.
	Critério de Pontuação	90,9%	72,7%	2 pontos: Se a criança der um nó simples e ele ficar firme com habilidade. 1 ponto Se a criança der um nó simples e ele ficar firme, mas realizando com certa dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir fazer o nó.	2 pontos: Se a criança der um nó simples sem auxílio e ele ficar firme. 1 ponto Se a criança der um nó simples, mas realizando com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir fazer o nó.

ITEM 9	Enunciado	63,6%	100,0%	Bate em um prego com martelo.	Excluído por oferecer risco à criança
	Material	72,7%	100,0%	Prego fixado na madeira e martelo.	-----
	Estratégia	63,6%	90,9%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque a madeira com o prego fixado e ofereça o martelo pedindo que a criança bata no prego. Possibilidade de 3 tentativas.	-----
	Critério de Pontuação	72,7%	90,9%	2 pontos: Se a criança bater no prego com firmeza. 1 ponto: Se a criança bater no prego com insegurança. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir bater no prego.	-----
ITEM 10	Enunciado	90,9%	100,0%	Corta alimentos tenros (salsicha, batata, banana).	Corta alimentos tenros (bismaguinha).
	Material	90,9%	100,0%	Faca sem ponta, prato e banana.	Bismaguinha, faca infantil (sem ponta), prato infantil e autorização dos pais.
	Estratégia	100,0%	90,9%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o prato com a banana inteira, previamente descascada, e ofereça a faca para a criança cortá-la em rodela. Possibilidade de 3 tentativas.	Pegue a autorização com os pais para a criança comer a bismaguinha. Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente à uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque a bismaguinha no prato junto com a faca. Depois peça para a criança cortar a bismaguinha.
	Critério de Pontuação	90,9%	81,8%	2 pontos: Se a criança cortar a banana com facilidade. 1 ponto: Se a criança cortar a banana com dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não cortar a banana.	2 pontos: Se a criança cortar a bismaguinha sem auxílio. 1 ponto: Se a criança cortar a bismaguinha com auxílio. 0 ponto: Se a criança não cortar a bismaguinha.
ITEM 11	Enunciado	72,7%	72,7%	Prepara uma refeição e serve-se de líquidos de uma jarra ou embalagem (leite com chocolate).	Prepara um copo de achocolatado.
	Material	81,8%	81,8%	Leite (embalagem), copo, colher e chocolate em pó.	Leite de garrafa, copo infantil de plástico sem alça e sem tampa, colher infantil, chocolate em pó (pote de rosca) e autorização dos pais.
	Estratégia	81,8%	90,9%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque os materiais em cima da mesa e peça para criança preparar um copo de leite com chocolate. Possibilidade de 3 tentativas.	Pegue a autorização com os pais para a criança tomar achocolatado. Posicione a criança sentada ou em pé da forma que fique melhor posicionada para a atividade. Coloque os materiais em cima da mesa e peça para a criança preparar um copo de leite com chocolate.

	Critério de Pontuação	81,8%	90,9%	2 pontos: Se a criança preparar o leite sem derramar os ingredientes. 1 ponto: Se a criança preparar o leite podendo derramar um pouco. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir preparar o leite.	2 pontos: Se a criança preparar o achocolatado sem derramar os ingredientes. 1 ponto: Se a criança preparar o achocolatado podendo derramar um pouco. 0 ponto: Se a criança não conseguir preparar o achocolatado.
ITEM 12	Enunciado	100,0%	100,0%	Usa bem o garfo.	Usa bem o garfo.
	Material	90,9%	72,7%	Bolinho, prato e colher.	Banana, garfo infantil, prato infantil e autorização dos pais.
	Estratégia	100,0%	90,9%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o prato com um pedaço de bolo na frente da criança e peça para comê-lo com o garfo. Possibilidade de 3 tentativas.	Pegue a autorização com os pais para a criança comer a banana. Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o prato com a banana já cortada e peça para a criança comê-la com o garfo.
	Critério de Pontuação	81,8%	81,8%	2 pontos: Se a criança usar corretamente o garfo com habilidade. 1 ponto: Se a criança usar o garfo com dificuldade e lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir usar bem o garfo.	2 pontos: Se a criança utilizar o garfo para espetar a banana e levá-la até a boca. 1 ponto: Se a criança utilizar o garfo para espetar a banana, mas não levá-la até a boca. 0 ponto: Se a criança não conseguir utilizar o garfo.
ITEM 13	Enunciado	100,0%	100,0%	Escova os dentes sem ajuda.	Excluído por ser contemplado na faixa etária anterior.
	Material	100,0%	100,0%	Escova de dentes infantil e pasta dental.	-----
	Estratégia	90,9%	100,0%	Posicione a criança sentada ou em pé da forma que fique melhor posicionada para a atividade. Dê a escova e a pasta dental para a criança e peça para realizar a escovação dentária. Possibilidade de 3 tentativas.	-----
	Critério de Pontuação	90,9%	81,8%	2 pontos: Se a criança escovar os dentes sem auxílio com facilidade. 1 ponto: Se a criança escovar os dentes sem auxílio com dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir escovar os dentes sem auxílio.	-----

ITEM 14	Enunciado	90,9%	100,0%	Abre e fecha colchete de pressão.	Abre e fecha colchete de pressão.
	Material	90,9%	100,0%	Boneca com roupa de colchete de pressão.	Cubo de Atividades de Vida Diária – face colchete de pressão.
	Estratégia	90,9%	100,0%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e dê a ela a boneca. Peça para criança tirar e depois colocar a roupa da boneca. Se necessário dê modelo. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente à uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o cubo de AVD – face colchete de pressão à criança e estimule-a a abri-lo e depois fechá-lo.
	Critério de Pontuação	81,8%	90,9%	2 pontos: Se a criança abrir e fechar o colchete de pressão. 1 ponto: Se a criança apenas abrir ou apenas fechar o colchete de pressão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir abrir e fechar o colchete de pressão.	2 pontos: Se a criança abrir e fechar o colchete de pressão. 1 ponto: Se a criança apenas abrir, mas não conseguir fechar o colchete de pressão. 0 ponto: Se a criança não conseguir abrir e fechar o colchete de pressão.

- **Análise da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 6 anos a 6 anos e 11 meses**

Esta faixa etária possuía apenas 1 item no total e, na versão final, foi excluído por ter sido contemplado em faixa etária anterior, resultando nas seguintes mudanças, como mostra a tabela 28:

Tabela 28 – Adequações de 6 anos a 6 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 para Versão Final

Itens/Subitens		% Concordância Pertinência	% Concordância Compreensão	AMIGO – Versão 3	AMIGO – Versão Final
ITEM 1	Enunciado	72,7%	100,0%	Copia um quadrado.	Excluído por ser contemplado em faixa etária anterior
	Material	90,9%	100,0%	Desenho de um quadrado, papel sulfite, lápis grafite, borracha e engrossador de lápis.	-----
	Estratégia	100,0%	100,0%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque os materiais em cima da mesa e peça para a criança copiar o modelo do quadrado. Possibilidade de 3 tentativas.	-----
	Critério de Pontuação	72,7%	72,7%	2 pontos: Se a criança copiar o quadrado com os traçados com pouca dificuldade. 1 ponto: Se a criança copiar o quadrado com os traçados com muita dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir copiar o quadrado.	-----

- **Análise da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 de 7 anos a 7 anos e 11 meses**

Esta faixa etária possuía 3 itens no total e, na versão final, permaneceu com a mesma quantidade. Nos itens 1 e 2 foram mantidos os enunciados. O item 1 manteve o material. Em todos os itens foram feitas alterações nos subitens: material, estratégia e critérios de pontuação, resultando nas seguintes mudanças, como mostra a tabela 29:

Tabela 29– Adequações de 7 anos a 7 anos e 11 meses da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 para Versão Final

Itens/Subitens		% Concordância Pertinência	% Concordância Compreensão	AMIGO – Versão 3	AMIGO – Versão Final
ITEM 1	Enunciado	81,8%	100,0%	Faz bolinhas de papel com uma mão.	Faz bolinhas de papel com uma mão.
	Material	90,9%	100,0%	Papel crepom (5x5cm).	Papel crepom (5x5cm).
	Estratégia	81,8%	90,9%	Posicione a criança sentada numa cadeira com apoio de pés e coloque uma mesa à sua frente. Coloque o papel à sua frente e peça para a criança fazer uma bola com apenas uma das mãos. Pode-se dar modelo, amassando e enrolando o papel com os 3 primeiros dedos. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente à uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o papel à sua frente e peça para a criança fazer uma bola com apenas uma das mãos. Pode-se dar modelo, amassando e enrolando o papel com os 3 primeiros dedos.
	Critério de Pontuação	72,7%	72,7%	2 pontos: Se a criança fizer a bolinha com pouca dificuldade. 1 ponto: Se a criança fizer a bolinha com muita dificuldade. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir fazer a bolinha.	2 pontos: Se a criança fizer a bolinha, utilizando os três primeiros dedos. 1 ponto: Se a criança fizer a bolinha com todos os dedos e a palma da mão. 0 ponto: Se a criança não conseguir fazer a bolinha.
ITEM 2	Enunciado	90,9%	72,7%	Veste calças com fechos.	Veste calças com fechos.
	Material	81,8%	90,9%	Calça da criança e fantasia.	Calça com fecho (botão e zíper)
	Estratégia	90,9%	90,9%	Peça à criança para colocar a fantasia. Posicione-a da melhor maneira, deitada ou sentada, como ela preferir. Estimule-a a tirar a roupa, colocar a fantasia e depois vestir a roupa novamente. Possibilidade de 3 tentativas.	Posicione a criança da melhor maneira, sentada ou em pé, como ela preferir. Peça para ela colocar a calça.
	Critério de Pontuação	90,9%	90,9%	2 pontos:: Se a criança vestir a calça e fechar o fecho sem auxílio. 1 ponto: Se a criança vestir a calça e fechar o fecho sem auxílio, mas com lentidão. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir vestir a calça e fechar o fecho.	2 pontos:: Se a criança vestir a calça e fechar o botão e o zíper sem auxílio. 1 ponto: Se a criança vestir a calça e fechar o botão e/ou o zíper com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir vestir a calça e fechar os fechos.
ITEM 3	Enunciado	90,9%	81,8%	Amarra e dá laços nos cordões dos sapatos/tênis (inclui preparar cadarço).	Amarra e dá laços nos cadarços dos sapatos/tênis (inclui preparar cadarço).
	Material	81,8%	100,0%	Próprio tênis da criança.	Cubo de Atividades de Vida Diária – face Tênis.
	Estratégia	100,0%	90,9%	Posicione a criança sentada ou da forma que fique melhor posicionada para a atividade. Peça para criança	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja

				amarrar o cadarço do tênis que estará no pé. Possibilidade de 3 tentativas.	necessário. Ofereça o cubo de AVD – face tênis à criança e estimule-a amarrar e dar um laço com os cadarços.
	Critério de Pontuação	81,8%	72,7%	2 pontos: Se a criança amarrar e der um laço com o cadarço. 1 ponto: Se a criança apenas dar um nó ou apenas apertar o cadarço, preparando-o para o laço. 0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento. -1 ponto: Se a criança não conseguir apertar o cadarço, preparando-o para o laço e amarrar o tênis.	2 pontos: Se a criança amarrar e der um laço com os cadarços. 1 ponto: Se a criança apenas amarrar o cadarço, preparando-o para o laço. 0 ponto: Se a criança não conseguir amarrar e dar um laço com os cadarços.

6. Discussão

Com o objetivo de facilitar a compreensão e detalhamento da discussão, os dados deste estudo foram separados por fases e etapas, seguindo a mesma ordem apresentada anteriormente, tanto no método quanto nos resultados.

6.1. Planejamento

O planejamento da criação da AMIGO iniciou-se pela prática clínica em terapia ocupacional com crianças com PC, e levou em consideração que o acometimento motor da PC vem acompanhado por problemas sensoriais, perceptivos, cognitivos, de comunicação, comportamento, epilepsia e problemas músculo-esqueléticos secundários (ROSENBAUM *et al.*, 2007; ANDRADE; HAASE; OLIVEIRA-FERREIRA, 2012). Sendo assim, os membros superiores das crianças com PC podem apresentar vários graus de dificuldade durante a realização das atividades manuais. Esta dificuldade pode estar relacionada a deformidades, contraturas e espasticidade no membro afetado ou nos membros afetados.

Constata-se, além disso, que há estudos indicando escassez de instrumentos validados, padronizados e confiáveis para uso na população brasileira. Adicionalmente, há necessidade de mais pesquisas voltadas para a tradução e a validação tanto dos testes importados como dos instrumentos desenvolvidos no Brasil (DUARTE; BORDIN, 2000; SANTOS; ARAÚJO; PORTO, 2008; VIEIRA; RIBEIRO; FORMIGA, 2009; ROCHA; DORNELAS; MAGALHÃES, 2013).

Para se construir um instrumento de medida, é essencial haver rigor metodológico desde o seu desenvolvimento até a sua aplicação, devendo sua construção e validação estar de acordo com seu objetivo final (RUSSEL *et al.*, 2011).

No decorrer do processo de construção de um instrumento, deve-se considerar sua praticidade, reprodutibilidade e sua conformidade com as características culturais e sociais de cada grupo em questão (BATTISTELLA; BRITO, 2002).

Estes aspectos foram considerados neste estudo, pois foi desenvolvido segundo o rigor metodológico sugerido por Benson e Clark (1982) para o desenvolvimento de testes na área de terapia ocupacional, estudo que tem servido como referência na construção e validação de instrumentos de avaliação.

6.1.1. Definição dos Objetivos da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva

É imprescindível que, no processo de construção de um instrumento, seus objetivos sejam determinados e estejam relacionados com as concepções a serem abordadas (COLUCI;

ALEXANDRE; MILANI, 2015).

Visualizando o contexto das crianças com PC, suas dificuldades e a importância do desempenho manual para a vida delas, definiu-se que o objetivo da AMIGO é avaliar o desempenho da função manual de crianças com PC de 0 a 7 anos e 11 meses, levando-se em conta os fatores da faixa etária e a gravidade motora.

6.1.2. Definição da População-alvo da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva

Por apresentarem dificuldades no desempenho da função manual, as crianças com PC manifestam diferentes níveis de comprometimento nas AVDs, muitas vezes precisando de auxílio ou permanecendo totalmente dependentes nas tarefas do cotidiano consideradas simples, como alimentar-se, vestir-se, tomar banho, entre outras atividades.

Em concordância, Mancini *et al.* (2002) apontam que a PC pode afetar os membros superiores em diferentes níveis, existindo casos com maior e com menor comprometimento.

De fato, no presente estudo, pôde ser observado que as crianças apresentaram diferentes níveis de dificuldades apesar de pertecerem à mesma faixa etária e serem submetidas às mesmas atividades. Schneiberg e Cosentino (2011) concordam com esta afirmação quando constatarem que as crianças com PC apresentam um grande impacto negativo nas funções dos MMSS, afetando as AVDs, muitas vezes tornando difícil ou impossível de realizá-las. Referem ainda que os movimentos de alcance, preensão e manipulação de objetos dessas crianças estão comprometidos pelo déficit dos MMSS que apresentam.

Considerando esse quadro geral, definiu-se que a AMIGO é específica para crianças de ambos sexos com diagnóstico clínico de PC, independentemente dos tipos clínicos (espástico, discinético e atáxico) e da distribuição topográfica (unilateral e bilateral) na faixa etária de 0 até 7 anos e 11 meses.

6.1.3. Revisão dos Instrumentos Semelhantes Existentes na Literatura

O principal recurso utilizado nas pesquisas de desenvolvimento de instrumentos de medidas é a busca de outros instrumentos semelhantes na literatura junto às bases de dados nacionais e internacionais (COLUCI; ALEXANDRE; MILANI, 2015).

Neste estudo foi realizada a revisão da literatura tanto em base de dados nacionais como internacionais sobre os instrumentos de medidas relacionados à função manual de sujeitos com PC e utilizados na prática clínica. Esses instrumentos foram analisados individualmente e apresentaram vantagens e desvantagens em relação a seu acesso, aplicação, análise dos dados e praticidade de seu uso na prática clínica e nas pesquisas clínicas.

Verificou-se que existem instrumentos de classificação da função manual como HOUSE, BFMF e MACS, assim como, os de avaliação da função manual como o AHA, CFUS, QUEST, SHUEE, ABILHAND-Kids, MUUL, JTHF e PDMS-2 (BECKUNG; HAGBERG, 2002; DAVIDS *et al.*, 2006; ELIASSON *et al.*, 2006; RODRIGUES, 2007; SARAIVA; RODRIGUES, 2007; RANDALL *et al.*, 2008; GILMORE; SAKZEWSKI; BOYD, 2009; HOLMEFUR *et al.*, 2009; GREAVES, S. *et al.*, 2010; IMMS, CARLIN, ELIASSON, 2010; OLIVEIRA, 2010; SILVA; PFEIFER; FUNAYAMA, 2010).

A AMIGO se encaixa nos instrumentos de avaliação, pois seu intuito é considerar o desempenho da função manual das crianças com PC durante a realização das atividades propostas e, a partir dos seus resultados e raciocínio clínico do profissional, identificar as dificuldades da criança nas atividades do cotidiano e planejar a intervenção, além de possibilitar a avaliação do desfecho da intervenção, se foi eficaz ou não na melhora do desempenho da criança.

Alguns instrumentos contemplam apenas a PC unilateral, como é o caso de AHA, CFUS, SHUEE, HOUSE e ABILHAND-Kids, não sendo possível avaliar sujeitos com PC bilateral (DAVIDS *et al.*, 2006; KOMAN *et al.*, 2008; GILMORE; SAKZEWSKI; BOYD, 2009; HOLMEFUR *et al.*, 2009; GREAVES *et al.*, 2010). Um diferencial do instrumento MUUL é que os membros superiores são avaliados separadamente (RANDALL *et al.*, 2008). Já com a AMIGO será possível avaliar tanto sujeitos com PC unilateral como bilateral, dependendo da necessidade da criança.

Além disso, outros instrumentos não são específicos para a população com PC, como é o caso de AHA, que pode ser usada em situações clínicas de lesão do plexo braquial, o JTHF, que poder ser usado em casos clínicos de acidente vascular encefálico e, PDMS-2 que, apesar de ser um instrumento bem completo, pode ser utilizado em outras ocorrências clínicas além da PC (RODRIGUES, 2007; SARAIVA; RODRIGUES, 2007; HOLMEFUR *et al.*, 2009). No caso da AMIGO, sentiu-se a necessidade de tornar o instrumento específico, levando-se em consideração as particularidades que a criança com PC apresenta, apesar da enorme variedade de níveis de comprometimento motor, cognitivo e sensitivo.

O instrumento AHA traz uma concepção de aplicação interessante, deixando a criança interagir espontaneamente no momento da aplicação, verificando não a sua capacidade máxima de função manual, mas a capacidade usual que realiza no seu dia a dia (KRUMLINDE-SUNDHOLM; ELIASSON, 2003). Entretanto, a AMIGO foi pensada para ser composta de atividades estruturadas, realizadas em contexto lúdico, tanto para motivar como para facilitar a aplicação. E, também, em relação a minimizar o tempo de aplicação,

pois, quando há uma proposta sequencial de atividades, o tempo gasto geralmente é menor do que quando se deixa a criança livre para escolher o que quer fazer, o que facilita a sua utilização em contextos ambulatoriais em que o tempo de avaliação é muitas vezes restrito.

A maioria dos instrumentos encontrados não são aplicáveis para crianças abaixo de 1 ano de idade como é o caso de AHA, CFUS, HOUSE, QUEST, SHUEE, ABILHAND-Kids, MUUL, JTHF, BFMF, MACS (BECKUNG; HAGBERG, 2002; KRUMLINDE-SUNDHOLM; ELIASSON, 2003; CHARLES *et al.*, 2006; DAVIDS *et al.*, 2006; RODRIGUES, 2007; KOMAN *et al.*, 2008; RANDALL *et al.*, 2008; GILMORE; SAKZEWSKI; BOYD, 2009; HOLMEFUR *et al.*, 2009; GREAVES *et al.*, 2010; IMMS; CARLIN; ELIASSON, 2010). Em contrapartida, a AMIGO foi elaborada para ser aplicada a partir do primeiro mês, justamente pelo fato de haver escassez de instrumentos para essa faixa etária.

