UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE ENFERMAGEM DE RIBEIRÃO PRETO

AMANDA MOTA PACCIULIO SPOSITO

**Confiabilidade e validação de conteúdo da Escala Lúdica Pré-Escolar de
Knox – revisada para a população brasileira**

Ribeirão Preto

2018

AMANDA MOTA PACCIULIO SPOSITO

**Confiabilidade e validação de conteúdo da Escala Lúdica Pré-Escolar de
Knox – revisada para a população brasileira**

Versão corrigida

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação
Enfermagem em Saúde Pública da Escola de
Enfermagem de Ribeirão Preto da Universidade de
São Paulo para obtenção do título de Doutor em
Ciências.

Linha de pesquisa: Assistência à criança e ao
adolescente

Orientadora: Profa. Dra. Luzia Iara Pfeifer

Ribeirão Preto

2018

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.

Sposito, Amanda Mota Pacciulio

Confiabilidade e validação de conteúdo da Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada para a população brasileira. Ribeirão Preto, 2018.
154 f.: il.; 30 cm.

Tese de Doutorado, apresentada à Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto/USP. Área de concentração: Enfermagem em Saúde Pública.
Orientadora: Pfeifer, Luzia Iara.

1. Desenvolvimento infantil. 2. Criança. 3. Avaliação. 4. Jogos e brinquedos.

Nome: SPOSITO, Amanda Mota Pacciulio

Título: Confiabilidade e validação de conteúdo da Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox –
revisada para a população brasileira

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação
Enfermagem em Saúde Pública da Escola de
Enfermagem de Ribeirão Preto da Universidade de São
Paulo para obtenção do título de Doutor em Ciências.

Aprovada em:/...../.....

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

AGRADECIMENTOS

A **Deus**, por abrir caminhos e dar a força necessária para cumprir as tarefas.

Aos **meus pais, Antonio Luis e Márcia**, pelo incentivo constante, confiança, amor incondicional e todo o apoio que permitiram continuar este projeto enquanto a família crescia.

Ao **Guilherme**, companheiro de jornada, por ter trilhado ao meu lado o caminho que escolhi, dando carinho e apoio nas grandes e pequenas coisas do dia a dia; por ser o pai presente e maravilhoso que possibilitou a continuidade da vida profissional ao lado do crescimento pessoal.

Ao **Theo e Elis**, meus filhotes tão amados, pela paciência, por dividirem o tempo da mamãe com a realização desta pesquisa, por me instigarem a conhecer mais profundamente o desenvolvimento infantil e também por trazerem um novo sentido à vida e às realizações.

À **Ana Lívia**, pelo amor e admiração, ora exagerados, que me fazem querer ser um modelo melhor a cada dia.

À **Bete**, pela acolhida carinhosa, confiança, elogios incentivadores e ainda pela cuidadosa revisão de português, gerando sempre novos aprendizados.

Ao **Elson Sposito**, por ter gentilmente cedido as imagens de suas obras de arte para comporem as divisões dos capítulos desta tese, trazendo o colorido, espontaneidade e alegria das brincadeiras infantis para este trabalho tão racional e estruturado.

À **Stefanie** pela amizade que acompanhou todo este percurso. Pela pronta disposição em ajudar, compartilhando seus conhecimentos em diversas línguas, revisando abstract e resumen.

Às **alunas Camila, Christiane, Andressa, Marcela e Francielly**, pela ajuda fundamental na coleta de dados deste estudo e, em especial à **Luara e Anaísa**, que me permitiram acompanhar sua trajetória na graduação e participar da formação das excelentes pesquisadoras e terapeutas ocupacionais que são hoje.

Ao **Prof. Dr. Jair Lício Ferreira Santos**, por sua eterna disponibilidade, por me auxiliar a desbravar as análises estatísticas e por ser um grande exemplo de que é possível ensinar com doçura.

À **Profa. Dra. Luzia Iara Pfeifer**, agradecimentos especiais por me guiar nos caminhos da profissão desde o início da faculdade; por sempre acreditar e confiar no meu trabalho, me instigando a sempre ir mais longe; por dividir seu conhecimento; pela parceria; pela paciência; pelo carinho...

Às **crianças** que participaram deste estudo e possibilitaram avançarmos no conhecimento do desenvolvimento infantil e do brincar.

À **Susan Knox**, autora da Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada, por permitir seu uso, sua tradução e adaptação transcultural.

RESUMO

SPOSITO, A. M. P. Confiabilidade e validação de conteúdo da Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada para a população brasileira. 2018. 154 f. Tese (Doutorado) – Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2018.

O brincar é essencial ao desenvolvimento infantil e sua avaliação é considerada apropriada para indicar o estágio do desenvolvimento no qual a criança se encontra e apontar possíveis defasagens. A Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox - revisada (ELPKr) fornece uma descrição evolutiva do comportamento lúdico típico de crianças pré-escolares, em períodos de seis meses do zero aos três anos de idade e em períodos anuais até os seis anos de idade, em quatro domínios: espacial, material, faz de conta/jogo simbólico e participação. Esta Escala já passou pelo processo de adaptação cultural e pré-teste para uso na população brasileira. O presente trabalho teve por objetivos verificar a confiabilidade (concordância intra e interexaminadores e consistência interna), realizar a validação de conteúdo da versão brasileira da ELPKr e adequar este instrumento para a prática clínica. Participaram deste estudo 135 crianças com idade entre 0 a 72 meses, sendo 15 de cada uma das faixas etárias, as quais foram filmadas durante o brincar livre em escolas ou em seus domicílios. Dois examinadores independentes avaliaram as filmagens em dois momentos distintos. A partir dessas avaliações, foi realizada análise estatística buscando-se averiguar a concordância intra e interexaminadores e a consistência interna da versão brasileira da ELPKr, utilizando-se o coeficiente kappa de Cohen e o coeficiente alfa de Cronbach, respectivamente. Os itens da Escala em que não se obteve valores estatísticos satisfatórios foram readequados e submetidos à apreciação de um Comitê de Especialistas, composto por 10 terapeutas ocupacionais, com diferentes tempos de experiência de atuação com a população infantil. Este Comitê julgou se as mudanças nos itens da Escala foram satisfatórias para a total compreensão pelos avaliadores, concluindo assim a validação de conteúdo. De forma geral, a análise estatística intraexaminadores encontrou em sua maioria concordâncias quase perfeitas (23,6%), substanciais (30,6%) e moderadas, enquanto que a análise interexaminadores encontrada foi, em sua maioria, moderada (27,8%) ou razoável (38,9%). A consistência interna ficou dividida em resultados satisfatórios (55,5%) e não satisfatórios (44,4%). Embora não esteja ainda concluído o processo de validação da versão brasileira da ELPKr, acredita-se que o instrumento resultante deste trabalho esteja aprimorado, e que as adequações do Comitê tenham contribuído para deixar o instrumento mais acessível à prática clínica. Por ter diminuído o número de itens e tê-los deixados mais claros, a Escala poderá ser aplicada de forma mais rápida e condizente com as necessidades dos profissionais em contextos clínicos.

Palavras-chave: Desenvolvimento infantil. Criança. Avaliação. Jogos e brinquedos.

ABSTRACT

SPOSITO, A. M. P. **Reliability and content validation of Revised Knox Preschool Play Scale for Brazilian children.** 2018. 154 f. Thesis (Doctorate Degree). Ribeirao Preto College of Nursing, University of Sao Paulo, Ribeirão Preto, 2018.