Outro aspecto a ser considerado é a questão da acessibilidade ao instrumento. Existem alguns instrumentos que necessitam de curso para aplicá-los, o que dificulta o acesso dos profissionais, como AHA e MUUL (KRUMLINDE-SUNDHOLM; ELIASSON, 2003; RANDALL *et al.*, 2008; HOLMEFUR *et al.*, 2009). Há também aqueles cujo acesso ao manual e ao *kit* de aplicação é difícil, como AHA, CFUS (que está disponível somente com o autor); MUUL, que tem alto custo do manual e do *kit* de aplicação, e o JTHF, que possui alto custo do kit de aplicação (RODRIGUES, 2007; RODRIGUES *et al.*, 2007; RANDALL *et al.*, 2008; GREAVES *et al.*, 2010). Há, ainda, outros que não têm manuais disponíveis, como é o caso de HOUSE e BFMF (BECKUNG; HAGBERG, 2002; KOMAN *et al.*, 2008).

Portanto, a construção de um manual com detalhes da aplicação, assim como figuras e desenhos e sua disponibilização na *web*, facilitariam a aplicação do instrumento. Dessa forma, o presente estudo tem projetos futuros de disponibilizar o manual para facilitar o treinamento dos profissionais e o acesso ao material da AMIGO.

Outro quesito a ser discutido é o fato da necessidade de realizar a filmagem durante a aplicação do instrumento, o que deixa o processo mais complexo, como a AHA, SHUEE, MUUL, pois necessita-se de um tempo maior para pontuar e analisar o vídeo, o que não é muito aplicável em contextos terapêuticos (DAVIDS *et al.*, 2006; RANDALL *et al.*, 2008; GILMORE; SAKZEWSKI; BOYD, 2009; GREAVES *et al.*, 2010). Na AMIGO a proposta é otimizar o tempo de aplicação e, por conseguinte, não há necessidade de filmagem durante a aplicação, pois o avaliador já irá pontuando o desempenho concomitantemente.

Pode-se dizer, também, que a AMIGO difere das outras avaliações no aspecto da abrangência de itens, pois apresenta requisitos variados de movimentos dentro do contexto de função manual, nas diferentes faixas etárias.

6.2. Construção I

Na revisão de literatura de Chaves *et al.* (2010) concluiu-se a necessidade da sistematização dos métodos de avaliação em Terapia Ocupacional devido ao pequeno número de avaliações válidas e fidedignas disponíveis na literatura.

6.2.1. Desenvolvimento dos Itens da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva

6.2.1.1. Seleção dos Instrumentos Utilizados como Base para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1

Os recursos a partir dos quais os itens podem ser construídos são vários, como a busca na literatura, questionários já existentes, relatos da população-alvo, observação clínica, opinião de especialistas, resultados de pesquisa, teorias, dentre outros (KESZEI, NOVAK, STREINER, 2010; COLUCI, ALEXANDRE, MILANI, 2015).

Nesta pesquisa, optou-se por selecionar instrumentos padronizados (ELPK-R, IPO, TTDD-R, PEDI e MAM-EDM) e muito utilizados e citados na prática clínica da terapia ocupacional e nas pesquisas com crianças pré-escolares (KNOX, 2000; MANCINI *et al.*, 2002; ROSA NETO, 2002; FORMIGA, 2003; ROSA *et al.*, 2008; OLIVEIRA, 2010; PACCIULIO; PFEIFER; SANTOS, 2010; MADASCHI; PAULA, 2011; SPOSITO; PFEIFER; SANTOS, 2012;). Eles estão relacionados à coordenação motora e possuem conteúdo de coordenação motora fina, que compreende as habilidades manuais.

Os instrumentos eleitos possuem faixas etárias diferentes de aplicação, no entanto, todos abrangem uma parcela da faixa etária proposta pela AMIGO. Notou-se, no entanto, que a faixa etária de 6 anos a 6 anos e 11 meses possui o menor número de itens nos instrumentos que a contemplam.

6.2.1.2. Seleção dos Itens Relevantes por Faixa-etária para Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1

As reuniões do comitê de pesquisa fazem parte do processo de construção do instrumento, havendo vários estudos que se utilizam desse recurso em seu procedimento. No estudo de Spirtos, O'Mahony e Malone (2011), os autores relataram reuniões entre os terapeutas que juntos revisaram o manual e discutiram sobre alguns critérios eleitos. No

presente estudo, foram realizadas reuniões do comitê de pesquisa a fim de se discutir a relevância de cada item para contemplar o objetivo final da AMIGO-V1: identificar o desempenho da função manual de crianças com PC.

Ainda não há consenso em relação à quantidade ideal de itens de um instrumento, sendo que alguns estudos apontam que a representação de um constructo é alcançada com aproximadamente 20 itens (PASQUALI, 2003). Entretanto, para outros autores, sugere-se que o início da construção de um instrumento deve conter, ao menos, o triplo de itens do instrumento final (COLUCI, ALEXANDRE; MILANI, 2015).

No caso da presente pesquisa, inicialmente foram previamente selecionados todos os itens que, de alguma forma, estavam relacionados aos membros superiores. Assim, os itens que incluíam o uso das mãos durante a atividade mencionada foram selecionados, e todos aqueles itens em que não era preciso o uso das mãos foram excluídos.

Todos os itens foram organizados por idade, de acordo com os instrumentos dos quais foram retirados, seguindo o padrão esperado do desenvolvimento infantil. Foram selecionados os itens relacionados a alcance, autoexploração corporal, movimentação de objetos, preensão, ato de soltar, exploração de objetos, encaixe e desencaixe, transporte e transferência, abrir e fechar, manipulação (apertar, esvaziar e encher, juntar, dobrar papel), recorte, grafia, folhear, amarrar, uso de talheres, manuseio de roupas, calçados, fechos e de escova dental e de cabelo, preparo de alimento, sendo que, às vezes, o mesmo item se enquadra em mais de um aspecto.

6.2.1.3. Análise dos Itens e Adequação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 1

Nas reuniões do comitê de pesquisa, os itens que eram muito semelhantes entre si, ou seja, repetitivos, foram agrupados e organizados em cada faixa etária, seguindo uma ordem lógica: primeiramente, os itens relacionados a manuseio de objetos (enche, esvazia, coloca, retira, etc.); depois, os relacionados a construção e encaixe (blocos, quebra-cabeça, etc); em seguida, os relacionados às atividades gráficas (desenho, pintura, escrita, etc) e, por último, os relacionados às atividades de vida diária (colocar e retirar roupas, calçados, etc), indo de acordo com Coluci, Alexandre e Milani (2015), que referem que os itens devem obedecer a uma sequência lógica. Neste estudo, pensou-se, primeiro, em atividades que utilizem brinquedos; depois, nas que necessitam de uma precisão maior, como nas atividades gráficas e, na sequência, nas atividades que envolvem o próprio corpo e uma postura diferenciada.

Nesta fase, a pontuação utilizada foi a mesma proposta por Pfeifer (2006) para a ELPK-R, a qual tem sido utilizada em diversos estudos (PACCIULIO, PFEIFER, SANTOS, 2010; ROMBE, 2012; PFEIFER *et al.*, 2011), apresentando os seguintes critérios: 2 pontos quando apresenta seguramente o comportamento, 1 ponto quando apresenta o comportamento de forma insegura, -1 quando não apresenta o comportamento e 0 quando o comportamento não é observado – NO – pontuação é nula. Em cada item, o aplicador deveria assinalar apenas 1 opção dentre as 4 pontuações.

6.3. Projeto Piloto: Aplicação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

6.3.1. Aplicação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2 junto à Crianças de 0 a 7 anos e 11 meses com Paralisia Cerebral e com Desenvolvimento Típico.

Durante a aplicação, foram observados 4 aspectos: tempo de aplicação, o ambiente, o material utilizado e o comportamento das crianças.

Quanto ao tempo utilizado na aplicação do protocolo, houve diferenças grandes de uma faixa etária para outra, pois dependia da disponibilidade e motivação da criança para realizar as tarefas, assim como também da quantidade de itens que apresentava cada faixa etária. As faixas etárias de 1 ano a 1 ano e 11 meses e 2 anos a 2 anos e 11 meses tinham mais de 20 itens cada e, em alguns casos, excederam 1 hora de aplicação. Já as faixas etárias de 0 a 5 meses, 6 anos a 6 anos e 11 meses e 7 anos a 7 anos e 11 meses, que possuíam poucos itens, não demoraram mais que 20 minutos.

Foi observado que, apesar de não haver importante variação de tempo com relação ao grupo controle, a cognição teve interferência no tempo e no desempenho da criança durante a aplicação do protocolo. Foi discutida, então, a necessidade de rever os itens das faixas etárias com maior número deles, agrupando ainda mais os itens que exigiam movimentos manuais semelhantes, pensando na diminuição do tempo de aplicação e na sua praticidade.

Quanto ao ambiente de aplicação, percebeu-se que este influenciou no tempo de aplicação das filmagens, pois as crianças que realizaram a avaliação na própria residência apresentaram maior tempo de aplicação do que aquelas que a fizeram na creche. Em concordância com esta situação, Silva (2008) refere que as tarefas analisadas também são determinadas pelo local da aplicação. Assim, este resultado também pode sugerir que,

possivelmente, o *setting* terapêutico seja o lugar mais adequado para a avaliação das crianças com PC.

Apesar de a AMIGO-V2 apresentar itens relacionados à culinária e à higiene oral, uma sala com uma pia, espelho, mesa e cadeira infantil adaptáveis, uma superfície estável, um lugar fechado sem a interferência do ambiente externo são suficientes para compor um ambiente adequado de aplicação.

Foi discutido, porém, que nas aplicações da AMIGO-V2 no Centro de Reabilitação do HCFMRP-USP, em alguns casos, houve influência negativa do barulho, já que uma das salas utilizadas não era totalmente fechada e havia terapias ocorrendo ao mesmo tempo.

Em relação ao material, foram utilizados 81 objetos no total, durante a aplicação para todas as faixas etárias. Dessa forma, foram discutidas alterações em alguns subitens “materiais” para que no *kit* de materiais houvesse menos objetos. Discutiu-se também o uso de objetos que permitissem maior manipulação, para que assim se possibilitasse a observação de mais aspectos, diminuindo a necessidade de troca de objetos durante a aplicação, o que facilitaria a avaliação e diminuiria o tempo de aplicação.

Em relação ao comportamento das crianças, percebeu-se que, inicialmente, elas se apresentaram receosas, mas, com a apresentação dos objetos e a motivação do aplicador, elas ficaram curiosas, o que facilitou a conquista da confiança da criança e a criação do vínculo com ela. Porém, no momento da troca do brinquedo, para que fossem analisados outros itens, algumas vezes as crianças não se interessavam pelo novo objeto ou atividade, querendo continuar a manipular o anterior. Em alguns casos, foram feitas várias tentativas de inserir um novo objeto para a criança manipular e ela não demonstrou interesse algum. Consequentemente, o item não pôde ser observado. Isso ocorria principalmente nas atividades relacionadas às AVDs.

O primeiro tipo de atenção que se manifesta na criança é a involuntária. É observada quando há a fixação do objeto pelo olhar e sua manipulação. Ao término do primeiro e início do segundo ano de vida, aparece a atenção voluntária, desenvolvida pela ordenação e nomeação das ações e objetos. Nessa fase, a criança dirige o olhar para o objeto pedido. A partir daí, começa-se a desenvolver a atenção seletiva, quando ela foca a atenção em apenas uma etapa das muitas necessárias para o desenvolvimento de uma atividade em sequência. Porém, a atenção da criança é ainda muito instável e a reação é orientada para o objeto mais nítido ou mais interessante. No segundo ano de vida, a atenção da criança só é mantida nas etapas iniciais, que coincidem com a sua percepção imediata. É entre o segundo e terceiro anos de vida que a criança começa a organizar a atenção estável, em que ela escuta a instrução

verbal do adulto e distingue as ordens necessárias. Ou seja, nesses 3 primeiros anos, encontra-se frequentemente a atenção involuntária e não focada, devido à imaturidade do córtex cerebral (LURIA, 1979).

A capacidade de atenção e concentração de crianças na primeira infância é, portanto, ainda muito pequena, sendo que elas se dispersam facilmente. A grande quantidade de itens a serem observados faz com que a aplicação seja demorada, e, mesmo inserindo a ludicidade e o faz de conta, as crianças perdem o interesse após algum tempo, inclusive não querendo fazer algumas atividades necessárias.

A presença da mãe durante a aplicação do teste tem duas vertentes. Pode tanto facilitar a aplicação, pois a criança sente-se mais segura e a mãe sabe como pedir para que a criança realize a atividade e despertar maior interesse pelos objetos, como também pode atrapalhar na medida em que a mãe realiza as atividades pela criança e esta não consiga se concentrar na tarefa que está realizando por conta da presença da mãe. Tem que se pensar também que a presença da mãe tranquiliza a ela própria, já que ela observa o que está sendo feito com seu filho, pois, quando se fala que será feita uma pesquisa e que, para isso, será aplicado um teste, a mãe sente insegurança pelo que será feito. Por isso, é importante o diálogo entre pesquisador e cuidador para que seja tudo muito bem explicado e haja confiança para que a participação da criança seja autorizada.

Segundo Papalia, Olds e Feldman (2006), os lactentes raramente reagem negativamente a estranhos antes dos 6 meses, porém, costumam reagir assim a partir dos 8 ou 9 meses e o fazem cada vez mais durante o resto do primeiro ano. As reações das crianças frente a um estranho dependem da faixa etária em que elas se encontram, as de 6 meses tendem a protestar e evitar o olhar do estranho; as de 12 meses acalmam-se sugando o polegar e as de 18 meses desviam a atenção para outro lugar ou tentam controlar a interação com o estranho.

Na faixa etária de 3 a 4 anos, o protocolo foi aplicado em 2 crianças do sexo masculino. Na parte de vestuário dessa faixa etária são pedidas várias atividades, como vestir-se e desvestir-se completa e independentemente. Para isso, foi utilizada fantasia, para que a criança despisse sua roupa e colocasse a fantasia. Porém, as crianças se sentiram acanhadas em frente à câmera e com a observação de uma pessoa do sexo feminino que não é próxima a ela. De acordo com Mancini (2005), o item em questão, retirado do PEDI, está de acordo com a faixa etária entre 3 e 4 anos e, de acordo com Bee (2011), as crianças nessa idade iniciam o sentimento de vergonha frente a estranhos.

As crianças acima de 4 anos de idade começam a desenvolver a atenção voluntária e

só adquirem uma atenção estável e socialmente organizada próximo à idade escolar (NETO, 2005). Por volta dos 5 anos de idade, a capacidade de obedecer a uma instrução falada se torna suficientemente forte, permitindo que a criança facilmente elimine os fatores irrelevantes, distrativos, embora ainda possam aparecer sinais de instabilidade das formas superiores da atenção (NETO, 2005).

Há nessa fase, interesse pela língua escrita. A criança quer saber o que está escrito no livro, quer fazer a correspondência da palavra ouvida com a escrita (GARCEZ, 2008). Como as crianças de 5 a 7/8 anos são geralmente centradas em um único ponto de vista, elas resistem a mudanças (GARCEZ, 2008). Dessa forma, explica-se o interesse das crianças por atividades escolares, observado durante a aplicação da AMIGO-V2.

Durante as tarefas da avaliação em que se utilizaram atividades lúdicas, observou-se que as crianças mantinham grande interesse e motivação em desenvolver a tarefa, isso pode ser explicado pelo fato de a brincadeira possuir influência no desenvolvimento infantil, pois há motivação interna para tal atividade (CORDAZZO *et al.*, 2007). Uma criança não precisa de motivos ou razões para brincar. Crianças brincam pelo simples prazer de brincar (STAGNITTI, 2004). É o brincar pelo brincar, sem a necessidade da existência de um objetivo final a ser alcançado.

6.3.2. Análise dos Itens e Adequação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 2

Durante a aplicação da AMIGO-V2, foi observado que, na maioria das faixas etárias (6 a 11 meses, 1 ano a 1 ano e 11 meses, 2 anos a 2 anos e 11 meses, 3 anos a 3 anos e 11 meses, 4 anos a 4 anos e 11 meses), as crianças com DT apresentaram sempre melhor pontuação do que as crianças com PC. Numa minoria das faixas etárias (0 a 5 meses, 5 anos a 5 anos e 11 meses, 6 anos a 6 anos e 11 meses, 7 anos a 7 anos e 11 meses), no entanto, uma das crianças com PC apresentou pontuação igual ou acima das crianças com DT. Quando comparados os grupos, o GC sempre foi melhor do que o GE, apresentando pontuação superior em todas as faixas etárias.

Esses dados podem ser justificados pelo fato de as crianças com PC poderem apresentar comprometimentos cognitivos, físicos e motores, dificultando a realização das atividades propostas. Verifica-se, assim, uma relação importante entre a pontuação da criança e seu nível de gravidade motora, medido pelo GMFCS e MACS (PALISANO, 1997). Dessa forma, quanto maior o nível de gravidade motora que a criança apresenta, menor pontuação ela alcançará.

Em estudo realizado com participantes com PC, foi constatada relação entre as limitações motoras e os resultados obtidos num teste experimental de representação espacial do corpo (RODRIGUES *et al.*, 2007). Crianças com PC pontuaram valores inferiores aos das crianças do GC. Encontrou-se, também, relação direta entre o grau de funcionalidade motora e os resultados obtidos na referida prova, ou seja, quanto maiores as dificuldades motoras (dentro do GE), menor o valor obtido no teste.

No estudo de Mancini *et al.* (2002), dos 22 itens avaliados e comparados entre crianças com DT e crianças com PC, 7 itens apresentaram dificuldade maior no grupo de crianças com PC do que no grupo de crianças com DT. Estes itens se referem a atividades funcionais que requerem tanto habilidades manuais como também controle postural e maior precisão da função manual, indicando, então, o impacto da PC no cotidiano da criança.

Outros estudos (VASCONCELOS *et al.*, 2009; OSTENSJO; CARLBERG; VOLLESTAD, 2003; ALLEGRETTI; MANCINI; SCHWARTZMAN, 2002) demonstraram que, dentro da PC, existe variabilidade significativa de graus de funcionalidade (verificado por meio do PEDI nos domínios da mobilidade, autocuidado e função social) nos diferentes níveis motores do GMFCS E & R.

A capacidade de um instrumento para medir com precisão o fenômeno a ser estudado é chamado de validade. A avaliação deste atributo pode abranger vários aspectos: validade de conteúdo, validade de constructo e validade de critério. Cada um deles avalia aspectos diferentes do instrumento e deve ser pensado como parte de um processo (COLUCI, ALEXANDRE, MILANI, 2015). No caso da AMIGO-V2, concluiu-se que o instrumento consegue medir as habilidades manuais das crianças, revelando a diferença nas crianças do GE.

Foi possível perceber também que as aplicadoras sentiram dificuldade em pontuar, devido à subjetividade que a descrição da pontuação propiciava. Dessa forma, o subitem “critérios de pontuação” foi reformulado a partir da pontuação geral: 2 pontos – quando a criança apresentava seguramente o comportamento; 1 ponto – quando a criança apresentava o comportamento de forma insegura; -1 ponto – quando a criança não apresentava o comportamento e; 0 ponto – quando o comportamento não era observado. Na reformulação, o subitem “critério de pontuação” obteve uma pontuação mais específica de acordo com o tema de cada item. Assim, a pontuação foi personalizada de acordo com o assunto a que o item se referia e baseada na pontuação geral, apresentada acima.

A organização dos itens por domínios de alcance, preensão e manipulação de objetos foi mantida para verificação das opiniões dos juízes especialistas na etapa seguinte.

O material de aplicação da AMIGO-V2 foi reduzido para 72 objetos, apesar de ainda ser um número grande para o *kit* de aplicação de avaliação. Em projetos futuros, será feita uma nova revisão na seleção dos objetos utilizados.

Foram feitas algumas alterações nos itens. Assim, o item 1 (manipulação de objetos) de 6 meses a 11 meses, “*Realiza movimentos de puxar, rasgar ou raspar*”, foi alterado para “*Realiza movimentos de puxar e rasgar*”, pois “raspar” foi considerado menos importante e menos usual no cotidiano das crianças.

O item 9 (manipulação de objetos), de 6 meses a 11 meses, “*Estende a mão com o brinquedo/objeto ou alimento em direção ao adulto*”, foi excluído por apresentar foco cognitivo e não habilidades manuais, pois a criança deve fazer o movimento de estender a mão especificadamente em direção a um adulto e não a qualquer objeto, por exemplo.

O item 10 (manipulação de objetos), de 6 meses a 11 meses, “*Com ajuda, leva a colher cheia de comida até a boca*” foi agrupado ao item 12 “*Escava com uma colher ou pá*” por apresentar semelhança de movimento na utilização da colher.

O item 7 (manipulação de objetos), de 1 ano a 1 ano e 11 meses, “*Come independente, utilizando colher*”, foi alterado para “*Come, utilizando colher*”, pois “independente” sugere que a criança não necessita de ajuda, sendo que nesta faixa etária ela ainda precisa de algum suporte.

O item 11 (manipulação de objetos), de 1 ano a 1 ano e 11 meses, “*Junta*”, foi excluído por ser muito abrangente e ser avaliado na faixa etária anterior, por exemplo, com o item 8 (manipulação de objetos), de 6 meses a 11 meses, “*bate palmas*”, onde a criança junta as mãos.

O item 12 (manipulação de objetos), de 1 ano a 1 ano e 11 meses, “*Desmonta*”, foi agrupado com o item 13 da mesma faixa etária e domínio “*Encaixa*”, sendo alterado para “*Encaixa e desencaixa*”, por serem atividades complementares e para diminuir o número de itens.

O item 18 (manipulação de objetos), de 1 ano a 1 ano e 11 meses, “*Coloca e puxa contas ou argolas num cordão*”, foi excluído por ser contemplado na faixa etária seguinte com o item 3 (manipulação de objetos) “*Coloca contas grandes num cordão*”.

O item 19 (manipulação de objetos), de 1 ano a 1 ano e 11 meses, “*Abre e fecha (pote, porta, gaveta)*”, foi alterado para “*Abre e fecha pote*”, pois, assim, o item ficou mais específico e contribuiu para a diminuição dos materiais no *kit* de aplicação.

Os itens 21 “*Carrega objetos grandes que requerem a utilização das duas mãos*” e 22 “*Carrega objetos pequenos que cabem em uma das mãos*” foram excluídos, pois o foco primordial era na coordenação motora global e no equilíbrio e não na habilidade manual.

O item 5 (manipulação de objetos), de 2 anos a 2 anos e 11 meses, “*Constrói horizontal e verticalmente*” foi alterado para “*Constrói horizontal e verticalmente (enfileirar e empilhar)*”, mais específico.

O item 11 (manipulação de objetos), de 2 anos a 2 anos e 11 meses, “*Vira trincos e maçanetas em portas*” foi agrupado com o item 17 da mesma faixa etária e domínio “*Abre e fecha torneira*”, por semelhança no movimento durante a manipulação da maçaneta e da torneira.

O item 14 (manipulação de objetos), de 2 anos a 2 anos e 11 meses, “*Alimenta uma boneca (mamadeira ou colher)*”, foi alterado para “*Alimenta uma boneca (colher)*”, mais específico.

O item 2 (manipulação de objetos), de 3 anos a 3 anos e 11 meses, “*Recorta algo em pedaços e ao longo de uma linha reta de 20 cm*”, foi alterado para “*Recorta folha sulfite ao meio com desenho*”, mais específico.

O item 5 (manipulação de objetos), de 3 anos a 3 anos e 11 meses, “*Emparelha 3 ou mais objetos*” foi excluído, pois o foco principal era cognitivo e não habilidade manual.

O item 7 (manipulação de objetos), de 3 anos a 3 anos e 11 meses, “*Abre e fecha torneira e utiliza sabão*”, foi alterado para “*Utiliza sabão para lavar as mãos*”, mais específico.

O item 13 (manipulação de objetos), de 3 anos a 3 anos e 11 meses, “*Veste-se e desveste-se sozinho, exceto quanto a botões, fechos ou golas cerradas*” foi agrupado ao item 11 (manipulação de objetos), de 3 anos a 3 anos e 11 meses, “*Veste uma camiseta*”, que foi alterado para “*Veste e retira uma camiseta*” e, também agrupado ao item 12 (manipulação de objetos), de 3 anos a 3 anos e 11 meses, “*Veste calças com elástico na cintura*”, alterado para “*Veste e retira calças com elástico na cintura*”, por serem atividades complementares e para diminuir o número de itens.

O item 4 (manipulação de objetos), de 4 anos a 4 anos e 11 meses, “*Copia um triângulo, um círculo, sinal positivo (+), desenha figuras simples (casa, árvore) e uma pessoa (3 partes)*” foi dividido em 2, sendo o item 4A “*Copia um triângulo, um círculo, sinal positivo (+), desenha figuras simples (casa, árvore)*” e o item 4B “*Desenha uma figura humana (3 partes)*”, pois eram muito extensos. Dessa forma, o primeiro ficou com figuras simples e geométricas e o segundo, com o corpo humano.

O item 7 (manipulação de objetos), de 4 anos a 4 anos e 11 meses, “*Usa faca para passar manteiga no pão e cortar alimentos macios*” foi dividido em 2, sendo o item 7A “*Usa faca para cortar alimentos macios*” e o item 7B “*Usa faca para passar manteiga no pão*”, pois era muito extenso. Dessa forma, o primeiro ficou com a função da faca de cortar e o segundo, com a função da faca de espalhar algo.

O item 11 (manipulação de objetos), de 4 anos a 4 anos e 11 meses, “*Penteia ou escova cabelos*” foi excluído por ser contemplado na faixa etária anterior com o item 10 (manipulação de objetos) “*Escova ou penteia o cabelo*”.

O item 12 (manipulação de objetos), de 4 anos a 4 anos e 11 meses, “*Veste-se sozinho, incluindo botões, fechos, cintos, fivelas e zíper na terminação (não dá laço)*”, foi alterado para “*Veste-se sozinho, incluindo botões e fechos (não dá laço)*”, pois o cinto e a fivela serão analisados no item seguinte e o zíper, em outros itens das faixas etárias seguintes.

O item 13 (manipulação de objetos), de 4 anos a 4 anos e 11 meses, “*Aperta e afrouxa cintos ou fivelas nos vestidos ou calças e sapatos*”, foi alterado para “*Aperta e afrouxa cintos ou fivelas (vestidos, calças e sapatos)*”, por questão de melhora de redação.

O item 10 (manipulação de objetos), de 5 anos a 5 anos e 11 meses, “*Prepara seu próprio sanduíche ou merenda (corta alimentos tenros: salsicha, batata, banana)*”, foi alterado para “*Corta alimentos tenros (salsicha, batata, banana)*”, por questão de redação melhor e tornar o item mais específico.

O item 12 (manipulação de objetos), de 5 anos a 5 anos e 11 meses, “*Serve-se de líquidos de uma jarra ou embalagem*” foi agrupado ao item 11 (manipulação de objetos), de 5 anos a 5 anos e 11 meses, “*Prepara uma refeição (leite com café ou chocolate)*”, que foi alterado para “*Prepara uma refeição e serve-se de líquidos de uma jarra ou embalagem (leite com chocolate)*”, devido à semelhança de ação e de movimento requisitados nos itens.

O item 4 (manipulação de objetos), de 7 anos a 7 anos e 11 meses, “*Amarra ou dá laços nos cordões dos sapatos/tênis*”, foi agrupado ao item 3 (manipulação de objetos), de 7 anos a 7 anos e 11 meses, “*Amarra sapatos (prepara cadarço)*”, que foi alterado para “*Amarra e dá laços nos cordões dos sapatos/tênis (inclui preparar cadarço)*” por serem atividades complementares e para diminuir o número de itens.

6.4. Construção II

6.4.1. Validação de Conteúdo da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3 por Profissionais/Pesquisadores Experientes (Experts) na Área

Esta fase apoia-se na proposta de Benson e Clark (1982) e Alexandre e Colucci (2011), e consistiu na convocação de um comitê de especialistas da área de neuropediatria para avaliarem a abrangência, a pertinência e a clareza dos itens.

De acordo com Oliveira (1995), a validade de um instrumento define-se por sua capacidade em realmente medir aquilo que ele se propõe a medir. Para Chaves *et al.* (2010), a validade consiste em um componente conceitual e um componente operacional. O primeiro se refere ao julgamento do investigador sobre o instrumento ser capaz de medir o que se propôs a medir. Isso, no entanto, é subjetivo, ou seja, não é possível avaliar esse aspecto com métodos estatísticos (ALMEIDA FILHO, 1989). Já o segundo consiste em uma avaliação sistemática do instrumento e, para a comparação, usualmente se utilizam análises estatísticas (MENEZES; NASCIMENTO, 1999; TEDESCO, 2002).

6.4.1.1. Elaboração e Envio do Questionário aos Juízes Especialistas

De acordo com a pesquisa de Alexandre e Coluci (2011), existem na literatura controvérsias sobre o número e qualificação de juízes especialistas. Lynn (1986) sugere um mínimo de cinco e um máximo de dez pessoas, entretanto há outros autores que defendem a idéia de um mínimo de seis e um máximo de vinte profissionais (ALEXANDRE; COLUCI, 2011; GRANT; DAVIS, 1997; RUBIO *et al.*, 2003).

No presente estudo, participaram 11 juízes especialistas, formados em terapia ocupacional, atuantes na área de Neuropediatria com experiência mínima de 6 anos e máximo de 33 anos, apresentando uma média de 19 anos de experiência. A maior parte deles tinha o título de doutor e os outros possuíam o título de mestre.

Para Alexandre e Coluci (2011), no momento da seleção dos juízes especialistas, deve-se considerar a experiência e a qualificação de cada um. Sugerem, ainda, que se devem descrever os critérios de seleção, como ter experiência clínica, publicar e pesquisar sobre o tema, ser perito na estrutura conceitual envolvida e ter conhecimento metodológico sobre a construção de questionários e escalas. Indica-se, também, a inclusão entre os membros do comitê de especialistas, de pessoas leigas que estejam envolvidas com a população alvo, para assegurar a clareza do instrumento.

Neste estudo, o quadro de juízes possuía experiência clínica com PC, mas não há dados de que algum deles tinha conhecimento metodológico sobre a construção de questionários e escalas. Não houve inclusão de leigos no quadro de juízes especialistas por se tratar de um instrumento voltado aos profissionais terapeutas.

Alexandre e Coluci (2011) sugerem que se deve enviar primeiramente um convite a

todos os membros do comitê de juízes especialistas com uma carta explicativa, contendo o porquê da escolha para a participação no estudo, a relevância sobre os conceitos envolvidos e a do instrumento a ser analisado, assim como o objetivo do estudo, a descrição do instrumento, fornecendo suas bases conceituais e teóricas. Se for viável, informar também a população alvo e o contexto envolvidos.

Todo esse procedimento, apontado por Alexandre e Coluci (2011), foi realizado nesta pesquisa, conforme citado no método. Foram enviados, por correio eletrônico, o convite para participação na pesquisa com a explicação sobre os seus objetivos e a importância da participação de cada um deles no estudo. Assim, foi enviado aos que aceitaram o convite novo correio eletrônico, contendo em anexo o termo de consentimento livre e esclarecido para ser assinado, um questionário pequeno sobre o currículo profissional, além de uma versão exclusiva da AMIGO-V3, para que fossem feitas as análises semântica, de conteúdo, abrangência, de compreensão e pertinência de cada item.

De acordo com Tilden, Nelson e May (1990), deve-se deixar um espaço para os juízes especialistas fazerem sugestões para melhorar o item e comentários. Na versão exclusiva da AMIGO-V3, havia um espaço de sugestão e observações para que o profissional pudesse expor sua opinião e reflexão sobre cada item e subitem.

6.4.2. Análise das Avaliações dos Especialistas e Adequação da Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – Versão 3

Nesta fase de avaliação pelos especialistas, Alexandre e Coluci (2011) defendem que se deva avaliar o instrumento como um todo, se cada domínio ou conceito foi coberto pelo conjunto de itens e se todas as dimensões foram incluídas, podendo-se sugerir a exclusão ou a inclusão de itens. Além disso, os especialistas devem avaliar cada item individualmente quanto à sua clareza e pertinência.

Como os profissionais tinham espaço para colocar suas observações e sugestões, foi possível realizar uma análise tanto quantitativa como qualitativa dos dados obtidos. Segundo Silva e Filho (2006), é importante que a validade de conteúdo seja medida de forma mais qualitativa do que quantitativa, pois dessa forma consegue-se alcançar uma escala que reflita precisamente a especificidade daquilo que se deseja no estudo em questão.

Para se quantificar o grau de concordância e chegar a este resultado, foi utilizada a porcentagem de concordância, método usado para calcular a porcentagem de concordância entre os juízes especialistas, considerada uma das medidas mais simples, por ser fácil de calcular e fornecer informações úteis (RUBIO *et al.*, 2003; ALEXANDRE; COLUCI 2011).

Neste método, a porcentagem de concordância aceita é de 80 a 90% entre os juízes. Assim, se acontecer de o valor ser inferior a esse, é justificável a exclusão do item (ALEXANDRE; COLUCI, 2011). No entanto, nesta pesquisa, na maioria dos casos, embora alguns juízes não estivessem de acordo com o item eles não sugeriram a exclusão, mas, sim, a modificação da escrita da questão. Nesses casos, então, as questões foram mantidas e reescritas.

Os juízes devem avaliar cada item individualmente em relação ao formato, ao título, às instruções, aos domínios, aos escores dos domínios (ou do instrumento) e à análise (interpretação) dos escores, considerando a clareza e/ou a pertinência de cada aspecto a ser avaliado (ALEXANDRE; COLUCI, 2011). Embora os juízes não tenham sugerido a exclusão de alguns itens, foi observado por alguns deles que certos itens eram muito semelhantes, o que nos levou a agrupá-los a fim de deixar o protocolo mais objetivo, com menor número de itens, visto que ele é bastante extenso.

A faixa etária de 6 anos a 6 anos e 11 meses foi agrupada na faixa etária de 5 anos a 5 anos e 11 meses, por ter havido a exclusão do único item dessa faixa etária. Dessa forma ficou de 5 anos a 6 anos e 11 meses.

Por conseguinte, os itens da AMIGO-V3 foram dispostos por faixa etária da seguinte forma: 5 itens de 0 meses a 5 meses; 12 itens de 6 meses a 11 meses; 19 itens de 1 ano a 1 ano e 11 meses; 20 itens de 2 anos a 2 anos e 11 meses; 17 itens de 3 anos a 3 anos e 11 meses; 15 itens de 4 anos a 4 anos e 11 meses; 10 itens de 5 anos a 6 anos e 11 meses e, por fim, 3 itens de 7 anos a 7 anos e 11 meses.

Alguns juízes especialistas sugeriram a alteração de alguns itens, principalmente da faixa etária de 0 a 5 meses, com o argumento de que uma criança de com 1 mês de idade não poderia realizar algumas atividades propostas que só um criança de 5 meses poderia realizar, assim como não se poderia pontuar da mesma forma. No entanto, não foi feita alteração, visando estudos futuros que relacionarão a idade ideal para cada item, seguindo o modelo de TTDD-R. Em alguns casos, foi feita a mudança de pontuação de acordo com a idade da criança.

Por outro lado, observou-se que outras avaliações não subdividem a faixa etária menor de 0 a 6 meses, pois é inviável segmentar em menos meses, como por exemplo ELPK-R, PEDI, MAM-EDM e PDMS-2.

Alguns especialistas sugeriram mudanças na postura da criança e no uso de um banco como mesa. Assim, na maioria dos itens, no subitem estratégia, foi descrita a postura da criança de maneira que facilitasse e promovesse o melhor desempenho da função manual, assim como o uso de materiais facilitadores, como rolo e lápis jumbo. Dessa maneira optou-

se, na maioria das vezes, por posicionar a criança com os pés apoiados, sentada em frente a uma mesa e, havendo necessidade, utilizar o apoio de tronco.

Foi sugerida também a colocação de figuras para visualizar a postura da criança no momento da aplicação, o que deverá ser feito no Manual de aplicação da AMIGO no projeto futuro.

Foram feitas alterações em alguns materiais visando ao uso em crianças com PC com déficit visual e auditivo associados. Foram então, utilizados mais materiais com contrastes de cores e brinquedos sonoros. Para contemplar as observações de 3 profissionais sobre a distância de oferecimento do objeto como estímulo visual, foi alterada, em todos os itens, a distância de oferecimento do objeto. Constata-se que a distancia ideal é de 30cm, conforme Gagliardo, Gabbard e Gonçalves (2002), que concordam que o objeto deve estar na linha média da criança, aproximadamente 30 cm acima de seus olhos.

Sugestões sobre a medida dos cubos, de potes, de bolas, de papéis, troca de alimentos comestíveis como uva passa ao invés de chocolate, biscoitos de polvilho, iogurte, foram aceitas para melhoria dos materiais.

A sugestão de mudança na nomenclatura de decúbito ventral, não foi acatada por ser um instrumento voltado para profissionais da área da saúde que estão familiarizados com esse termo. Assim, mantiveram-se os termos decúbito ventral e decúbito dorsal. Pode-se citar o instrumento ELPK-R, que utiliza essa mesma nomenclatura.

Um juiz questionou a aplicação de itens com ingestão de líquidos nas crianças que apresentam alguma dificuldade na deglutição, e resolveu-se que, nesses casos, não se aplica o item.

Foi questionado o uso de uma ou ambas as mãos. No entanto, a criança pode realizar das duas maneiras e o avaliador anota isso na folha de aplicação nas colunas devidas.

Os domínios alcance, apreensão e manipulação de objetos foram excluídos e mantidos somente a ordem numérica dos itens em cada faixa etária, visto que a maioria dos itens estavam num só domínio, tendo 4 faixas etárias com um único domínio (manipulação de objetos).

A pontuação foi alterada devido a várias sugestões de modificá-la. Dessa maneira, a pontuação geral ficou assim: a criança alcança 2 pontos quando realiza o item sem auxílio, alcança 1 ponto quando realiza com auxílio e 0 pontos quando o não realiza. Em cada item está especificada a pontuação de acordo com o tema, sempre baseada na pontuação geral.

A pontuação anterior foi baseada na ELPK-R, em que a criança é observada livremente em 2 ambientes distintos, numa sala e ao ar livre (PACCIULIO, PFEIFER,

SANTOS, 2010). Mas como a AMIGO é uma avaliação direcionada, em que a criança é solicitada a realizar determinadas atividades, a pontuação não ficou adequada e, por esse motivo, foi aceita a sugestão de mudança, retirando-se a pontuação negativa.

Diante de todas essas colocações, a AMIGO – versão final (APÊNDICE G) – está constituída por 8 formulários de aplicação, sendo cada uma correspondente a uma faixa etária, além do manual com todas as orientações descritas para aplicação da avaliação. Nas observações gerais do Manual, em versão futura, será explicado que, em qualquer item, haverá possibilidade de ser fornecer modelo, comandos verbais, pegar autorização com os pais quando for dar algo comestível e utilizar alimentos alternativos quando a criança tiver alergia.

7. Considerações Finais

A avaliação, desenvolvida neste estudo para avaliar a função manual de crianças com PC de 0 a 7 anos e 11 meses de idade, a partir de testes padronizados, nomeada de Avaliação Manual Infantil Geral e Objetiva – AMIGO, foi considerada válida e alcançou seu objetivo principal, porém, ainda está em processo de construção e necessita ser aperfeiçoada.

Apesar disso, a AMIGO pode ser considerada uma ferramenta útil, fácil de ser aplicada em crianças com PC de 0 a 7 anos e 11 meses de idade. Em algumas faixas etárias, há a necessidade de um tempo maior e abrangente, por incluir tanto atividades lúdicas, como gráficas e de vida diária. Além do mais, salienta-se que não há ferramenta similar disponível em língua portuguesa.

Geralmente as principais queixas de pais e familiares de crianças com PC têm sido as dificuldades no desempenho da função manual. Sendo assim, as informações sobre esse tema são muito relevantes, pois dificuldades na função manual promovem impacto negativo enorme na vida da criança com PC, o que, com a aplicação da AMIGO, pode-se definir os objetivos terapêuticos e traçar estratégias terapêuticas com maior especificidade.

Os resultados da presente pesquisa demonstraram que a AMIGO é sensível para detectar as dificuldades da criança com PC, revelando-se importante avaliação da função manual para esta população, embora o estudo necessite de prosseguimentos de análises psicométricas a serem consideradas em futuras abordagens.

Alguns itens de determinadas faixas etárias não foram avaliados devido à falta de interesse da criança na realização da atividade ou talvez pela forma como foi realizada a sua abordagem pelo avaliador. Após análise para a apresentação da versão final, foi descrita, com detalhes, a estratégia de aplicação de cada item no manual da AMIGO para que, em futuros estudos, essa aplicação da avaliação seja padronizada, evitando vieses nos resultados. Na faixa etária de 6 anos a 6 anos e 11 meses, havia somente um item a ser depois excluído, o que levou à junção desta com a faixa etária de 5 anos a 5 anos e 11 meses.