Playing is essential in children's development, and its evaluation is considered relevant to indicate the stage of development of the child and it could indicate possible development discrepancies. The Revised Knox Preschool Play Scale (RKPPS) provides an evolving description of a typical playing behavior in preschool children in the period of six months in ages from 0 to 3 years old and in annual periods with up to 6 year-old children, in four aspects: space management; material management; pretense/symbolic and participation. The RKPPS has already undergone the process of cultural adaptation and pre-testing to be used in the Brazilian population. The aim of this study is to verify the intra and inter-rater examiners reliability and internal consistency of the RKPPS for Brazilian children; to fulfill the content validation of this instrument and to adapt it to clinical practising. In this study 135 children aged 0 to 72 months took participation and were divided into different age groups of 15 children each. The children were filmed during free-style playing either in their schools or home. There were two independent examiners who assessed the filming in two different instances. A statistical analysis based on these evaluations was carried out to ensure the intra-rater and inter-rater reliability (using Cohen's kappa coefficient) and the internal consistency (using Cronbach's alpha coefficient) of the Brazilian version of the RKPPS. The Scale items in which no satisfactory statistical values were obtained were adjusted and submitted to an Expert Committee of 10 occupational therapists, with different expertise time in working with children. This Committee judged whether the changes in the Scale items were satisfactory for the broader comprehension by the examiners, thus concluding the content validation. In an overall analysis, the intra-rater statistic found a perfect agreement (23.6%); substantial (30.6%) and moderate agreement, whereas the inter-rater analysis found was mostly moderate (27.8%) or reasonable (38.9%). The internal consistency was divided into satisfactory (55.5%) and not satisfactory (44.4%) results. To sum up, the statistical analysis have indicated satisfactory results in intra-rater reliability, while the inter-rater reliability found was mostly moderate or reasonable. The results of the internal consistency were divided into satisfactory and non-satisfactory. Even though the validation process of the Brazilian version of ELPKr is still not complete, we believe the instrument resulted from this research could be improved and the contributions of the Expert committees will help to make some adjustments to clinical practising. The number of items were lowered in order to make them clearer and the Scale could be applied in a more straightforward way and according to professional's needs to clinical contexts.

Keywords: Child development. Child. Evaluation. Play and playthings.

RESUMEN

SPOSITO, A. M. P. Confiabilidad y validación de contenido de la Escala de Juego Pre-Escolar de Knox revisada para la población brasileña. 2018, 154 f. Tesis (Doctorado). Escuela de Enfermería de Ribeirão Preto, Universidad de São Paulo, Ribeirão Preto, 2018.

El juego es esencial para el desarrollo infantil y su evaluación se considera válida para indicar la etapa del desarrollo en que el niño se encuentra y apuntar posibles desfases. La Escala de Juego Pre-Escolar de Knox revisada (EJPKr) proporciona una descripción evolutiva del comportamiento lúdico típico de niños preescolares, en períodos de seis meses de cero a los tres años de edad y en períodos anuales hasta los seis años de edad, y en cuatro dominios: espacial, material, hace de cuenta / juego simbólico y participación. Esta Escala ya pasó por el proceso de adaptación cultural y pre-test para uso en la población brasileña. El presente trabajo tuvo por objetivos verificar la confiabilidad (concordancia intra e interexaminadores y consistencia interna), realizar la validación de contenido de la versión brasileña de la EJPKr y adecuar este instrumento a la práctica clínica. En este estudio participaron 135 niños de entre 0 y 72 meses, siendo 15 de cada una de las franjas etarias, las cuales fueron filmadas durante el juego libre en escuelas o en sus domicilios. Dos examinadores independientes evaluaron la filmación en dos momentos distintos. A partir de esas evaluaciones, se realizó análisis estadístico buscando averiguar la concordancia intra e interexaminadores y la consistencia interna de la versión brasileña de la EJPKr, utilizando el coeficiente kappa de Cohen y el coeficiente alfa de Cronbach, respectivamente. Los ítems de la Escala en que no se obtuvieron valores estadísticos satisfactorios fueron readecuados y sometidos a la apreciación de un Comité de Especialistas, compuesto por 10 terapeutas ocupacionales, con diferentes tiempos de experiencia de actuación con la población infantil. Este Comité juzgó si los cambios en los elementos de la Escala fueron satisfactorios para la total comprensión por los evaluadores, concluyendo así la validación de contenido. En general, el análisis estadístico intraexaminadores encontró en su mayoría concordancias casi perfecta (23,6%), sustancial (30,6%) y moderada, mientras que el análisis interexaminador encontrado fue, en su mayoría, moderado (27,8%) o razonable (38,9%). La consistencia interna quedó dividida en resultados satisfactorios (55,5%) y no satisfactorios (44,4%). Aunque no se ha concluido el proceso de validación de la versión brasileña de EJPKr, se cree que el instrumento resultante de este trabajo está mejorado, y que las adecuaciones del Comité han contribuido a dejar el instrumento más accesible a la práctica clínica. Por haber disminuido el número de ítems y haberlos dejados más claros, la Escala podrá ser aplicada de forma más rápida y acorde con las necesidades de los profesionales en contextos clínicos.

Palabras clave: Desarrollo infantil. Niño. Evaluación. Juego e implementos de juego.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Funções do brincar e seus efeitos sobre a criança.....	35
Figura 2 – Fórmula para obtenção da porcentagem de concordância entre os avaliadores do Comitê de Especialistas.....	54
Figura 3 – Etapas da análise dos dados.....	56
Figura 4 – Esquema representativo dos elementos do brincar	125

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Marcos referenciais motores	21
Quadro 2 – Sequência de desenvolvimento de habilidades motoras em crianças pré-escolares	22
Quadro 3 – Os seis subestágios do período sensório-motor de acordo com a teoria de Piaget	24
Quadro 4 – Avanços cognitivos durante o período pré-operatório	25
Quadro 5 – Marcos no desenvolvimento da linguagem do nascimento aos 3 anos	26
Quadro 6 – Aspectos importantes do desenvolvimento psicossocial de crianças de 0 a 36 meses	28
Quadro 7 – Comportamentos do brincar observáveis na criança em idade pré-escolar	29
Quadro 8 – Instrumentos de avaliação do brincar a partir das revisões de literatura de Pfeifer e Cruz (2008) e por Lifter et al. (2011).....	36
Quadro 9 – Composição do Comitê de Especialistas	55
Quadro 10 – Modificações aprovadas pelo Comitê de Especialistas para a faixa etária de 0 a 6 meses	88
Quadro 11 – Modificações aprovadas pelo Comitê de Especialistas para a faixa etária de 6 a 12 meses	89
Quadro 12 – Modificações aprovadas pelo Comitê de Especialistas para a faixa etária de 12 a 18 meses	90
Quadro 13 – Modificações aprovadas pelo Comitê de Especialistas para a faixa etária de 18 a 24 meses	91
Quadro 14 – Modificações aprovadas pelo Comitê de Especialistas para a faixa etária de 24 a 30 meses	92
Quadro 15 – Modificações aprovadas pelo Comitê de Especialistas para a faixa etária de 30 a 36 meses	94
Quadro 16 – Modificações aprovadas pelo Comitê de Especialistas para a faixa etária de 36 a 48 meses	95
Quadro 17 – Modificações aprovadas pelo Comitê de Especialistas para a faixa etária de 48 a 60 meses	97
Quadro 18 – Modificações aprovadas pelo Comitê de Especialistas para a faixa etária de 60 a 72 meses	98
Quadro 19 – Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada adaptada transculturalmente e validada para uso na população brasileira, para a faixa etária de 0 a 6 meses	100

Quadro 20 – Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada adaptada transculturalmente e validada para uso na população brasileira, para a faixa etária de 6 a 12 meses	101
Quadro 21 – Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada adaptada transculturalmente e validada para uso na população brasileira, para a faixa etária de 12 a 18 meses	103
Quadro 22 – Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada adaptada transculturalmente e validada para uso na população brasileira, para a faixa etária de 18 a 24 meses	104
Quadro 23 – Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada adaptada transculturalmente e validada para uso na população brasileira, para a faixa etária de 24 a 30 meses	106
Quadro 24 – Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada adaptada transculturalmente e validada para uso na população brasileira, para a faixa etária de 30 a 36 meses	107
Quadro 25 – Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada adaptada transculturalmente e validada para uso na população brasileira, para a faixa etária de 36 a 48 meses	109
Quadro 26 – Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada adaptada transculturalmente e validada para uso na população brasileira, para a faixa etária de 48 a 60 meses	111
Quadro 27 – Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada adaptada transculturalmente e validada para uso na população brasileira, para a faixa etária de 60 a 72 meses	113
Quadro 28 – Sintetização dos resultados da confiabilidade da versão brasileira da ELPKr..	118