Apesar de todas essas limitações, compreende-se que a construção de um instrumento novo de medida é um trabalho desafiador, que exige tempo, muita pesquisa e aplicações do instrumento para poder chegar a um resultado confiável e de qualidade. Por isso, foi realizada apenas parte do processo de construção e será dada continuidade ao projeto no curso de doutorado.

Conclui-se que a AMIGO está em processo de desenvolvimento e necessita passar por mais 2 fases da metodologia para o desenvolvimento de testes na área de terapia

ocupacional, sendo elas a fase III – avaliação quantitativa e a fase IV – validação, para que possa ser considerada válida e segura a sua utilização na prática clínica e na pesquisa científica.

Como sequência deste estudo, pretende-se realizar a aplicação em uma amostra de, no mínimo, 101 crianças (total de itens do instrumento) para verificar a aplicabilidade da versão final da AMIGO. Será realizado também o estudo da confiabilidade do instrumento, assim como sua validação. Será verificada também sua sensibilidade, que é a habilidade do instrumento de identificar diferenças entre pacientes ou grupo de pacientes com afecções leves e severas; a praticabilidade, que se refere aos aspectos práticos da utilização de instrumentos, levando em conta a facilidade e o tempo de administração, a interpretação dos resultados e os custos envolvidos e a responsividade, que avalia a capacidade do instrumento em detectar melhora ou piora nas condições de pacientes, ou seja, consegue verificar mudanças.

Referências Bibliográficas

- ALEGRETTI, A. L. C.; MANCINI, M. C.; SCHWARTZMAN, J. S. Estudo do desempenho funcional de crianças com paralisia cerebral diparética espástica utilizando o Pediatric Evaluation of Disability Inventory (PEDI). **Temas sobre desenvolvimento**. São Paulo, v. 11, n. 64, p. 5-11. set./out. 2002.
- ALEXANDRE N.M.C., COLUCI M.Z.O. Validade de conteúdo nos processos de construção e adaptação de instrumentos de medidas. **Ciência & Saúde Coletiva**, v.16, n.7, p.3061-3068, 2011.
- ALMEIDA FILHO, N. (Org.). **Epidemiologia sem números**: uma introdução crítica à ciência epidemiológica. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1989.
- ANDRADE, P.M.O.; HAASE,V.G.; OLIVEIRA-FERREIRA, F.O. An ICF-based approach for cerebral palsy from a biopsychosocial perspective. **Developmental Neurorehabilitation**, p.1-10, 2012.
- ARNER, M. et al. Hand function in cerebral palsy: report of 367 children in a population-based longitudinal health care program. **The Journal of Hand Surgery**, v.33A, p.1337-1347, october/2008.
- ARNFIELD, E. et al. Relationship between brain structure on magnetic resonance imaging and motor outcomes in children with cerebral palsy: a systematic review **Research in Developmental Disabilities**, v.34, p.2234–2250, 2013.
- ARNOULD, C. et al. ABILHAND-Kids: a measure of manual ability in children with cerebral palsy. **Neurology**, v.63, n.6, p.1045-1052, set. 2004.
- BARTLETT D.; PURDIE B. Testing of the Spinal Alignment and Range of Motion Measure: a discriminative measure of posture and flexibility for children with cerebral palsy. **Developmental Medicine & Child Neurology**, v.47, p.739-743, 2005.
- BATTISTELLA, L. R.; BRITO, C. M. M. – Classificação Internacional de Funcionalidade (CIF). **Acta Fisiátrica** 9(2): 98-101, 2002.
- BAX M. C. Terminology and classification of cerebral palsy. **Developmental Medicine and Child Neurology**, v.11, p.295–297, 1964.
- BECKUNG, E.; HAGBERG, G. Neuroimpairments, activity limitations, and participation restrictions in children with cerebral palsy. **Developmental Medicine & Child Neurology**, v.44, p.309-316, 2002.
- BEE, H. **A criança em Desenvolvimento**. 9ª edição. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- BENSON, J.; CLARK, F. A guide to instrument development and validation. **Am. J. Occup. Ther.**, v.36, n.12, p.789-800, 1982.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Ações Programáticas Estratégicas. **Diretrizes de atenção à pessoa com paralisia cerebral /**

Ministério da Saúde, Secretaria de Atenção à Saúde, Departamento de Ações Programáticas Estratégicas. – Brasília : Ministério da Saúde, 2013. 80 p.

Canchild. Disponível em: <<http://cpnet.canchild.ca/en/resources/49-quality-of-upper-extremity-skills-test-quest>>. Acesso em: 20 out. 2015.

CHARLES J.R. et al. Efficacy of a child-friendly form of constraint-induced movement therapy in hemiplegic cerebral palsy: a randomized control trial. **Dev Med Child Neurol**, v.48, p.635–642, 2006.

CHAVES, G.F.S. et al. Escalas de avaliação para terapia ocupacional no Brasil. **Rev. Ter. Ocup. Univ. São Paulo**, v.21, n.3, p.240-246, set/dez, 2010.

COLUCI, M. Z. O.; ALEXANDRE, N. M. C.; MILANI, D. Construção de instrumentos de medida na área da saúde. **Ciência & Saúde Coletiva**, v.20, n.3, p.925-936, 2015

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; MARTINS, Gabriela Dal Forno; MACARINI, Samira Mafioletti e VIEIRA, Mauro Luis. **Perspectivas no estudo do brincar: um levantamento bibliográfico**. *Aletheia* [online]. 2007, n.26, pp. 122-136. ISSN 1413-0394.

CRUZ, D.M.C. Brincar é estimular? Preensão, função manual e sua estimulação em pré-escolares com paralisia cerebral do tipo hemiparesia espástica. 2006. 152f. Dissertação (Mestrado em Educação Especial) – Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2006.

DAVIDS, J.R. et al. Validation of the shiners hospital for children upper extremity evaluation (SHUEE) for children with hemiplegic cerebral palsy. **The Journal of Bone & Joint Surgery**, v.88, n.2, p.326-333, 2006.

DEMATTEO et al. The Reliability and Validity of the Quality of Upper Extremity Skills Test. **Physical & Occupational Therapy In Pediatrics**, v.13, n.2, p.1-18, 1993.

DUARTE, C.S.; BORDIN, I.A.S. Instrumentos de avaliação. *Ver. Bras. Psiquiatr*, v.22, n.2, p.55-58, 2000.

ELIASSON A. C. et al. The Manual Ability Classification System (MACS) for children with cerebral palsy: scale development and evidence of validity and reliability. **Developmental Medicine and Child Neurology**, v.48, p.549–554, 2006.

EVANS P. M ; ALBERMAN E. Recording motor defects of children with cerebral palsy. **Developmental Medicine and Child Neurology**, v.27, p.404–406, 1985.

EVANS P. Standardization of recording and reporting cerebral palsy. **Developmental Medicine and Child Neurology**, v.29, p.272 (Letter), 1987.

FONSECA, L. F. et al. Encefalopatia crônica (paralisia cerebral). In: FONSECA, L. F.; XAVIER, C. C.; PIANETTI, G. **Compêndio de neurologia infantil**. 2. ed. Rio de Janeiro: Medbook, 2011. p. 669-679.

FORMIGA, C.K.M.R. (2003). **Programa de Intervenção com Bebês Pré-Termo e suas Famílias**: Avaliação e Subsídios para Prevenção de Deficiências. Dissertação de mestrado, Programa de Pós-graduação em Educação Especial, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos

FRANKENBURG, W.K. et al. **Denver II: Technical Manual and Training Manual**. Denver, CO: Denver Developmental Materials, 1990.

FUNAYAMA, C. A. R. **Anóxia neonatal e sequelas neurológicas**. Campinas: Átomo, 2005.

FEWELL, R.R.; FOLIO, M.R. Peabody Developmental Motor Scales. Austin: Pro-Ed, 2ed, 2000.

GABBARD, C. **Lifelong motor development**. Dubuque, IA: Brown & Benchmark, 2ed. 1996.

GAGLIARDO, H.G.R.G.; GABBARD, C.; GONÇALVES, V.M.G. Coordenação visuomotora em lactentes de baixo peso ao nascimento: revisão da literatura. **Temas sobre desenvolvimento**, v.11, n.62, p.51-55, 2002.

GARCEZ, A. **A arte de contar histórias II**. Psicopedagogia, 2008. Disponível em <<http://psicopedagogaandreagarcez.blogspot.com.br/>>

GEBHARD, A.N.; OTTENBACHER, K.J.; LANE, S.J. Interrater reliability of the peabody developmental motor scales: fine motor scale. **The American Journal of Occupational Therapy**, v.48, n.11, p.976-981, 1994.

GILMORE, R.; SAKZEWSKI, L.; BOYD, R. Upper limb activity measures for 5- to 16-year-old children with congenital hemiplegia: a systematic review. **Developmental Medicine & Child Neurology**, v.52, p.14-21, 2009.

GOMES, C. et al. **Paralisia Cerebral**. In: LIANZA, S. Medicina de reabilitação. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 3 ed., p.281-282, 2001.

GRAHAM, H.K.; SELBER, P. Musculoskeletal aspects of cerebral palsy. **J Bone Joint Surg Br**, v.85, p.157-166, 2003.

GRANT J.S.; DAVIS, L.L. Selection and use of content experts for instrument development. **Research in Nursing and Health**, v.20, n.3, p.269-274, 1997.

GREAVES S. et al. Assessing bimanual performance in young children with hemiplegic cerebral palsy: a systematic review. **Developmental Medicine & Child Neurology**, v.52, p.413-421, 2010.

GREN, L. B.; HURVITZ, E. A. Cerebral Palsy. **Physical Medicine and Rheabilitation Clinics of North America**, [S.l.], v.18, p.859-882, 2007.

HOLMEFUR M. et al. Test-retest and alternative forms reliability of the assisting hand assessment. **Journal of Rehabilitation Medicine**, v.41, n.11, p.886-891, 2009.

IMMS, C.; CARLIN, J.; ELIASSON, A.C. Stability of caregiver: reported manual ability and gross motor function classifications of cerebral palsy. **Developmental Medicine & Child Neurology**, v.52, p.153-159, 2010.

JEBSSEN, R.H.; TAYLOR, N.; TRIESCHMANN, R.B.; TROTTER, M.J.; HOWARD, L.A. An objective and standardized test of hand function. **Arch Phys Med Rehabil**, v.50, n.2, p.311-319, 1969.

JOZEFCZYK, P.B. The management of focal spasticity. **Clin Neuropharmacol**, v.25, n.3, p.158-73, 2002.

KESZEL, A.P.; NOVAK, M.; STREINER, D.L. Introduction to health measurement scales. **J. Psychosom Res.**, v.68, n.24, p.319-323, 2010.

KIMMERLE, M.; MAINWARING, L.; BORENSTEIN, M. The functional repertoire of the hand and its application to assessment. **The American Journal of Occupational Therapy**, v.57, n.5, p.489-498, September/October, 2003.

KNOX, S.H. Desenvolvimento e uso corrente da escala lúdica pré-escolar de Knox. In: PARHAM, D.; FAZIO, L.S. (Eds.). **A recreação na terapia ocupacional pediátrica**. São Paulo: Santos, p.35- 51, 2000.

KRÄGELOH-MANN, I. et al. Bilateral spastic cerebral palsy – a comparative study between south-west Germany and western Sweden. I: Clinical patterns and disabilities. **Developmental Medicine & Child Neurology**, v.35, p.1037-1047, 1993.

KRUMLINDE-SUNDHOLM, L.; ELIASSON, A.C. Development of the assisting hand assessment: a Rasch-built measure intended for children with unilateral upper limb impairments. **Scand J Occup Ther**, v.10, p.16–26, 2003.

KOMAN, L.A. et al. Quantification of upper extremity function and range of motion in children with cerebral palsy. **Dev Med Child Neurol**, v.50, n.12, p.910-917, 2008.

LENSKI M.; BISHAI S.K.; PANETH, N. Disability information improves reliability of cerebral palsy classification. **Developmental Medicine and Child Neurology**, v.43, p.574–575, 2001.

LOPES, R. R. B.; PFEIFER, L.I. **Adaptação transcultural e estudo preliminar da escala Spinal Alignment and Range of Motion Measure – SAROMM**. Ribeirão Preto: Universidade de São Paulo, 2014.

LYNN, M.R. Determination and quantification of content validity. **Nurs Res**, v.35, n.6, p.382-385, 1986.

LURIA, A. **Curso de Psicologia Geral**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

MAC KEITH, R.C.; POLANI, P.E. The Little Club: memorandum on terminology and classification of cerebral palsy. **Cerebral Palsy Bulletin**, v.5, p.27–35, 1959.

MADASCHI, V.; PAULA, C.S. Medidas de avaliação do desenvolvimento infantil: uma revisão da literatura nos últimos cinco anos. **Cadernos de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento**, São Paulo, v.11, n.1, p.52-56, 2011.

MANCINI, M.C. et al. Comparação do desempenho de atividades funcionais em crianças com desenvolvimento normal e crianças com paralisia cerebral. **Arquivos de Neuropsiquiatria**, v.60, n.2-B, p.446-52, 2002.

MANCINI M. C. et al. Gravidade da paralisia cerebral e desempenho funcional. **Revista Brasileira de Fisioterapia**, v. 8, n. 3, p. 253-260, 2004.

MANCINI, M.C. **Inventário de avaliação pediátrica de incapacidade (PEDI): manual da versão brasileira adaptada**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

MANCINI, M. C. **Ações da terapia ocupacional na criança com disfunção neurológica**. In: FONSECA, L. F.; XAVIER, C. C.; PIANETTI, G. (Org.). *Compêndio de neurologia infantil*. São Paulo: Saraiva, 2011. v.2. p.845-852.

MANCINI, M. C. et al. **Avaliação do desenvolvimento infantil: uso de testes padronizados**. In: MIRANDA, L.; AMARAL, J.; BRASIL, R. (Org.). *Desenvolvimento da criança em risco neuropsicomotor: desenvolvimento da criança em risco neuropsicomotor*. Fortaleza: Expressão Gráfica, 2012. p.128-169.

MASCARENHAS, T. **Análise das escalas desenvolvidas para avaliar a função motora de pacientes com paralisia cerebral**. 2008. 72f. Dissertação (Mestrado em ciências da saúde) - Faculdade de Ciências Médicas da Santa Casa de São Paulo, São Paulo, 2008.

MENEZES, P. R.; NASCIMENTO, A. F. Validade e confiabilidade das escalas de avaliação em psiquiatria. In: Gorenstein,C., et al. *Escalas de avaliação clínica em psiquiatria e psicofarmacologia. Versão atualizada e ampliada*. **Rev. Psiquiatr. Clín.**, v. 25, n. 5,6, 1999;

MOKKINK, L. B. et al. The COSMIN checklist for assessing the methodological quality of studies on measurement properties of health status measurement instruments: an international Delphi study. **Quality of Life Research**, v.19, p.539-549, 2010.

MORRIS C. Definition and classification of cerebral palsy: a historical perspective. **Developmental Medicine & Child Neurology Suppl.**, v.109, p.3-7, 2007.

NETO, R.B. **PRINCÍPIOS NEUROLÓGICOS DO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM: implicações e transtornos**. Universidade Estadual de Maringá, 2005.

OLIVEIRA, A.S. **Adequação e estudo de validade e fidedignidade da Escala Interativa de Observação de Pacientes Psiquiátricos Internados às Situações de Terapia Ocupacional**. Dissertação (Mestrado em Saúde Mental). Ribeirão Preto: Universidade de São Paulo, 1995.

OLIVEIRA, L.T.B. **Paralisia Cerebral uma visão atual**. 2010. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/articles/35308/1/Paralisia-Cerebral-/pagina1.html>> Acesso em: 15 mar. 2012.

OSTENSJO, S.; CARLBERG, E. B.; VOLLESTAD, N. K. Motor impairments in young children with cerebral palsy: relationship to gross motor function and everyday activities. **Developmental Medicine & Child Neurology**, London, v. 46, n. 9, p. 580-589, 2004. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1017/S0012162204000994>>. Acesso em: 20 out. 2014.

PACCIULIO, A.M.; PFEIFER, L.I.; SANTOS, J.L.F. Preliminary reliability and repeatability of the Brazilian version of the Revised Knox Preschool Play Scale. **Occupational Therapy International**, v.17, n.2, p.74-80, 2010.

PAKULA et al. Cerebral Palsy: Classification and Epidemiology. **Physical Medicine and Rehabilitation Clinics of North America**, v.20, p.425–452, 2009.

PALISANO, R. J. et al. Development and reliability of a system to classify gross motor function in children with cerebral palsy. **Developmental Medicine & Child Neurology**, London, v.39, n.10, p. 214- 223, 1997.

PALISANO, R. J. et al. Content validity of the expanded and revised Gross Motor Function Classification System. **Developmental Medicine & Child Neurology**, London, v.50, n.10, p.744- 750, 2008.

PANETH, N. Reliability of classification of cerebral palsy in low-birthweight children in four countries. **Developmental Medicine and Child Neurology**, v.45, p.628–633, 2003.

PAPALIA, D; OLDS, S.W.; FELDMAN, R.D. **O mundo da criança**. Lisboa: McGraw-Hill 8ed, 2001.

PASCUAL-PASCUAL, S.I. et al. Guidelines for the treatment of child spasticity using botulinum toxin. **Rev Neurol**, v.44, n.5, p.303-309, 2007.

PASQUALI L. **Psicometria: teoria dos testes na psicologia e na educação**. Petrópolis: Editora Vozes, 2003.

PATO, T.R.; SOUZA, D.R.; LEITE, H.P. Epidemiologia da Paralisia Cerebral. **Rev.Acta Fisiátrica**, v.9, n.2, p.71-76, 2002.

PEREIRA, L. M. F. et al. Acessibilidade e crianças com paralisia cerebral: a visão do cuidador primário. **Fisioterapia em Movimento**, Curitiba, v.24, n.2, p. 299-306, abr./jun. 2011.

PFEIFER, L.I. (2006). **Estudo preliminar para adequação e validação da escala lúdica pré-escolar de Knox – Revisada**. Manuscrito não-publicado. Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, Ribeirão Preto.

PFEIFER, L.I. et al. Habilidades de desempenho no brincar de crianças com paralisia cerebral. **Arquivos Brasileiros de Paralisia Cerebral**, v.5, p.4-11, 2011.

PIOVESANA, A.M.S.G. Encefalopatia crônica, paralisia cerebral. In: FONSECA, L.F.; PIANETTI G.; XAVIER, C.C. **Compêndio de neurologia infantil**. Ed. Medci, 2002.

POLIT, D.F., BECK, C.T. The content validity index: are you sure you know what's being reported? Critique and recommendations. **Research in Nursing and Health**, v.29, p.489-497, 2006.

RANDALL, M.; JOHNSON, L.; REDDIHOUGH, D. **The Melbourne Assessment of Unilateral Upper Limb Function: Test Administration Manual**. Melbourne: Royal Children's Hospital, 1999.

RANDALL, M.; IMMS, C.; CAREY, L. Establishing validity of a modified melbourne assessment for children ages 2 to 4 years. **The American Journal of Occupational Therapy**, v.62, n.4, p.373-383, 2008.

RANGEL, V. O. et al. Validade de Confiabilidade do Childhood Health Assessment Questionnaire (CHAQ) adaptado para crianças e adolescentes com Paralisia Cerebral. IN: **VI Encontro Interno de Iniciação Científica/ X Seminário de Iniciação Científica- Universidade Federal de Uberlândia**, Uberlândia, 2006.

RETHLEFSEN et al. Classification Systems in Cerebral Palsy. **Orthopedic Clinics of North America**, v.41, p.457-467, 2010.

ROCHA, S.R.; DORNELAS, L.F.; MAGALHÃES, L.C. Instrumentos utilizados para avaliação do desenvolvimento de recém-nascidos pré-termo no Brasil: revisão de literatura. **Cad. Ter. Ocup. UFSCar: São Carlos**, v.21, n.1, p.109-117, 2013.

RODRIGUES, A.M.V.N. et al. Uso de órtese para abdução do polegar no desempenho funcional de criança portadora de paralisia cerebral: estudo de caso único. **Rev. Bras. Matern. Infant.**, Recife, v.7, n.4, p.423-436, out./dez. 2007.

ROMBE, P.G. **Comportamento lúdico de crianças de risco e seu desenvolvimento neuropsicomotor**. 2012. Dissertação (Mestrado em Programa de Pós Graduação em Terapia Ocupacional) - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2012.

ROSA, G.K.B. et al. Desenvolvimento motor de criança com paralisia cerebral: avaliação e intervenção. **Rev. Bras. Educ. Espec.**, Marília, v.14, n.2, p.163-176, ago. 2008.