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 1 (1ª avaliação) X Avaliador 1 (2ª avaliação) para a faixa etária de 0 a 6 meses	58
Tabela 2 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 2 (1ª avaliação) X Avaliador 2 (2ª avaliação) para a faixa etária de 0 a 6 meses	58
Tabela 3 – Avaliação Interexaminadores: Avaliador 1 X Avaliador 2 para a faixa etária de 0 a 6 meses	59
Tabela 4 – Análise detalhada dos itens do domínio Faz de Conta / Jogo Simbólico da faixa etária de 0 a 6 meses	59
Tabela 5 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 1 (1ª avaliação) X Avaliador 1 (2ª avaliação) para a faixa etária de 6 a 12 meses.....	60
Tabela 6 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 2 (1ª avaliação) X Avaliador 2 (2ª avaliação) para a faixa etária de 6 a 12 meses.....	60
Tabela 7 – Avaliação Interexaminadores: Avaliador 1 X Avaliador 2 para a faixa etária de 6 a 12 meses	60
Tabela 8 – Análise detalhada dos itens do domínio Material da faixa etária de 6 a 12 meses .	61
Tabela 9 – Análise detalhada dos itens do domínio Participação da faixa etária de 6 a 12 meses	62
Tabela 10 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 1 (1ª avaliação) X Avaliador 1 (2ª avaliação) para a faixa etária de 12 a 18 meses	62
Tabela 11 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 2 (1ª avaliação) X Avaliador 2 (2ª avaliação) para a faixa etária de 12 a 18 meses	63
Tabela 12 – Avaliação Interexaminadores: Avaliador 1 X Avaliador 2 para a faixa etária de 12 a 18 meses	63
Tabela 13 – Análise detalhada dos itens do domínio Material da faixa etária de 12 a 18 meses	64
Tabela 14 – Análise detalhada dos itens do domínio Faz de Conta / Jogo Simbólico da faixa etária de 12 a 18 meses.....	65
Tabela 15 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 1 (1ª avaliação) X Avaliador 1 (2ª avaliação) para a faixa etária de 18 a 24 meses	65
Tabela 16 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 2 (1ª avaliação) X Avaliador 2 (2ª avaliação) para a faixa etária de 18 a 24 meses	66

Tabela 17 – Avaliação Interexaminadores: Avaliador 1 X Avaliador 2 para a faixa etária de 18 a 24 meses	66
Tabela 18 – Análise detalhada dos itens do domínio Material da faixa etária de 18 a 24 meses	67
Tabela 19 – Análise detalhada dos itens do domínio Faz de Conta / Jogo Simbólico da faixa etária de 18 a 24 meses.....	67
Tabela 20 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 1 (1ª avaliação) X Avaliador 1 (2ª avaliação) para a faixa etária de 24 a 30 meses	68
Tabela 21 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 2 (1ª avaliação) X Avaliador 2 (2ª avaliação) para a faixa etária de 24 a 30 meses	68
Tabela 22 – Avaliação Interexaminadores: Avaliador 1 X Avaliador 2 para a faixa etária de 24 a 30 meses	68
Tabela 23 – Análise detalhada dos itens do domínio Espacial da faixa etária de 24 a 30 meses	69
Tabela 24 – Análise detalhada dos itens do domínio Material da faixa etária de 24 a 30 meses	70
Tabela 25 – Análise detalhada dos itens do domínio Faz de Conta / Jogo Simbólico da faixa etária de 24 a 30 meses.....	71
Tabela 26 – Análise detalhada dos itens do domínio Participação da faixa etária de 24 a 30 meses	72
Tabela 27 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 1 (1ª avaliação) X Avaliador 1 (2ª avaliação) para a faixa etária de 30 a 36 meses	73
Tabela 28 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 2 (1ª avaliação) X Avaliador 2 (2ª avaliação) para a faixa etária de 30 a 36 meses	73
Tabela 29 – Avaliação Interexaminadores: Avaliador 1 X Avaliador 2 para a faixa etária de 30 a 36 meses	73
Tabela 30 – Análise detalhada dos itens do domínio Material da faixa etária de 30 a 36 meses	74
Tabela 31 – Análise detalhada dos itens do domínio Faz de Conta / Jogo Simbólico da faixa etária de 30 a 36 meses.....	74
Tabela 32 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 1 (1ª avaliação) X Avaliador 1 (2ª avaliação) para a faixa etária de 36 a 48 meses	75
Tabela 33 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 2 (1ª avaliação) X Avaliador 2 (2ª avaliação) para a faixa etária de 36 a 48 meses	75