ROSA NETO, F. **Manual de avaliação motora**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

ROSENBAUM P. et al. A report: the definition and classification of cerebral palsy April 2006. **Developmental Medicine & Child Neurology**, suppl.109, p.8-14, 2007.

ROTTA, N.T. Paralisia Cerebral, novas perspectivas terapêuticas. **Jornal de Pediatria**, v.78 (Supl.1), p.48-54, 2002.

RUBIO, D. M. et al. Objectifying content validity: conducting a content validity study in social work research. **Soc. Work res.**, v. 27, n. 2, p. 94-111, 2003.

RUSSEL, D J et al. **Medida da Função Motora Grossa:[GMFM-66&GMFM-88]: manual do usuário**; tradução Luara Tomé Cyrillo, Maria Cristina dos Santos Galvão. São Paulo: Memnon 2011.

SAMPAIO, R. F., LUZ, M. T. Funcionalidade e Incapacidade humana: explorando o escopo da classificação internacional da Organização Mundial de Saúde. **Caderno de Saúde Pública**, Rio de Janeiro, v.25, n.3, p.475-483, mar. 2009.

SANTOS, R. S.; ARAÚJO, A. P. Q. C. PORTO, M. A. S. Diagnóstico precoce de anormalidades no desenvolvimento em prematuros: instrumentos de avaliação. *Jornal de Pediatria*, Rio de Janeiro, v. 84, n. 4, p.289-299, 2008.

SARAIVA, L.; RODRIGUES, L.P. Peabody developmental motor scale-2 (PDMS-2): definição e aplicabilidade no contexto educativo, clínico e científico. In: BARREIROS, J.; CORDOVIL, R.; CARVALHEIRA, S. (Eds). **Desenvolvimento motor da criança**. Lisboa: FMH, 2007. p.285-292.

SCHNEIBERG, S.; COSENTINO, F. Função do membro superior em crianças com paralisia cerebral e o uso de tarefas direcionadas. IN: CASTILHO-WEINERT, L.V.; FORTI-BELLANI, C.D. (Eds.) **Fisioterapia em neuropediatria**. Curitiba: Omnipax Editora, 2011. Cap.5.

SILVA, B.D. **Avaliação situada de usabilidade em equipamentos médicos**. 2008. 89p. Dissertação (Mestrado) – Escola Politécnica da Universidade de São Paulo. Departamento de Engenharia da Computação e Sistemas Digitais. São Paulo, 2008.

SILVA, D.B.R.; PFEIFER, L.I.; FUNAYAMA, C.A.R. Sistema de classificação da função motora grossa ampliado e revisto. Hamilton - Canadá, 2010. Disponível em: <http://motorgrowth.canchild.ca/en/GMFCS/resources/PORTUGUESE_corrigido-FINALMAY12.pdf> Acesso em: 21 mar. 2012.

SILVA, D.B.R.; PFEIFER, L.I.; FUNAYAMA, C.A.R. Sistema de classificação da habilidade manual para crianças com paralisia cerebral 4-18 anos. Hamilton - Canadá, 2010. Disponível em: <http://www.macs.nu/files/MACS_Portuguese-Brazil_2010.pdf> Acesso em: 21 mar. 2012.

SILVA, D.B.R.; PFEIFER, L.I.; FUNAYAMA, C.A.R. Gross Motor Function Classification System Expanded & Revised (GMFCS E & R): reliability between therapists and parents in Brazil. **Braz. J. Phys. Ther.**, São Carlos, v.17, n.5, p.458-463, Oct. 2013.

SILVA, J.A.S; Filho, N.P.R. Avaliação e mensuração de dor(pesquisa, teoria e prática). Editora FUNPEC, 2006.

SPIRTOS, M.; O'MAHONY, P.; MALONE, J. Interrater reliability of the Melbourne Assessment of Unilateral Upper Limb Function for children with hemiplegic cerebral palsy. **Am. J. Occup. Therapy**, v.65, n.4, p.378-83, Jul-Aug. 2011.

SPOSITO, M.M.M.; RIBERTO, M. Avaliação da funcionalidade da criança com paralisia cerebral espástica. **Acta Fisiatr**, v.17, n.2, p.50-61, 2010.

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 Psicol**. Curitiba, v.16, n.2, p.149-160, 2012.

Stagnitti, K. (2004). Understanding play: The implications for play assessment. **Australian Occupational Therapy Journal**, 51, 3-12.

TEDESCO, S. A. O desenvolvimento e estudo de instrumentos de avaliação em Terapia Ocupacional. **Cad. Ter. Ocup. Centro Universitário S. Camilo**, São Paulo, v. 8, n. 3, p. 17-26, 2002.

TILDEN, V.P.; NELSON, C.A.; MAY, B.A. Use of qualitative methods to enhance content validity. **Nursing Research**, v.39, p.172-175, 1990.

VASCONCELOS, R.L.M. et al. Avaliação do desempenho funcional de crianças com paralisia cerebral de acordo com níveis de comprometimento motor. **Rev. Bras. Fisioter.** São Carlos, v.13, n.5, p.390-397, 2009.

VIEIRA, M.E.B.; RIBEIRO, F.V.; FORMIGA, C.K.M.R. Principais instrumentos de avaliação do desenvolvimento da criança de zero a dois anos de idade. *Revista Movimenta*, v.2, n.1, p.23-31, 2009.

WANG, H.H.; LIAO, H.F.; HSIEH, C.L. Reliability, sensitivity to change, and responsiveness of the peabody developmental motor scales-second edition for children with cerebral palsy. **Physical Therapy**, v.86, n.10, p.1351-1359, october/2006.

WESTBOM, L.; HAGGLUND, G.; NORDMARK, E. Cerebral palsy in a total population of 4–11 year olds in southern Sweden. Prevalence and distribution according to different CP classification systems. **BMC Pediatr**, v.7, p.41, 2007.

WILLIAMS, L.; AIELLO, A. **O inventário portage operacionalizado: intervenção com famílias**. São Paulo: Memnon, 2001.

ZANINI, G.; CEMIN, N.F.; PERALLES, S.N. Paralisia cerebral: causas e prevalências. **Fisioterapia em Movimento**, Curitiba, v.22, n.3, p. 375-381, jul/set 2009.

ANEXOS

Anexo A – Aprovação do Comitê de Ética do Hospital das Clínicas de Ribeirão Preto

HOSPITAL DAS CLÍNICAS DA FACULDADE DE MEDICINA
DE RIBEIRÃO PRETO DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Ribeirão Preto, 08 de março de 2013

Ofício nº 729/2013
CEP/MGV

PROCESSO HCRP nº 12542/2012

Prezadas Pesquisadoras,

O trabalho intitulado **“CLASSIFICAÇÃO DA FUNÇÃO MANUAL DE CRIANÇAS COM PARALISIA CEREBRAL EM RELAÇÃO À FAIXA ETÁRIA E GRAVIDADE MOTORA”, Versão II de 07/12/2012** foi analisado pelo Comitê de Ética em Pesquisa, em sua 361ª Reunião Ordinária realizada em 04/03/2013, e enquadrado na categoria: **APROVADO**, bem como o **Termo de Consentimento Livre e Esclarecido Versão II de 07/12/2012**.

Este Comitê segue integralmente a Conferência Internacional de Harmonização de Boas Práticas Clínicas (IGH-GCP), bem como a Resolução nº 196/96 CNS/MS.

Lembramos que devem ser apresentados a este CEP, o Relatório Parcial e o Relatório Final da pesquisa. De acordo com Carta Circular nº 003/2011/CONEP/CNS, datada de 21/03/2011, o sujeito de pesquisa ou seu representante, quando for o caso, deverá rubricar todas as folhas do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE – apondo sua assinatura na última do referido Termo; o pesquisador responsável deverá da mesma forma, rubricar todas as folhas do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE – apondo sua assinatura na última página do referido Termo.

Atenciosamente.

DRª MARCIA GUIMARÃES VILLANOVA
Coordenadora do Comitê de Ética em
Pesquisa do HCRP e da FMRP-USP

Ilustríssimas Senhoras

LETÍCIA AKEMI DE ARAÚJO SAKAMOTO SABINO
PROFª DRª LUZIA IARA PFEIFER (Orientadora)
Depto. de Neurociências e Ciências do Comportamento

Campus Universitário – Monte Alegre
14048-900 Ribeirão Preto SP

Comitê de Ética em Pesquisa do HCRP e FMRP-USP
FWA-00002733; IRB-00002186 e Registro SISNEP/CONEP nº 4
(016) 3602-2228
cep@hcrp.usp.br

www.hcrp.usp.br

APÊNDICES

APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Estamos realizando uma pesquisa intitulada “Classificação da função manual de crianças com paralisia cerebral em relação à faixa etária e gravidade motora” e gostaríamos que seu (ua) filho(a) _____ participasse dela. O objetivo é realizar avaliação da função manual de crianças com paralisia cerebral de 0 a 8 anos de idade. Participar desta pesquisa é uma opção e, no caso de não autorizar seu (ua) filho (a) participar, fica assegurado que não haverá perda de qualquer benefício do tratamento.

Caso aceite participar desta pesquisa gostaríamos que soubesse que:

- Sua participação é completamente voluntária e nem você, nem sua família vão precisar gastar nada por você estar participando.
- A coleta de dados será gravada em vídeo e áudio e a identidade da criança será preservada.
- A criança será avaliada com os testes: avaliação da função manual elaborada, MACS (Manual Ability Classification System), GMFCS (Gross Motor Function Classification System) todos no mesmo dia.
- O participante e responsável receberá esclarecimento de qualquer dúvida relacionada com a pesquisa e terá a liberdade de retirar-se dela a qualquer momento, não havendo por isso perda de qualquer benefício e nenhum custo.
- Se tiver alguma dúvida, poderá perguntar ou entrar em contato comigo por meio do e-mail e/ou telefone abaixo.
- O participante e responsável poderá conhecer os resultados do estudo quando solicitado.
- Os dados poderão ser usados para divulgação em eventos científicos, garantindo sempre o anonimato do participante.

Obrigada pela colaboração!

Pesquisadora responsável:

Letícia Akemi de Araújo Sakamoto – Mestranda da FMRP-USP.

E-mail: lesabinoto@yahoo.com.br

Tel: (16) 8128-1014

Orientadora:

Profa. Dra. Luzia Iara Pfeifer

Após ter conhecimento sobre como poderei colaborar com esta pesquisa, concordo com minha participação, não tendo sofrido nenhuma pressão para isto.

Criança – Eu, _____, aceito participar desta pesquisa, realizando algumas atividades manuais. Sei que esta pesquisa não me trará riscos, mas se eu não quiser mais participar, eu posso desistir sem ser prejudicado(a). Sei também que ao final desta pesquisa o meu nome será mantido em segredo. Aceito também ser filmado (a). Recebi uma cópia deste documento, assinada pela pesquisadora responsável e tive a oportunidade de discuti-lo com ela.

Responsável – Eu, _____, aceito que meu filho(a) participe deste trabalho, contando sobre sua doença e tratamento, e sei que ao final deste trabalho o nome dele(a) será mantido em segredo. Sei que essa pesquisa não apresenta riscos, mas se ele(a) não quiser mais participar, poderá parar sem ser prejudicado(a). Aceito também que a avaliação com meu(minha) filho(a) seja filmada. Recebi uma cópia deste documento, assinada pela pesquisadora responsável, e tive a oportunidade de discuti-lo com ela.

Ribeirão Preto, ____ de _____ de 20__.

Participante (Responsável pela criança)

Participante

Pesquisadora

Orientadora

APÊNDICE B – Carta Convite**Convite**

Prezado(a) Dr.(a)....., Terapeuta Ocupacional,

Meu nome é Letícia Sabino, sou terapeuta ocupacional e mestrande do departamento de Neurociências e Ciências do Comportamento da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo – FMRP USP. Sou orientanda da Profª Dra. Luzia Iara Pfeifer também terapeuta ocupacional e coordenadora do LEPTOI- Laboratório de Ensino e Pesquisa em Terapia Ocupacional, Infância e Adolescência.

Meu projeto intitula-se: “Classificação da Função Manual de Crianças com Paralisia Cerebral em Relação à Faixa Etária e Gravidade Motora”, que tem por objetivo elaborar, aplicar e analisar um protocolo de avaliação da função manual de crianças com paralisia cerebral de 0 a 12 anos de idade, baseado no MACS (Manual Ability Classification System) a partir de testes padronizados.

Devido à sua experiência prévia na área de neurologia e considerando a importância desse estudo para atuação do terapeuta ocupacional com essa população, estamos convidando-o(a) a participar desta pesquisa e pedimos gentilmente que nos dê sua opinião sobre os itens selecionados para Avaliação da Função Manual.

No total são 109 itens em 50 páginas, em que descrevemos, em cada um deles, os subitens: material a ser utilizado, a estratégia a ser seguida e a pontuação a ser alcançada. Pedimos que cada item e subitem sejam avaliados quanto à sua pertinência e à compreensão. A leitura do arquivo leva aproximadamente 1 hora e, se houver adesão à participação, o prazo de entrega será de 15 dias, com possível extensão do prazo caso haja necessidade.

Sabemos que seu tempo é extremamente precioso, mas entendemos que este projeto poderá beneficiar as crianças com paralisia cerebral, facilitando o entendimento dos terapeutas ocupacionais sobre sua função manual.

Agradecemos sua atenção e contamos com a sua participação.

Qualquer dúvida ou sugestão entre em contato por meio do email: lesabinoto@yahoo.com.br.

Atenciosamente,

Letícia Akemi de A. Sakamoto Sabino e Prof. Dra. Luzia Iara Pfeifer.

Assunto: Convite para pesquisa com paralisia cerebral - Orientadora: Prof. Dra. Luzia Iara Pfeifer

APÊNDICE C – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido aos juízes**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE MEDICINA DE RIBEIRÃO PRETO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM NEUROCIÊNCIAS E CIÊNCIAS DO
COMPORTAMENTO****TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO AOS PROFISSIONAIS**

Você está sendo convidado(a) para participar, como voluntário(a), da pesquisa intitulada “Classificação da função manual de crianças com paralisia cerebral em relação a faixa etária e gravidade motora”. Meu nome é Letícia Akemi de Araújo Sakamoto Sabino, sou terapeuta ocupacional, mestrande e pesquisadora responsável por esta pesquisa, com orientação da Prof^a Dra. Luzia Iara Pfeifer.

Após receber os esclarecimentos e as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine ao final este documento; em caso de recusa, você não será penalizado(a) de forma alguma.

Em caso de dúvida sobre a pesquisa, você poderá entrar em contato com a pesquisadora responsável no telefone: (16) 98128-1014 ou pelo e-mail: lesabinoto@yahoo.com.br. Destacamos que a ligação poderá ser realizada a cobrar.

Informações sobre a pesquisa:

O objetivo principal é elaborar um protocolo para avaliar o desempenho da função manual de crianças com paralisia cerebral na faixa etária de 0 à 12 anos, considerando a gravidade motora. Esta pesquisa possibilitará a identificação de alterações na função manual e a orientação das intervenções na prática clínica nesses casos.

O profissional irá ler os itens e subitens da Avaliação da Função Manual e responder a um questionário autoaplicável a respeito desse teste. Tal questionário solicitará que você assinale sobre a compreensão e pertinência de cada item/subitem da escala e, caso não tenha compreendido ou não seja pertinente, há um espaço para justificativa e sugestões. Será recolhido ao final de seu preenchimento.

Toda pesquisa apresenta benefícios e riscos, porém neste estudo os benefícios são maiores que os riscos. Esta pesquisa poderá beneficiar na investigação da função manual de crianças com paralisia cerebral, a fim de colaborar com a atuação de profissionais que trabalham com reabilitação dessas crianças.

Nesta pesquisa não existe qualquer tipo de seguro saúde ou de vida que possa vir a beneficiar o indivíduo em função da sua participação, como também não haverá qualquer tipo de pagamento ou gratificação financeira aos participantes.

É garantido que sua identidade será mantida sob sigilo em casos de publicação de trabalhos científicos e/ou apresentação de resultados parciais ou finais em eventos científicos.

A participação do indivíduo neste estudo é voluntária. É direito desse interromper sua participação a qualquer momento sem que isto leve a qualquer penalidade ou prejuízo. A pesquisadora tem o direito de excluir o participante do estudo a qualquer momento.

A responsável por este estudo explicou as necessidades da pesquisa e se prontificou a responder, aos participantes, todas as questões sobre os procedimentos.

A aceitação da participação no estudo é de livre e espontânea vontade e pelo entendimento da relevância dele. É direito do participante, manter uma cópia deste consentimento.

O presente termo é feito em caráter gratuito, sem qualquer ônus para os participantes ou para a instituição.

Ribeirão Preto, __ de _____ de 2014.

Assinatura do Participante

Assinatura da Pesquisadora Responsável

APENDICE D – Mini Currículo**Mini-Currículo**

Nome:

Idade: () 22 a 30 anos () 30 a 40 anos () 40 a 50 anos () 50 a 60 anos () mais de 60 anos

Formação: () Terapeuta Ocupacional () Fisioterapeuta

Ano da graduação em Terapia Ocupacional: Local:

Prática Clínica com crianças com paralisia cerebral: (anos)

Especialização em:

Ano de conclusão da Especialização: Local:

Mestrado em:

Ano de conclusão do Mestrado: Local:

Doutorado em:

Ano de conclusão do Doutorado: Local:

Pós-Doutorado em:

Ano de conclusão do Pós-Doutorado: Local:

Áreas de atuações:

Atualmente atua nas áreas de:

Atualmente atua na(s) cidade(s) de:

Quais as avaliações, classificações, testes e/ou escalas utilizadas para avaliação do desempenho da função manual de crianças com paralisia cerebral na sua prática?

APÊNDICE E – Modelo do questionário aos juízes da AMIGO – Versão 3

Prezado(a) Terapeuta Ocupacional,
 Agradecemos ter aceitado participar de nossa pesquisa.
 Nesta ficha, o(a) senhor(a) irá avaliar a pertinência e a compreensão dos itens e subitens da Avaliação da Função Manual.
 Solicitamos que marque um X, no espaço reservado, em cada item de acordo com a pertinência e compreensão deste na avaliação de crianças brasileiras entre 0 meses e 8 anos de idade. Sendo assim, se o item for pertinente, marque em “Pertinente”. Se o item não for pertinente e/ou se for necessária alguma correção, pedimos que, por favor, marque como “Não pertinente” e justifique sua escolha, dando sua opinião e/ou sugestão.
 O mesmo processo deve ser feito em relação à compreensão do item, se o item for compreensível, marque em “Compreensível”. Se o item não for compreensível ou se for necessária alguma correção, pedimos que, por favor, marque como “Não compreensível” e justifique sua escolha, dando sua opinião e/ou sugestão.
 Qualquer dúvida entre em contato por meio do email: lesabinoto@yahoo.com.br

Atenciosamente,
 Letícia Akemi de A. Sakamoto Sabino e Luzia Iara Pfeifer

0 à 6 meses

Item	Domínio: Alcance		
1	Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente.	() Pertinente	() Não Pertinente Justificativa/Sugestão:
		() Compreensível	() Não Compreensível Justificativa/Sugestão:
	Material: Chocalho.	() Pertinente	() Não Pertinente Justificativa/Sugestão:
		() Compreensível	() Não Compreensível Justificativa/Sugestão:
	Estratégia: Posicione a criança em supino e ofereça o brinquedo na altura dos olhos à 15cm da face e estimule-a a pegar. Possibilidade de 3 tentativas.	() Pertinente	() Não Pertinente Justificativa/Sugestão:
		() Compreensível	() Não Compreensível Justificativa/Sugestão:
	Critérios de pontuação: 2 pontos: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo, realizando mais da metade do trajeto do movimento necessário para apanhar o brinquedo da mão do examinador, ou se apanhar o brinquedo da mão do examinador.	() Pertinente	() Não Pertinente Justificativa/Sugestão:
		() Compreensível	() Não Compreensível Justificativa/Sugestão:

	<p>1 ponto: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo, realizando menos da metade do trajeto do movimento necessário para apanhar o brinquedo da mão do examinador.</p> <p>0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento.</p> <p>-1 ponto: Se a criança não estender os braços.</p>		
2	Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente em decúbito ventral.	() Pertinente	() Não Pertinente Justificativa/Sugestão:
		() Compreensível	() Não Compreensível Justificativa/Sugestão:
	Material: Rolo e chocalho.	() Pertinente	() Não Pertinente Justificativa/Sugestão:
		() Compreensível	() Não Compreensível Justificativa/Sugestão:
	Estratégia: Posicione a criança em prono, em cima do rolo, de forma que apoie a parte superior do tronco no rolo e libere as mãos. Ofereça o brinquedo na altura dos olhos a 15cm da face, na linha média e estimule-a a alcançá-lo. Possibilidade de 3 tentativas.	() Pertinente	() Não Pertinente Justificativa/Sugestão:
		() Compreensível	() Não Compreensível Justificativa/Sugestão:
	<p>Critérios de pontuação:</p> <p>2 pontos: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo, realizando mais da metade do trajeto do movimento necessário para apanhar o brinquedo à sua frente, ou se apanhar o brinquedo.</p> <p>1 ponto: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo, realizando menos da metade do trajeto do movimento necessário para apanhar o brinquedo à sua frente.</p> <p>0 ponto: Se a criança não se interessar, não sendo possível observar este comportamento.</p> <p>-1 ponto: Se a criança não estender os braços.</p>	() Pertinente	() Não Pertinente Justificativa/Sugestão:
		() Compreensível	() Não Compreensível Justificativa/Sugestão:

APÊNDICE F – Modelo AMIGO – Versão 2

0 a 6 meses

DOMÍNIO: ALCANCE	2	1	0	-1
1. Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente				
2. Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente em decúbito ventral				
DOMÍNIO: MANIPULAÇÃO DE OBJETOS	2	1	0	-1
1. Explora objetos e seu próprio corpo (leva brinquedos à boca; brinca com os pés e mãos)				
2. Manipula brinquedos (bate; chacoalha; aperta) produzindo sons involuntários				
3. Junta as mãos ou objetos				

Observações: _____

APÊNDICE G – AMIGO – Versão Final com Manual de Aplicação

AVALIAÇÃO MANUAL INFANTIL GERAL E OBJETIVA – AMIGO

Nome: _____ Data: ____/____/____

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

0 A 5 MESES

Observação: Critérios de Pontuação Geral

2 pontos: criança pode usar adaptação e realiza a tarefa sem auxílio.