Tabela 34 – Avaliação Interexaminadores: Avaliador 1 X Avaliador 2 para a faixa etária de 36 a 48 meses	75
Tabela 35 – Análise detalhada dos itens do domínio Espacial da faixa etária de 36 a 48 meses	76
Tabela 36 – Análise detalhada dos itens do domínio Material da faixa etária de 36 a 48 meses	77
Tabela 37 – Análise detalhada dos itens do domínio Participação da faixa etária de 36 a 48 meses	78
Tabela 38 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 1 (1ª avaliação) X Avaliador 1 (2ª avaliação) para a faixa etária de 48 a 60 meses	79
Tabela 39 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 2 (1ª avaliação) X Avaliador 2 (2ª avaliação) para a faixa etária de 48 a 60 meses	79
Tabela 40 – Avaliação Interexaminadores: Avaliador 1 X Avaliador 2 para a faixa etária 48 a 60 meses	79
Tabela 41 – Análise detalhada dos itens do domínio Espacial da faixa etária de 48 a 60 meses	80
Tabela 42 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 1 (1ª avaliação) X Avaliador 1 (2ª avaliação) para a faixa etária de 60 a 72 meses	81
Tabela 43 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 2 (1ª avaliação) X Avaliador 2 (2ª avaliação) para a faixa etária de 60 a 72 meses	81
Tabela 44 – Avaliação Interexaminadores: Avaliador 1 X Avaliador 2 para a faixa etária de 60 a 72 meses	81
Tabela 45 – Análise detalhada dos itens do domínio Espacial da faixa etária de 60 a 72 meses	82
Tabela 46 – Análise detalhada dos itens do domínio Material da faixa etária de 60 a 72 meses	83
Tabela 47 – Análise detalhada dos itens do domínio Faz de Conta / Jogo Simbólico da faixa etária de 60 a 72 meses.....	83
Tabela 48 – Análise detalhada dos itens do domínio Faz de Conta / Jogo Simbólico da faixa etária de 60 a 72 meses.....	84
Tabela 49 – Consistência interna da faixa etária de 0 a 6 meses – alfa de Cronbach por domínios e examinadores	85
Tabela 50 – Consistência interna da faixa etária de 6 a 12 meses – alfa de Cronbach por domínios e examinadores	85

Tabela 51 – Consistência interna da faixa etária de 12 a 18 meses – alfa de Cronbach por domínios e examinadores	85
Tabela 52 – Consistência interna da faixa etária de 18 a 24 meses – alfa de Cronbach por domínios e examinadores	86
Tabela 53 – Consistência interna da faixa etária de 24 a 30 meses – alfa de Cronbach por domínios e examinadores	86
Tabela 54 – Consistência interna da faixa etária de 30 a 36 meses – alfa de Cronbach por domínios e examinadores	86
Tabela 55 – Consistência interna da faixa etária de 36 a 48 meses – alfa de Cronbach por domínios e examinadores	87
Tabela 56 – Consistência interna da faixa etária de 48 a 60 meses – alfa de Cronbach por domínios e examinadores	87
Tabela 57 – Consistência interna da faixa etária de 60 a 72 meses – alfa de Cronbach por domínios e examinadores	87