1 ponto: criança pode usar adaptação e realiza a tarefa com auxílio.

0 pontos: criança não realiza a tarefa, independente do uso ou não de adaptação.

REPRODUÇÃO NÃO AUTORIZADA

Itens	Pontuação			MMSS			Observações
	2	1	0	D	E	B	
1. Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente.							
2. Estende os braços para alcançar um objeto colocado à sua frente em decúbito ventral.							
3. Explora objetos e seu próprio corpo. OBS: Não há necessidade de aplicação deste item se for observada a ação da criança juntamente no item 1.							
4. Manipula brinquedos (bate; chacoalha; aperta) produzindo sons.							
5. Junta as mãos ou dois objetos.							

Manual:

1	Material	Chocalho estilo maraca, preto e branco.
	Estratégia	Posicione a criança em supino (decúbito dorsal) e ofereça o brinquedo na linha média da criança, aproximadamente 30 cm acima de seus olhos. realizando movimentos rápidos (som) e suaves (visualizar) e estimule-a a pegar. OBS: Se a criança pegar o chocalho explorá-lo com a boca, ou se o bater sobre o corpo ou outra superfície, e ou ainda se chacoalhar, pontuar o item 3 sem a necessidade de aplicá-lo.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo sem auxílio. 1 ponto: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo com auxílio. 0 ponto: Se a criança não estender os braços na direção do brinquedo.
2	Material	Rolo com diâmetro de 15cm; chocalho estilo maraca preto e branco.
	Estratégia	Posicione a criança em prono (decúbito ventral), em cima do rolo, de forma que apoie a parte superior do tronco no rolo e libere as mãos. Crianças que já fazem apoio de antebraço não é necessário utilizar o rolo. Ofereça o brinquedo na altura dos olhos a aproximadamente 30cm da face (na linha média) e estimule-a a alcançá-lo.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo, sem auxílio. 1 ponto: Se a criança estender os braços (um ou os dois braços) na direção do brinquedo com auxílio. 0 ponto: Se a criança não estender os braços na direção do brinquedo.
3	Material	Chocalho estilo maraca, preto e branco.
	Estratégia	Posicione a criança em supino (decúbito dorsal) e balance o mordedor na altura dos olhos a aproximadamente 30cm da face (na linha média) e estimule-a a pegar. Observe se explora o brinquedo com a boca, se o bate sobre o corpo ou outra superfície, e se o chacoalha.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança explorar o mordedor e seu próprio corpo sem auxílio. 1 ponto: Se a criança explorar o mordedor e seu próprio corpo com auxílio. 0 ponto: Se a criança não explorar o mordedor e o seu próprio corpo.
4	Material	Chocalho estilo maraca, preto e branco; brinquedo flexível (de borracha ou silicone) que, ao apertar, facilmente emite som.
	Estratégia	Posicione a criança em supino (decúbito ventral) e ofereça o chocalho na altura dos olhos a aproximadamente 30cm da face (na linha média). Estimule e observe se a criança o pega e manipula, batendo-o em alguma superfície, ou no próprio corpo, ou ainda se chacoalha. Depois, da mesma maneira, ofereça o brinquedo flexível, estimule e observe se a criança aperta o brinquedo.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança realizar sem auxílio os 3 itens de manipulação: bater, chacoalhar e apertar. 1 ponto: Se a criança realizar com auxílio os 3 itens de manipulação: bater, chacoalhar e apertar. 0 ponto: Se a criança não realizar os 3 itens de manipulação: bater, chacoalhar e apertar.

5	Material	Copinhos de empilhar (os dois copos maiores).
	Estratégia	Posicione a criança em supino (decúbito dorsal) e estimule a barriga dela com as mãos e observe se ela traz as mãos juntas na barriga (linha média). Ofereça os brinquedos um em cada mão à criança na altura dos ombros e aproximadamente 20cm da face (na linha média) e observe se a criança os junta.
	Critérios de Pontuação	<p>2 pontos: Se a criança juntar as mãos e/ou juntar os copinhos sem auxílio.</p> <p>1 ponto: Se a criança juntar as mãos e/ou juntar os copinhos com auxílio.</p> <p>0 ponto: Se a criança não conseguir juntar as mãos e/ou os copinhos.</p>

AVALIAÇÃO MANUAL INFANTIL GERAL E OBJETIVA – AMIGO

Nome: _____ Data: ____/____/____

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

6 A 11 MESES

Observação: Critérios de Pontuação Geral

2 pontos: criança pode usar adaptação e realiza a tarefa sem auxílio.

1 ponto: criança pode usar adaptação e realiza a tarefa com auxílio.

0 pontos: criança não realiza a tarefa, independente do uso ou não de adaptação.

REPRODUÇÃO NÃO AUTORIZADA

Itens	Pontuação			MMSS			Observações
	2	1	0	D	E	B	
1. Pega pequenos objetos usando preensão tipo pinça. OBS: Criança com 6 meses não se aplica.							
2. Realiza atividade bimanual: pega dois cubos e bate-os seguros nas mãos.							
3. Bate Palmas. OBS: Criança com 6 meses não se aplica.							
4. Realiza preensão palmar: segura com as duas mãos mamadeira ou copo enquanto leva-os até a boca.							
5. Realiza movimentos de puxar.							
6. Realiza movimentos de rasgar.							
7. Realiza movimentos de empurrar.							
8. Deixa cair um objeto propositadamente e pega outro.							
9. Transfere objeto de uma mão para outra para pegar outro objeto.							
10. Coloca objetos dentro de um recipiente e o esvazia.							
11. Come sozinho usando os dedos.							
12. Vira páginas de um livro, mesmo que várias páginas ao mesmo tempo.							

Manual:

1	Material	Uvas passas, prato de plástico, infantil, de cor clara e lisa, e autorização dos pais.
	Estratégia	Pegue a autorização com os pais para a criança comer as uvas passas. Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça as uvas passas à criança e coloque-as no prato. Estimule a criança a pegar as uvas passas.
	Critérios de Pontuação	<p>2 pontos: Se a criança pegar a uva passa, utilizando a preensão tipo pinça:</p> <p>-Tesoura inferior aos 7 meses </p> <p>-Tesoura aos 8 meses </p> <p>-Pinça inferior aos 9 meses </p> <p>-Pinça aos 10 e 11 meses </p> <p>-Pinça fina aos 12 meses </p> <p>Fonte: Figuras baseadas em Erhardt (1984, 1994). Tradução livre pelo autor.</p>
		<p>REPRODUÇÃO NÃO AUTORIZADA</p> <p>1 ponto: Se a criança pegar a uva passa sem utilizar a preensão tipo pinça para faixa-etária.</p> <p>0 ponto: Se a criança não conseguir pegar a uva passa.</p>
2	Material	Dois cubos coloridos de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm).
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque os cubos em cima da mesa a uma distância que facilite o alcance da criança. Estimule a mesma a pegá-los e batê-los.
	Critérios de Pontuação	<p>2 pontos:</p> <p>-Se a criança de 6 meses pegar apenas um cubo sem auxílio.</p> <p>-Se a criança de 7 a 9 meses pegar os dois cubos sem auxílio e não batê-los entre si.</p> <p>-Se a criança de 10 a 12 meses pegar os dois cubos e batê-los entre si sem auxílio.</p> <p>1 ponto:</p> <p>-Se a criança de 6 meses pegar apenas um cubo com auxílio.</p> <p>-Se a criança de 7 a 9 meses pegar os dois cubos com auxílio e não batê-los entre si.</p> <p>-Se a criança de 10 a 12 meses pegar os dois cubos e batê-los entre si com auxílio.</p> <p>0 ponto: Se a criança não conseguir pegar e bater os cubos entre si.</p>

3	Material	Música “Parabéns a você”.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário e comece a cantar “Parabéns a você” batendo palmas para que ela imite.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: - Se a criança de 7 a 9 meses bater palmas com as mãos abertas e/ou apenas juntar as mãos numa sequência. - Se a criança de 10 a 12 meses bater palmas com as mãos abertas. 1 ponto: - Se a criança de 7 a 9 meses bater palmas com uma ou as duas mãos fechadas e/ou apenas juntar as mãos. - Se a criança de 10 a 12 meses bater palmas com uma ou as duas mãos fechadas, e/ou apenas juntar as mãos numa sequência. 0 ponto: Se a criança não conseguir bater palmas, ou bater a mão em outro lugar sem ser a outra mão, ou ainda juntá-las.
4	Material	Mamadeira ou copo com tampa e bico, infantil, de plástico, com alça.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça a mamadeira ou copo até a metade de água e estimule a criança a pegá-los e levá-los até a boca.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: -Se a criança de 6 a 8 meses pegar a mamadeira ou o copo sem auxílio e não levá-lo até a boca. -Se a criança de 9 a 12 meses pegar a mamadeira ou o copo e levá-lo até a boca sem auxílio. 1 ponto: - Se a criança de 6 a 8 meses pegar a mamadeira ou o copo com auxílio e não levá-lo até a boca. - Se a criança de 9 a 12 meses pegar a mamadeira ou o copo e levá-lo até a boca com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir pegar a mamadeira ou o copo e não levá-lo até a boca.
5	Material	Bola com 2,5cm de diâmetro presa num elástico.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Mostre à criança a bolinha segura pelo elástico e pelo examinador. Estimule-a a puxá-la para si.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança segurar e puxar a bola. 1 ponto: Se a criança apenas segurar a bola. 0 ponto: Se a criança não conseguir segurar e puxar a bola.
6	Material	Papel laminado(10x10cm).
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Dê à criança o papel laminado e estimule-a a rasgá-lo.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança segurar e rasgar o papel. 1 ponto: Se a criança apenas segurar o papel. 0 ponto: Se a criança não conseguir segurar e rasgar o papel.
7	Material	Carro grande de plástico.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o carro à sua frente, estimulando a criança a empurrá-lo para alguém (mãe ou

		examinador), usando uma ou duas mãos.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança segurar e empurrar o carro. 1 ponto: Se a criança segurar e não empurrar o carro. 0 ponto: Se a criança não conseguir segurar e empurrar o carro.
8	Material	Dois cubos coloridos de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm) e brinquedo flexível (de borracha ou silicone) que, ao apertar, facilmente emite som.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça os cubos à sua frente e estimule a criança a pegar os cubos um em cada mão. Depois ofereça o brinquedo flexível sonoro.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança deixar cair propositadamente um ou 2 cubos e pegar o brinquedo. 1 ponto: Se a criança deixar cair propositadamente um ou 2 cubos, mas não pegar o brinquedo. 0 ponto: Se a criança não conseguir soltar os cubos e pegar o brinquedo.
9	Material	Um cubo colorido de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm) e brinquedo flexível (de borracha ou silicone) que, ao apertar, facilmente emite som.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente à uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça à criança o cubo na linha média para segurar com uma das mãos. Em seguida, ofereça o brinquedo flexível do mesmo lado que a criança está segurando o cubo. Espera-se que a criança troque o cubo de mão e pegue o brinquedo flexível com a mão que estava segurando o cubo.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança, segurando um cubo na mão, transfere-o para outra mão e pega o brinquedo flexível. 1 ponto: Se a criança, segurando um cubo na mão, transfere-o para outra mão e não pega o brinquedo flexível. 0 ponto: Se a criança não realizar a transferência do cubo de uma mão para outra e pegar brinquedo flexível.
10	Material	Pote circular (20cm de diâmetro) ou quadrado (20x20cm) e três cubos coloridos de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm).
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o pote à sua frente e ofereça os cubos à criança e estimule-a a colocá-los dentro do pote. Em seguida, estimule-a a esvaziar o pote, tirando os cubos.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança colocar pelo menos um cubo dentro do pote e depois esvaziá-lo (retirando os cubos ou virando o pote). 1 ponto: Se a criança colocar pelo menos um cubo dentro do pote e não esvaziá-lo (retirando os cubos ou virando o pote). 0 ponto: Se a criança não conseguir colocar pelo menos um cubo dentro do pote e não esvaziá-lo (retirando os cubos ou virando o pote).
11	Material	Biscoito de maisena, biscoito de polvilho e autorização dos pais.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o biscoito à criança e estimule-a pegá-lo e comê-lo com a mão. OBS: Se a criança tiver restrição alimentar ou os pais não autorizarem

		o uso do biscoito de maisena, utilizar bicoito de polvilho.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança pegar o biscoito e levar até a boca. 1 ponto: Se a criança pegar o biscoito e não levar até a boca. 0 ponto: Se a criança não pegar o biscoito.
12	Material	Livro infantil de banho.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés e com apoio de tronco caso seja necessário e coloque o livro no colo dela. Estimule a criança a manusear o livro.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança virar as páginas do livro. 1 ponto: Se a criança tentar manusear as páginas do livro, mas não conseguir virá-las. 0 ponto: Se a criança não conseguir manusear o livro.

AVALIAÇÃO MANUAL INFANTIL GERAL E OBJETIVA – AMIGO

Nome: _____ Data: ____/____/____

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

1 A 1 ANO E 11 MESES

Observação: Critérios de Pontuação Geral

2 pontos: criança pode usar adaptação e realiza a tarefa sem auxílio.

1 ponto: criança pode usar adaptação e realiza a tarefa com auxílio.

0 pontos: criança não realiza a tarefa, independente do uso ou não de adaptação.

REPRODUÇÃO NÃO AUTORIZADA

Itens	Pontuação			MMSS			Observações
	2	1	0	D	E	B	
1. Segura escova de dentes e leva à boca.							
2. Tira tênis ou sandália quando estiverem desamarrados ou abertos.							
3. Tira as meias.							
4. Puxa um zíper para cima e para baixo, que já esteja encaixado.							
5. Tira a calça.							
6. Tira o casaco quando desabotoado.							
7. Leva pente ou escova até o cabelo.							
8. Come utilizando colher.							
9. Levanta copo para beber, podendo derramar.							
10. Rabisca o papel.							
11. Vira as páginas de um livro (duas a três de cada vez).							
12. Encaixa e desencaixa blocos de encaixe grande.							
13. Constrói torre de 2 a 4 blocos.							
14. Retira objetos pequenos de um recipiente.							

15. Coloca e retira pinos de 2,5 cm de diâmetro de uma prancha ou tabuleiro de encaixe.							
16. Abre e fecha pote.							
17. Empurra e puxa objetos.							
18. Escava com uma pá.							

Manual:

1	Material	Escova de dentes infantil.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça a escova de dentes à criança e estimule-a a pegá-la e levá-la à boca.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança segurar a escova de dentes e levá-la à boca sem auxílio. 1 ponto: Se a criança segurar a escova de dentes e levá-la à boca com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir segurar a escova de dentes e levá-la à boca.
2	Material	Tênis ou sandália da criança.
	Estratégia	Posicione a criança sentada em um tablado e peça para tirar o tênis ou sandália, já abertos anteriormente, para poderem brincar.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança tirar o tênis ou sandália sem auxílio. 1 ponto: Se a criança tirar o tênis ou sandália com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir tirar o tênis ou sandália.
3	Material	Um par de meias
	Estratégia	Posicione a criança sentada em um tablado com meias nos pés e peça para tirá-las para poderem brincar.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança tirar as meias sem auxílio. 1 ponto: Se a criança tirar as meias com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir tirar as meias.
4	Material	Cubo de Atividades de Vida Diária – face zíper.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o cubo de AVD – face zíper à criança e estimule-a puxá-lo para cima e para baixo.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança puxar o zíper para cima e para baixo. 1 ponto: Se a criança puxar o zíper apenas para cima ou apenas para baixo. 0 ponto: Se a criança não conseguir puxar o zíper em qualquer direção.
5	Material	Calça de elástico.
	Estratégia	Posicione a criança em pé ou sentada com apoio de pés, e com apoio de tronco caso seja necessário. Já descalça, peça para a criança tirar a calça.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança tirar a calça. 1 ponto: Se a criança tirar a calça somente até o joelho. 0 ponto: Se a criança não conseguir tirar a calça.
6	Material	Jaleco de manga curta.
	Estratégia	Posicione a criança em pé ou sentada com apoio de pés, e com apoio de tronco caso seja necessário. Já com o jaleco colocado, peça para a criança tirá-lo.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança tirar o casaco sem auxílio. 1 ponto: Se a criança tirar o casaco com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir tirar o casaco.
7	Material	Pente ou escova de cabelos e espelho.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a um espelho

		e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o pente ou a escova de cabelos à criança e estimule-a a levá-los aos cabelos.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança levar o pente ou escova de cabelo até o cabelo. 1 ponto: Se a criança levar o pente de cabelo no rosto ou perto do cabelo, mas não alcançá-lo. 0 ponto: Se a criança não conseguir levar o pente ou escova de cabelos perto da cabeça, excluindo as partes do pescoço para baixo.
8	Material	Iogurte em pote e colher infantil.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o iogurte à criança e estimule-a comê-lo com a colher. OBS: Se a criança tiver restrição alimentar ou os pais não autorizarem o uso do iogurte, utilizar gelatina.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança pegar o iogurte no pote com a colher e levar até a boca (pode derramar menos da metade e não necessita segurar o pote de iogurte). 1 ponto: Se a criança pegar o iogurte no pote com a colher e levar até a boca, derramando mais da metade (não necessita segurar o pote de iogurte). 0 ponto: Se a criança pegar o iogurte no pote com a colher, mas não conseguir levar o iogurte até a boca.
9	Material	Copo com tampa, infantil, de plástico, com alça e água.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o copo até a metade com água e estimule a criança a pegá-lo e levá-lo até a boca.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança pegar o copo para beber (pode derramar menos da metade). 1 ponto: Se a criança pegar o copo para beber (pode derramar mais da metade). 0 ponto: Se a criança não conseguir pegar o copo para beber.
10	Material	Papel A3 (42 x 29,7cm), giz de cera grosso e fita crepe.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o papel A3 com as pontas coladas na mesa com fita crepe e ofereça um giz de cera para a criança rabiscar.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança rabiscar o papel com intenção e apresentar preensão palmar com o giz de cera. Fonte: Figura baseada em Erhardt (1984, 1994). Tradução livre pelo autor 1 ponto: Se a criança rabiscar o papel com intenção e apresentar qualquer outra preensão sem ser preensão palmar com o giz de cera. 0 ponto: Se a criança não conseguir rabiscar o papel.
11	Material	Livro infantil
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés e com apoio de tronco caso seja necessário e coloque o livro no colo dela. Estimule a criança a manusear o livro.
	Critérios de	2 pontos: Se a criança virar as páginas do livro.

	Pontuação	1 ponto: Se a criança virar as páginas do livro com mais de 3 páginas por vez. 0 ponto: Se a criança não conseguir virar as páginas do livro.
12	Material	3 blocos de encaixe (tipo lego®) grande
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque 3 blocos à sua frente e estimule a criança encaixá-los. Depois estimule a criança a desencaixá-los. Se a criança não conseguir encaixar, o avaliador deve encaixar os blocos e pedir para a criança desencaixá-los.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança encaixar e desencaixar os blocos. 1 ponto: Se a criança encaixar ou desencaixar os blocos. 0 ponto: Se a criança não conseguir encaixar e desencaixar os blocos.
13	Material	Quatro cubos coloridos de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm).
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque os cubos na mesa e estimule a criança a colocar um cubo em cima do outro.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança empilhar de 3 a 4 cubos. 1 ponto: Se a criança empilhar apenas 2 cubos. 0 ponto: Se a criança não conseguir empilhar os cubos.
14	Material	Pote pequeno transparente com abertura estreita, uvas passas e autorização dos pais.
	Estratégia	Pegue a autorização com os pais para a criança comer as uvas passas. Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Mostre para a criança as uvas passas dentro do pote e estimule-a pegá-la utilizando preensão tipo pinça fina.
		<p>Fonte: Figura baseada em Erhardt (1984, 1994). Tradução livre pelo autor.</p>
15	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança pegar a uva passas utilizando a preensão tipo pinça fina. 1 ponto: Se a criança pegar a uva passas utilizando qualquer outro tipo de preensão sem ser a preensão tipo pinça fina. 0 ponto: Se a criança não conseguir pegar a uva passas.
	Material	Brinquedo tipo “Bate pino”
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o bate-pino na frente da criança em cima da mesa, sem os pinos. Estimule-a a encaixar os pinos e, depois, estimule-a a retirá-los.
16	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança colocar e retirar um pino da prancha no mínimo. 1 ponto: Se a criança apenas colocar ou apenas retirar um pino da prancha no mínimo. 0 ponto: Se a criança não conseguir colocar e retirar um pino da prancha no mínimo.
	Material	Pote de plástico ou madeira, com tampa de encaixe no tamanho mínimo de 10 cm de diâmetro ou quadrado e altura de, no mínimo, de 4 cm e, um cubo colorido de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm).

	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o pote com o cubo dentro sobre a mesa e peça para criança abrir e pegar o cubo. Depois peça para ela fechar o pote com o cubo dentro.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança abrir e fechar o pote. 1 ponto: Se a criança somente abrir ou somente fechar o pote. 0 ponto: Se a criança não conseguir abrir e fechar o pote.
17	Material	Carrinho médio, barbante e 5 pinos de boliche.
	Estratégia	Posicione a criança sentada no chão forrado, com apoio de tronco caso seja necessário, e dê a ela um carrinho com um barbante amarrado. Posicione os pinos de boliche a aproximadamente 50cm da criança e estimule-a empurrar o carrinho na direção dos pinos para derrubá-los. Depois estimule-a a puxar de volta o carrinho pelo barbante.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança empurrar e puxar o carrinho. 1 ponto: Se a criança somente empurrar ou somente puxar o carrinho. 0 ponto: Se a criança não conseguir empurrar ou puxar o carrinho.
18	Material	Bacia com diâmetro de 20 cm, 500g de areia ou 500g de farinha de rosca, pá de plástico, um cubo colorido de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm) e autorização dos pais.
	Estratégia	Pegue a autorização com os pais para a criança brincar com areia ou farinha de trigo. Posicione a criança sentada com apoio de pés e com apoio de tronco caso seja necessário e coloque a bacia com a areia no colo dela. Enterre o cubo colorido na areia e estimule a criança a escavar com a pá para achá-lo. OBS: Se a criança tiver restrição da areia ou os pais não autorizarem o seu uso, utilizar a farinha de trigo.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança escavar a areia para descobrir o cubo. 1 ponto: Se a criança mexer a areia com a pá, mas não deslocá-la 0 ponto: Se a criança não escavar a areia com a pá.

AVALIAÇÃO MANUAL INFANTIL GERAL E OBJETIVA – AMIGO

Nome: _____ Data: ____/____/____

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

2 A 2 ANOS E 11 MESES

Observação: Critérios de Pontuação Geral

2 pontos: criança pode usar adaptação e realiza a tarefa sem auxílio.

1 ponto: criança pode usar adaptação e realiza a tarefa com auxílio.

0 pontos: criança não realiza a tarefa, independente do uso ou não de adaptação.

REPRODUÇÃO NÃO AUTORIZADA

Itens	Pontuação			MMSS			Observações
	2	1	0	D	E	B	
1. Modela com as mãos bolas de massinha.							
2. Levanta copo sem tampa, usando as 2 mãos.							
3. Coloca contas grandes num cordão.							
4. Monta quebra-cabeças de 4 peças.							
5. Constrói horizontal (enfileira 4 à 6 blocos) e verticalmente (empilha blocos, constrói torres).							
6. Monta e desmonta um brinquedo de encaixe com 5 a 6 peças.							
7. Desenrosca brinquedos que tem sistema de roscas.							
8. Dá marteladas, de forma a encaixar 5 pinos em seus respectivos orifícios.							
9. Vira páginas de um livro, uma por vez.							
10. Alimenta uma boneca (colher).							
11. Dobra um papel ao meio.							
12. Copia uma linha vertical.							
13. Abre e fecha torneira.							
14. Come de modo independente, espetando o garfo na comida.							
15. Escova os dentes com ajuda.							

16. Retira e veste roupas dos membros inferiores.							
17. Retira e coloca meias e calçados.							
18. Abre fecho de pressão.							
19. Retira e veste roupas dos membros superiores.							
20. Enche e esvazia.							

Manual:

1	Material	Massa de modelar.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque uma massinha de modelar à sua frente e estimule a criança a fazer bolas com ela.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança fazer bolas com a massa de modelar. 1 ponto: Se a criança apenas apalpar a massa de modelar. 0 ponto: Se a criança não conseguir pegar a massa de modelar para apalpá-la.
2	Material	Copo sem tampa, infantil, de plástico, com alça e água.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o copo com água até a metade e peça para a criança beber.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança pegar o copo e levar até a boca, utilizando as mãos, mesmo que derrame um pouco do líquido. 1 ponto: Se a criança pegar o copo e levantá-lo, mas não conseguir levá-lo até a boca, mesmo derramando um pouco do líquido. 0 ponto: Se a criança não conseguir pegar e levantar o copo com as mãos.
3	Material	Barbante, contas grandes (1cm de diâmetro) e fita crepe.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque os braços da criança apoiados em cima da mesa. Ofereça o barbante de 20 cm com as pontas previamente encapadas com fita crepe, para ficarem mais estáveis, junto com 8 contas grandes. Amarre uma conta no final do barbante e estimule a criança colocar as contas nela. Esta deve colocar, no mínimo, 5 contas no barbante.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança colocar 5 contas grandes no barbante. 1 ponto: Se a criança colocar apenas 3 contas grandes no barbante com ajuda. 0 ponto: Se a criança não conseguir colocar as contas grandes no barbante.
4	Material	Quebra-cabeças de 4 peças em madeira, de encaixe de figuras simples e desenho da figura.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque os braços da criança apoiados em cima da mesa e ofereça o quebra-cabeças junto com o desenho da figura dele para orientação da montagem. Estimule a criança a montá-lo.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança montar o quebra-cabeças. 1 ponto: Se a criança montar corretamente apenas 2 peças. 0 ponto: Se a criança não conseguir montar o quebra-cabeças.
5	Material	Seis cubos coloridos de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm).
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque os cubos na mesa e estimule a criança a colocar um cubo ao lado do outro, formando uma fileira. Depois, estimule a criança a colocar um cubo em cima do outro, formando uma torre.
	CrITÉRIOS de	2 pontos: Se a criança empilhar e enfileirar no mínimo 4 cubos.

	Pontuação	1 ponto: Se a criança apenas empilhar ou apenas enfileirar. 0 ponto: Se a criança não conseguir empilhar e enfileirar os cubos.
6	Material	Seis ou cinco blocos de encaixe (tipo lego®) grande
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o lego® para criança encaixar as peças, formando uma torre. Depois peça para ela desmanchá-la.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança encaixar e desencaixar no mínimo 5 peças . 1 ponto: Se a criança apenas encaixar ou apenas desencaixar . 0 ponto: Se a criança não conseguir encaixar e desencaixar as peças.
7	Material	Brinquedo de parafusos grandes
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o brinquedo para criança e estimule-a a desenroscar as peças.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança desenroscar, pelo menos, uma peça completamente. 1 ponto: Se a criança realizar o movimento de desenroscar, mas não conseguir retirar uma peça completamente. 0 ponto: Se a criança não conseguir desenroscar as peças.
8	Material	Jogo de bate pinos
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ajuste a altura da mesa de forma que facilite a atividade de bater os pinos. Depois ofereça o jogo de bate pinos em cima da mesa com os pinos encaixados e peça para criança martelá-los.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança martelar de 3 a 5 pinos. 1 ponto: Se a criança martelar de 1 a 2 pinos. 0 ponto: Se a criança não conseguir martelar os pinos.
9	Material	Livro infantil.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés e com apoio de tronco caso seja necessário e coloque o livro no colo dela. Estimule a criança a manusear o livro.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança virar as páginas 1 por vez. 1 ponto: Se a criança virar as páginas com mais de 1 folha por vez. 0 ponto: Se a criança não conseguir virar as páginas.
10	Material	Boneca e colher infantil.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque a boneca com a colher infantil à sua frente em cima da mesa e estimule a criança a brincar simbolicamente de dar comida para a boneca com a colher.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança levar a colher em direção à boca da boneca. 1 ponto: Se a criança levar a colher próxima à boca da boneca. 0 ponto: Se a criança não conseguir pegar a colher ou direcioná-la para o corpo da boneca exceto o rosto.
11	Material	Duas folhas de papel sulfite.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o papel sulfite à sua frente e estimule a criança a dobrá-lo na metade. Demonstre a ação com outro papel sulfite.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança dobrar o papel ao meio.

	Pontuação	1 ponto: Se a criança dobrar o papel aleatoriamente. 0 ponto: Se a criança não conseguir dobrar o papel.
12	Material	Duas folhas de papel sulfite, lápis jumbo e fita crepe.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque um papel sulfite com as pontas coladas na mesa com fita crepe e ofereça um lápis jumbo para a criança desenhar. Peça para a criança copiar o desenho que o examinador irá fazer. No papel sulfite desenhe uma linha na vertical, e mostre à criança para copiar no papel dela.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança copiar a linha vertical com precisão. 1 ponto: Se a criança copiar a linha vertical sem precisão. 0 ponto: Se a criança não conseguir copiar a linha vertical.
13	Material	Torneira com sistema de abertura giratória.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés e com apoio de tronco, caso seja necessário, ou em pé de forma que alcance uma torneira para lavar as mãos. Peça para criança abrir a torneira girando-a e lavar as mãos. Depois, peça para fechá-la.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança abrir e fechar a torneira. 1 ponto: Se a criança apenas abrir ou apenas fechar a torneira. 0 ponto: Se a criança não conseguir abrir e fechar a torneira.
14	Material	Banana, garfo infantil, prato infantil.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque a banana picada no prato e o garfo na frente da criança. Peça para ela comê-la com o garfo.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança espetar a banana, utilizando garfo e levá-la até a boca sem auxílio. 1 ponto: Se a criança utilizar espetar a banana, utilizando garfo e levá-la até a boca com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir utilizar o garfo para espetar a banana e levá-la até a boca.
15	Material	Escova de dentes e creme dental infantis.
	Estratégia	Posicione a criança sentada ou em pé da forma que fique melhor posicionada para a atividade. Mostre à criança a figura de outra criança escovando os dentes e dê a ela uma escova dental com creme dental. Estimule-a a realizar a escovação dentária, ajudando-a, se necessário.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança levar a escova até a boca e iniciar a escovação dos dentes. 1 ponto: Se a criança apenas levar a escova até a boca, mas não iniciar escovação dos dentes. 0 ponto: Se a criança não conseguir levar a escova até a boca e iniciar a escovação dos dentes.
16	Material	Calça com elástico, short e ou saia.
	Estratégia	Posicione a criança em pé ou sentada com apoio de pés, e com apoio de tronco caso seja necessário. Peça à criança para tirar a calça, short ou saia que estiver usando. Depois, peça para colocá-los de volta.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança retirar e vestir a peça de roupa. 1 ponto: Se a criança apenas retirar ou apenas vestir a peça de roupa. 0 ponto: Se a criança não conseguir retirar e vestir a peça de roupa.

17	Material	Meias e calçados.
	Estratégia	Posicione a criança sentada em um tablado com apoio de tronco caso seja necessário. Peça à criança para tirar o tênis e as meias que estiver usando. Depois peça para colocá-los de volta.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança retirar e vestir a meia e o calçado. 1 ponto: Se a criança apenas retirar ou apenas vestir a meia e o calçado. 0 ponto: Se a criança não conseguir retirar e vestir a meia e o calçado.
18	Material	Boneco com roupa de fecho de pressão (fechos de 10mm e 20mm).
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés e com apoio de tronco caso seja necessário e coloque o boneco no colo dela. Estimule a criança a retirar a roupa dele, abrindo os dois fechos de pressão.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança abrir os dois fechos de pressão. 1 ponto: Se a criança abrir um fecho de pressão. 0 ponto: Se a criança não conseguir abrir os fechos de pressão.
19	Material	Camiseta ou vestido.
	Estratégia	Posicione a criança em pé ou sentada com apoio de pés, e com apoio de tronco caso seja necessário. Peça à criança para tirar a camiseta ou vestido que estiver usando. Depois peça para colocá-los de volta.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança retirar e vestir a peça de roupa. 1 ponto: Se a criança apenas retirar ou apenas vestir a peça de roupa. 0 ponto: Se a criança não conseguir retirar e vestir a peça de roupa.
20	Material	Bacia com diâmetro de 20 cm, 500g de areia, 500g de farinha de trigo, pá de plástico, balde de plástico e autorização dos pais.
	Estratégia	Pegue a autorização com os pais para a criança brincar com areia ou farinha de trigo. Posicione a criança sentada no chão forrado, com apoio de tronco caso seja necessário e coloque a bacia com a areia no colo dela. Entregue o balde e a pá à criança e estimule-a a encher o balde com areia. Depois peça para ela esvaziá-lo. OBS: Se a criança tiver restrição da areia ou os pais não autorizarem o seu uso, utilizar a farinha de trigo.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança encher e esvaziar o balde de areia. 1 ponto: Se a criança apenas encher ou apenas esvaziar o balde de areia. 0 ponto: Se a criança não conseguir encher e esvaziar o balde de areia.

AVALIAÇÃO MANUAL INFANTIL GERAL E OBJETIVA – AMIGO

Nome: _____ Data: ____/____/____

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

3 A 3 ANOS E 11 MESES

Observação: Critérios de Pontuação Geral

2 pontos: criança pode usar adaptação e realiza a tarefa sem auxílio.

1 ponto: criança pode usar adaptação e realiza a tarefa com auxílio.

0 pontos: criança não realiza a tarefa, independente do uso ou não de adaptação.

REPRODUÇÃO NÃO AUTORIZADA

Itens	Pontuação			MMSS			Observações
	2	1	0	D	E	B	
1. Levanta copo sem tampa usando uma das mãos.							
2. Copia uma linha vertical, linha diagonal, quadrado, uma série de (Vs) interligados e cobre linhas pontilhadas.							
3. Recorta folha sulfite ao meio com desenho.							
4. Constrói uma ponte com três blocos.							
5. Constrói torre de oito blocos.							
6. Encaixa e martela pequenos objetos.							
7. Utiliza sabonete em barra para lavar as mãos.							
8. Come sozinho, de modo independente.							
9. Escova os dentes com supervisão.							
10. Escova ou penteia o cabelo.							
11. Veste e retira uma camiseta.							
12. Veste e retira calças com elástico na cintura.							
13. Abre e fecha zíper sem separá-lo.							
14. Fecha a roupa com fechos de pressão ou de gancho.							
15. Abotoa e desabotoa botões grandes.							
16. Calça sapatos/sandálias.							

17. Despeja líquido de uma pequena jarra para o copo.

--	--	--	--	--	--	--

Manual:

1	Material	Copo infantil de plástico sem tampa e água.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o copo com água até a metade e peça para a criança beber, utilizando apenas uma das mãos.
2	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança pegar o copo e levar até a boca, utilizando apenas um das mãos, mesmo que derrame um pouco do líquido. 1 ponto: Se a criança pegar o copo e levantá-lo, mas não conseguir levá-lo até a boca, mesmo derramando um pouco do líquido. 0 ponto: Se a criança não conseguir levantar o copo com uma das mãos.
	Material	Três folhas de papel sulfite, uma folha com pauta de 2cm de largura e 1 lápis jumbo.
2	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque um papel sulfite na mesa e ofereça um lápis jumbo para a criança desenhar. Peça para a criança copiar os desenhos que o examinador irá fazer. No primeiro papel sulfite, desenhe uma linha na vertical, e mostre à criança para copiar no papel dela. Depois, faça uma linha diagonal e mostre à criança para copiar no papel dela. Na sequência, desenhe um quadrado e mostre à criança para copiar no papel dela, conforme o desenho abaixo:
	Critérios de Pontuação	<p>Em seguida faça nove traçados de Vs interligados no papel pautado e peça para a criança copiar na mesma folha os traçados, conforme o desenho abaixo:</p> <p>E por último faça um pontilhado de círculo na segunda folha de papel sulfite e dê para a criança traçar e unir os pontilhados, conforme desenho abaixo:</p>

REPRODUÇÃO NÃO AUTORIZADA

3	Material	Folha de desenho pré-determinado de um gaiola e um pássaro, separados por uma faixa preta com largura de 1cm, tesoura infantil comum ou tesoura infantil adaptada (de acordo com as demandas motoras da criança).
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o desenho à sua frente e peça para a criança recortá-lo ao meio explicando que o lugar do passarinho é viver nas árvores, livre, em vez de ficar preso na gaiola. Ofereça a tesoura que melhor favorecer a realização da atividade.
	CrITÉrios de Pontuação	2 pontos: Se a criança recortar a folha ao meio, respeitando os limites da faixa preta. 1 ponto: Se a criança recortar a folha ao meio até metade e/ou sair fora dos limites da faixa preta. 0 ponto: Se a criança não conseguir recortar a folha ao meio dentro dos limites da faixa preta.
4	Material	Três cubos coloridos de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm).
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque os cubos na mesa e estimule a criança a montar uma ponte. Demonstre colocando 1 cubo em cima de 2 cubos separados.
	CrITÉrios de Pontuação	2 pontos: Se a criança construir a ponte, utilizando os três cubos. 1 ponto: Se a criança construir a ponte, colocando apenas os cubos paralelamente ao lado do outro. 0 ponto: Se a criança não conseguir construir a ponte.
5	Material	Oito cubos coloridos de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm).
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque os cubos na mesa e estimule a criança a colocar um cubo em cima do outro.
	CrITÉrios de Pontuação	2 pontos: Se a criança empilhar 7 a 8 cubos. 1 ponto: Se a criança empilhar até 3 cubos. 0 ponto: Se a criança não conseguir empilhar os cubos.
6	Material	Jogo de bate-pinos
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ajuste a altura da mesa de forma que facilite a atividade de bater os pinos. Depois ofereça o jogo de bate-pinos em cima da mesa com os pinos desencaixados e peça para criança encaixá-los nos furos e martelá-los.
	CrITÉrios de Pontuação	2 pontos: Se a criança encaixar os pinos e martelar. 1 ponto: Se a criança apenas encaixar os pinos ou apenas martelar. 0 ponto: Se a criança não conseguir encaixar os pinos nem martelar.
7	Material	Torneira e sabonete em barra.
	Estratégia	Posicione a criança perto a uma pia e peça para a criança lavar as mãos, utilizando o sabonete.
	CrITÉrios de Pontuação	2 pontos: Se a criança utilizar o sabonete e conseguir ensaboar as mãos. 1 ponto: Se a criança usar o sabonete, mas não conseguir ensaboar as mãos. 0 ponto: Se a criança não conseguir utilizar o sabonete na lavagem das mãos.

8	Material	Banana, garfo infantil, prato infantil
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o prato com a banana na frente da criança e peça para comê-la com o garfo. Peça primeiro para a criança descascar e cortar em pedaços com o garfo.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança descascar, cortar, espetar e comer a banana.. 1 ponto: Se a criança não completar, pelo menos, uma das etapas anteriores. 0 ponto: Se a criança não conseguir comer a banana.
9	Material	Escova de dentes infantil, creme dental infantil e pia.
	Estratégia	Posicione a criança, sentada ou em pé, de forma que fique melhor posicionada para a atividade, perto a uma pia e peça para a criança escovar os dentes. Mostre à criança a figura de outra criança escovando os dentes e dê a ela a escova e a creme dental. Estimule-a a realizar a escovação dentária, apenas supervisionando-a.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança escovar os dentes sem auxílio. 1 ponto: Se a criança escovar os dentes com auxílio. 0 ponto: Se a criança não realizar a escovação de dental.
10	Material	Pente ou escova de cabelo.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés e com apoio de tronco caso seja necessário. Dê a ela uma escova ou pente de cabelo, de acordo com a preferência, e peça para a criança penteá-lo.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança pentear o cabelo sem auxílio. 1 ponto: Se a criança pentear o cabelo com auxílio. 0 ponto: Se a criança não pentear o cabelo.
11	Material	Camiseta infantil com desenho na frente (números 3 e 4).
	Estratégia	Posicione a criança da melhor maneira, sentada ou em pé, como ela preferir. Peça para ela colocar a camiseta e depois retirá-la.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança retirar e vestir a camiseta. 1 ponto: Se a criança apenas retirar ou apenas vestir a camiseta. 0 ponto: Se a criança não retirar e vestir a camiseta.
12	Material	Calça com elástico.
	Estratégia	Posicione a criança da melhor maneira, sentada ou em pé, como ela preferir. Peça para ela colocar a calça e depois retirá-la.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança retirar e vestir a calça. 1 ponto: Se a criança apenas retirar ou apenas vestir a calça. 0 ponto: Se a criança não conseguir retirar nem vestir a calça.
13	Material	Cubo de Atividades de Vida Diária – face zíper.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o cubo de AVD – face zíper à criança e estimule-a a puxá-lo para cima e para baixo.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança abrir e fechar o zíper. 1 ponto: Se a criança apenas abrir ou apenas fechar o zíper. 0 ponto: Se a criança não abrir nem fechar o zíper.
14	Material	Fantasia com fecho de pressão e gancho.
	Estratégia	Peça à criança para colocar uma fantasia, incluindo fechar os fechos de pressão e de gancho. Posicione-a da melhor maneira, sentada ou em pé, como ela preferir.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança fechar o fecho de pressão e gancho.

	Pontuação	1 ponto: Se a criança fechar o fecho de pressão ou o fecho de gancho. 0 ponto: Se a criança não fechar os fechos de pressão e de gancho.
15	Material	Cubo de Atividades de Vida Diária – face botões de 2 cm.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o cubo de AVD – face botões à criança e estimule-a abri-lo e fechá-lo
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança desabotoar e abotoar pelo menos um botão. 1 ponto: Se a criança apenas desabotoar ou apenas abotoar pelo menos um botão. 0 ponto: Se a criança não desabotoar nem abotoar.
16	Material	Calçado da própria criança (tênis, sapato ou sandália).
	Estratégia	Posicione a criança sentada em um tablado com apoio de tronco caso seja necessário. Peça à criança para tirar os sapatos/sandálias que estiver usando. Depois, peça para colocá-los de volta.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança colocar os sapatos/sandálias nos dois pés. 1 ponto: Se a criança colocar apenas um dos sapatos/sandálias. 0 ponto: Se a criança não calçar os sapatos/sandálias.
17	Material	Copo infantil de plástico sem tampa, jarra de plástico média (capacidade de 2l) e água.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o copo e a jarra com água até a metade na mesa. Estimule a criança a despejar água da jarra no copo, sem nenhuma ajuda.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança despejar o líquido no copo sem auxílio (pode derramar pouco). 1 ponto: Se a criança despejar o líquido no copo com auxílio (pode derramar pouco). 0 ponto: Se a criança não conseguir despejar o líquido no copo.

AVALIAÇÃO MANUAL INFANTIL GERAL E OBJETIVA – AMIGO

Nome: _____ Data: ____/____/____

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

4 A 4 ANOS E 11 MESES

Observação: Critérios de Pontuação Geral

2 pontos: criança pode usar adaptação e realiza a tarefa sem auxílio.

1 ponto: criança pode usar adaptação e realiza a tarefa com auxílio.

0 pontos: criança não realiza a tarefa, independente do uso ou não de adaptação.

REPRODUÇÃO NÃO AUTORIZADA

Itens	Pontuação			MMSS			Observações
	2	1	0	D	E	B	
1. Desencaixa blocos de encaixe de tamanho médio.							
2. Encaixa objetos de rosca (rosqueia).							
3. Constrói uma pirâmide com dez blocos.							
4. Imita desenhos de figuras simples (triângulo, círculo, sinal positivo (+), retângulo e quadrado).							
5 Recorta e cola formas simples e linhas curvas.							
6. Une 3 pedaços de massa de modelar.							
7. Usa faca para cortar alimentos macios.							
8. Usa faca para passar requeijão.							
9. Alimenta-se utilizando a colher com habilidade (pega alimento pastoso e leva até a boca).							
10. Coloca creme dental na escova							
11. Escova os dentes.							
12. Veste-se sozinho, incluindo botões grandes.							
13. Abre e fecha cintos ou fivelas (vestidos, calças e sapatos).							
14. Enfia cadarço em sapato/tênis.							

15. Segura o lápis entre o polegar e o indicador, apoiando-o sobre o dedo médio.

--	--	--	--	--	--	--

Manual:

1	Material	3 blocos de encaixe (tipo lego®) médios
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque 3 blocos já encaixados anteriormente à sua frente e estimule a criança a desencaixá-los.
	CrITÉrios de Pontuação	2 pontos: Se a criança desencaixar os blocos sem auxílio. 1 ponto: Se a criança desencaixar os blocos com auxílio. 0 ponto: Se a criança não desencaixar os blocos.
2	Material	Brinquedo de parafusos grandes
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o brinquedo à sua frente e peça para a criança encaixar pelo menos um parafuso, rosqueando-o.
	CrITÉrios de Pontuação	2 pontos: Se a criança rosquear o parafuso sem auxílio. 1 ponto: Se a criança rosquear o parafuso com auxílio. 0 ponto: Se a criança não rosquear o parafuso.
3	Material	Dez cubos coloridos os quais podem ser de madeira ou de plástico (tamanho 2,5x2,5cm).
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque os cubos na mesa, peça para a criança montar uma pirâmide e dê modelo. Inicie colocando 4 blocos de base, 3 blocos em cima, em seguida 2 blocos em cima e finalmente 1.
	CrITÉrios de Pontuação	2 pontos: Se a criança construir a pirâmide com os dez blocos (4 fileiras sobrepostas). 1 ponto: Se a criança construir a pirâmide com apenas duas fileiras sobrepostas. 0 ponto: Se a criança não conseguir sobrepor os blocos.
4	Material	Duas folhas de papel sulfite, lápis jumbo e fita crepe.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque um papel sulfite com as pontas coladas na mesa com fita crepe e ofereça um lápis jumbo para a criança desenhar. Peça para a criança copiar os desenhos que o examinador irá fazer. Faça um círculo (rosto), dentro do círculo faça um triângulo (nariz), dois sinais positivos (olhos) e um círculo pequeno (boca). Depois na mesma folha peça para a criança desenhar uma casa. Faça um quadrado (casa), um triângulo (telhado) e um retângulo (porta). Faça uma parte do desenho de cada vez, no seu próprio papel e mostre à criança para copiar no papel dela.
	CrITÉrios de Pontuação	2 pontos: Se a criança imitar o desenho do rosto e da casa com traços firmes. 1 ponto: Se a criança imitar o desenho do rosto e/ou da casa com traços inseguros. 0 ponto: Se a criança não conseguir imitar os desenhos.
5	Material	Tesoura infantil comum ou tesoura infantil adaptada (de acordo com as demandas motoras da criança), cola bastão grossa, desenhos no papel sulfite (casa e caminho curvo) e papel sulfite.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e

		com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque os materiais na mesa e peça para a criança recortar os desenhos da casa e do caminho curvo. Depois peça para ela colar na folha sulfite o caminho e a casa sem local pré-definido.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança recortar e colar os desenhos. 1 ponto: Se a criança apenas recortar ou apenas colar os desenhos. 0 ponto: Se a criança não conseguir recortar e colar os desenhos.
6	Material	Massa de modelar.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque a massa de modelar dividida em 3 pedaços e peça para a criança juntá-los.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança unir os 3 pedaços de massa de modelar. 1 ponto: Se a criança unir apenas 2 pedaços de massa de modelar com lentidão. 0 ponto: Se a criança não conseguir unir os pedaços de massa de modelar.
7	Material	Banana, faca infantil (sem ponta), prato infantil e autorização dos pais.
	Estratégia	Pegue a autorização com os pais para a criança comer a banana. Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque a banana no prato junto com a faca. Depois peça para a criança cortar a banana.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança cortar a banana sem auxílio. 1 ponto: Se a criança cortar a banana com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir cortar a banana.
8	Material	Bolacha (água e sal), requeijão, faca infantil (sem ponta), prato infantil e autorização dos pais.
	Estratégia	Pegue a autorização com os pais para a criança comer a bolacha com requeijão. Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque a bolacha no prato junto com a faca em cima da mesa onde estará o requeijão. Depois, peça para a criança passá-lo na bolacha com ajuda da faca.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança utilizar a faca para espalhar o requeijão sobre toda a bolacha. 1 ponto: Se a criança apresentar dificuldade em utilizar a faca para espalhar o requeijão sobre a bolacha. 0 ponto: Se a criança não conseguir utilizar a faca para espalhar o requeijão sobre toda a bolacha.
9	Material	Iogurte, colher infantil e autorização dos pais.
	Estratégia	Pegue a autorização com os pais para a criança comer o iogurte. Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o iogurte e peça para a criança comê-lo com a colher.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança utilizar a colher para pegar o iogurte e levá-lo até a boca. 1 ponto: Se a criança utilizar a colher para pegar o iogurte, mas não levá-lo até a boca. 0 ponto: Se a criança não conseguir utilizar a colher.
10	Material	Escova de dentes infantil e pasta dental.
	Estratégia	Posicione a criança sentada ou em pé da forma que fique melhor

		posicionada para a atividade. Dê a escova e a pasta dental para a criança e peça para ela colocar a pasta em cima da escova.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança colocar o creme dental na escova sem auxílio. 1 ponto: Se a criança colocar o creme dental na escova com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir colocar o creme dental na escova.
11	Material	Escova de dentes infantil, pasta dental e pia.
	Estratégia	Posicione a criança sentada ou em pé da forma que fique melhor posicionada para a atividade. Dê a escova dental com pasta para a criança e estimule-a a realizar a escovação dentária, mostrando a figura de outra criança escovando os dentes.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança escovar os dentes com autonomia. 1 ponto: Se a criança escovar os dentes, necessitando de comandos verbais. 0 ponto: Se a criança não conseguir realizar a escovação dos dentes.
12	Material	Jaleco com botões grandes (fantasia de médico).
	Estratégia	Posicione a criança da melhor maneira, sentada ou em pé, como ela preferir. Peça para ela colocar o jaleco, incluindo fechar os dois botões para se fantasiar de médico.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança vestir-se e fechar dois botões sem auxílio. 1 ponto: Se a criança vestir-se e fechar dois botões com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir vestir-se sozinha.
13	Material	Cubo de Atividades de Vida Diária – face fivela.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o cubo de AVD – face fivela à criança e estimule-a a abrir e fechar a fivela.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança abrir e fechar a fivela. 1 ponto: Se a criança apenas abrir ou apenas fechar a fivela. 0 ponto: Se a criança não abrir e fechar a fivela.
14	Material	Cubo de Atividades de Vida Diária – face Tênis.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o cubo de AVD – face tênis à criança e estimule-a a enfiar o cadarço nos passadouros.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança passar todo cadarço. 1 ponto: Se a criança passar o cadarço até a metade. 0 ponto: Se a criança não conseguir passar o cadarço.
15	Material	Papel sulfite, lápis jumbo e fita crepe.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente à uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o papel sulfite com as pontas coladas na mesa com fita crepe e ofereça um lápis jumbo para a criança desenhar.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança pegar o lápis e segurá-lo entre o polegar e o indicador, apoiando-o sobre o dedo médio (preensão trípole). Fonte: Figura baseada em Erhardt (1984, 1994). Tradução livre pelo autor. 1 ponto: Se a criança pegar o lápis e segurá-lo com qualquer tipo de preensão sem ser a trípole. 0 ponto: Se a criança não conseguir pegar e segurar o lápis.

AVALIAÇÃO MANUAL INFANTIL GERAL E OBJETIVA – AMIGO

Nome: _____ Data: ____/____/____

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

5 A 6 ANOS E 11 MESES

Observação: Critérios de Pontuação Geral

2 pontos: criança pode usar adaptação e realiza a tarefa sem auxílio.

1 ponto: criança pode usar adaptação e realiza a tarefa com auxílio.

0 pontos: criança não realiza a tarefa, independente do uso ou não de adaptação.

REPRODUÇÃO NÃO AUTORIZADA

Itens	Pontuação			MMSS			Observações
	2	1	0	D	E	B	
1. Copia um losango, quadrado e letras minúsculas.							
2. Consegue colorir sem sair da margem.							
3. Usa apontador de lápis.							
4. Recorta figuras.							
5. Dobra um papel quadrado em duas partes.							
6. Faz um nó.							
7. Corta alimentos tenros (bisenaguinha).							
8. Prepara um copo de achocolatado.							
9. Usa bem o garfo.							
10. Abre e fecha colchete de pressão.							

Manual:

1	Material	Duas folhas de papel sulfite, lápis jumbo e fita crepe.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o papel sulfite com as pontas coladas na mesa com fita crepe e um lápis jumbo à sua frente. Peça para a criança copiar o desenho de uma pipa que o examinador irá fazer. Como modelo, faça um losango (pipa), dentro do losango faça um quadrado e dentro do quadrado escreva a primeira letra minúscula do nome da criança. Depois escreva com letras minúsculas de forma a palavra “pipa” e peça para copiar. Faça uma parte do desenho de cada vez, no seu próprio papel e mostre à criança para copiar no papel dela..
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança copiar o desenho da pipa e a palavra “pipa” com traçados firmes. 1 ponto: Se a criança não conseguir copiar completamente o desenho da pipa e a palavra “pipa”. 0 ponto: Se a criança não conseguir copiar o desenho da pipa nem a palavra “pipa”.
2	Material	Desenho de um sorvete, lápis jumbo coloridos e fita crepe.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o desenho de um sorvete com as pontas coladas na mesa com fita crepe e os lápis coloridos à sua frente. Peça para a criança colorir o desenho sem sair da margem.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança colorir o desenho, respeitando a margem. 1 ponto: Se a criança colorir o desenho com dificuldade ou sair da margem poucas vezes. 0 ponto: Se a criança não conseguir colorir o desenho e atravessar a margem do mesmo repetidas vezes.
3	Material	Apontador de lápis jumbo e lápis grafite ou colorido jumbo.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o apontador de lápis e o lápis, e peça para criança apontá-lo.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança apontar o lápis sem auxílio. 1 ponto: Se a criança apontar o lápis com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir apontar o lápis.
4	Material	Tesoura infantil comum ou tesoura infantil adaptada (de acordo com as demandas motoras da criança), desenho de máscara em papel sulfite e elástico.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o desenho da máscara à sua frente e peça para criança recortá-la. Ofereça a tesoura que melhor favorecer a realização da atividade. Quando terminar, coloque o elástico na máscara e dê para a criança levar embora.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança recortar o desenho da máscara respeitando a margem. 1 ponto: Se a criança recortar o desenho da máscara com dificuldade ou sair da margem poucas vezes. 0 ponto: Se a criança não conseguir recortar o desenho da máscara ou

		ultrapassar a margem repetidas vezes.
5	Material	Duas folhas de papel sulfite no formato de quadrado (15x15cm).
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o papel no formato de quadrado para criança e para o examinador. Depois peça para a criança dobrar o papel na diagonal 2 vezes, copiando o seu modelo, resultando no formato de triângulo.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança dobrar o papel 2 vezes, formando um triângulo. 1 ponto: Se a criança dobrar o papel apenas 1 vez. 0 ponto: Se a criança não conseguir dobrar o papel.
6	Material	Cubo de Atividades de Vida Diária – face cadaço.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o cubo de AVD – face cadaço à criança e estimule-a a fazer um nó simples.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança der um nó simples sem auxílio e ele ficar firme. 1 ponto: Se a criança der um nó simples, mas realizando com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir fazer o nó.
7	Material	Bisnaguinha, faca infantil (sem ponta), prato infantil e autorização dos pais.
	Estratégia	Pegue a autorização com os pais para a criança comer a bisnaguinha. Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque a bisnaguinha no prato junto com a faca. Depois peça para a criança cortar a bisnaguinha.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança cortar a bisnaguinha sem auxílio. 1 ponto: Se a criança cortar a bisnaguinha com auxílio. 0 ponto: Se a criança não cortar a bisnaguinha.
8	Material	Leite de garrafa, copo infantil, de plástico, sem alça e sem tampa, colher infantil, chocolate em pó (pote de rosca) e autorização dos pais.
	Estratégia	Pegue a autorização com os pais para a criança tomar achocolatado. Posicione a criança sentada ou em pé da forma que fique melhor posicionada para a atividade. Coloque os materiais em cima da mesa e peça para a criança preparar um copo de leite com chocolate.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança preparar o achocolatado sem derramar os ingredientes. 1 ponto: Se a criança preparar o achocolatado, podendo derramar um pouco. 0 ponto: Se a criança não conseguir preparar o achocolatado.
9	Material	Banana, garfo infantil, prato infantil e autorização dos pais.
	Estratégia	Pegue a autorização com os pais para a criança comer a banana. Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o prato com a banana e peça para a criança comê-la com o garfo.
	CrITÉRIOS de Pontuação	2 pontos: Se a criança utilizar o garfo para espetar a banana e levá-la até a boca. 1 ponto: Se a criança utilizar o garfo para espetar a banana, mas não levá-la até a boca. 0 ponto: Se a criança não conseguir utilizar o garfo.

10	Material	Cubo de Atividades de Vida Diária – face colchete de pressão.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o cubo de AVD – face colchete de pressão à criança e estimule-a abri-lo e depois fechá-lo.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança abrir e fechar o colchete de pressão.
		1 ponto: Se a criança apenas abrir, mas não conseguir fechar o colchete de pressão. 0 ponto: Se a criança não conseguir abrir nem fechar o colchete de pressão.

AVALIAÇÃO MANUAL INFANTIL GERAL E OBJETIVA – AMIGO

Nome: _____ Data: ____/____/____

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

7 A 7 ANOS E 11 MESES

Observação: Critérios de Pontuação Geral

2 pontos: criança pode usar adaptação e realiza a tarefa sem auxílio.

1 ponto: criança pode usar adaptação e realiza a tarefa com auxílio.

0 pontos: criança não realiza a tarefa, independente do uso ou não de adaptação.

REPRODUÇÃO NÃO AUTORIZADA

Itens	Pontuação			MMSS			Observações
	2	1	0	D	E	B	
1. Faz bolinhas de papel com uma mão.							
2. Veste calças com fechos.							
3. Amarra e dá laços nos cadarços dos sapatos/tênis (inclui preparar cadarço).							

Manual:

1	Material	Papel crepom (5x5cm).
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Coloque o papel à sua frente e peça para a criança fazer uma bola com apenas uma das mãos. Pode-se dar modelo, amassando e enrolando o papel com os 3 primeiros dedos.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança fizer a bolinha utilizando os três primeiros dedos. 1 ponto: Se a criança fizer a bolinha com todos os dedos e a palma da mão. 0 ponto: Se a criança não conseguir fazer a bolinha.
2	Material	Calça com fecho (botão e zíper)
	Estratégia	Posicione a criança da melhor maneira, sentada ou em pé, como ela preferir. Peça para ela colocar a calça.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança vestir a calça e fechar o botão e o zíper sem auxílio. 1 ponto: Se a criança vestir a calça e fechar o botão e/ou o zíper com auxílio. 0 ponto: Se a criança não conseguir vestir a calça nem fechar os fechos.
3	Material	Cubo de Atividades de Vida Diária – face Tênis.
	Estratégia	Posicione a criança sentada com apoio de pés em frente a uma mesa e com apoio de tronco caso seja necessário. Ofereça o cubo de AVD – face tênis à criança e estimule-a amarrar e dar um laço com os cadarços.
	Critérios de Pontuação	2 pontos: Se a criança amarrar e der um laço com os cadarços. 1 ponto: Se a criança apenas amarrar o cadarço preparando-o para o laço. 0 ponto: Se a criança não conseguir amarrar e dar um laço com os cadarços.