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	16
1 INTRODUÇÃO.....	19
1.1 O DESENVOLVIMENTO INFANTIL PRÉ-ESCOLAR.....	20
1.1.1 <i>Desenvolvimento Motor</i>	20
1.1.2 <i>Desenvolvimento Cognitivo</i>	22
1.1.3 <i>Desenvolvimento Psicossocial</i>	27
1.1.4 <i>Desenvolvimento das Habilidades Presentes no Brincar</i>	28
1.2 O BRINCAR E SUA AVALIAÇÃO	29
1.3 ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX	40
2 JUSTIFICATIVA	43
3 OBJETIVO.....	45
4 MÉTODO	47
4.1 TIPO DE ESTUDO	48
4.2 LOCAL DO ESTUDO.....	48
4.3 CONSIDERAÇÕES ÉTICAS	48
4.4 PARTICIPANTES DO ESTUDO.....	49
4.5 PROCEDIMENTOS PARA A COLETA DOS DADOS	49
4.6 MATERIAIS	50
4.7 ANÁLISE DOS DADOS	51
4.7.1 <i>Quantificando Comportamento e Desempenho</i>	51
4.7.2 <i>Confiabilidade</i>	51
4.7.3 <i>Validade de Conteúdo</i>	52
5 RESULTADOS	57
6 DISCUSSÃO	115
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	127
REFERÊNCIAS	129
ANEXOS	137
APÊNDICE	155

Apresentação ¹

¹ Todas as divisórias de capítulos desta tese estão ilustradas com imagens de obras do artista plástico Elson Sposito. O artista gentilmente cedeu as imagens e autorizou sua divulgação neste estudo.

O caminho acadêmico que culminou no desenvolvimento deste estudo teve início em 2005, no segundo ano de minha graduação em Terapia Ocupacional, quando identifiquei um grande interesse e prazer em realizar pesquisas científicas e fui acolhida pela Profa. Dra. Luzia Iara Pfeifer, que me conduziu nesta trajetória e muito me ensinou desde então. Fui bolsista USP de iniciação científica, em uma pesquisa que resultou na adaptação transcultural da Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada (ELPKr), para aplicação na população brasileira. Na ocasião, realizamos ainda o pré-teste desta versão adaptada do instrumento, em uma amostra pequena de crianças, obtendo um resultado satisfatório.

Nos anos seguintes à graduação, minha prática clínica como Terapeuta Ocupacional no Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto – USP me levou a mudar o objeto de estudo no Mestrado. Entretanto, paralelamente, escrevemos e publicamos alguns artigos oriundos da citada pesquisa de iniciação científica e continuei, com auxílio de algumas graduandas, a coleta de dados para a validação da ELPKr, já que finalizar esse processo, com um instrumento de avaliação validado para a população brasileira e que seja realmente útil para a prática tanto clínica quanto acadêmica de terapeutas ocupacionais e outros profissionais que trabalham com o desenvolvimento infantil se tornou um grande objetivo para mim.

Assim, para o meu Doutorado, busquei retomar oficialmente e dar continuidade a esta pesquisa, visando caminhar no processo de validação da ELPKr.

Este projeto está inserido em um contexto mais amplo, que envolve estudos sobre o desempenho ocupacional de crianças e adolescentes em diferentes contextos, os quais estão sendo operacionalizados junto ao **LEPTOI**², grupo que 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 através 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 infantil típico e 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.

² Laboratório 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.

As investigações a partir desta linha estão centradas no desenvolvimento infanto-juvenil, com ênfase para o desempenho nas ocupações mais importantes para o seguimento etário em questão: atividades de vida diária (AVDs), atividades instrumentais de vida diária instrumental (AIVDs), o brincar, a educação (escola) e a participação social. Pretende-se, desta forma, aprofundar a compreensão acerca da influência dos eventos de vida sobre o desenvolvimento de crianças e adolescentes, da perspectiva da Terapia Ocupacional, atentando-se para as habilidades e os componentes de desempenho mais importantes na garantia da participação em contextos de vida significativos.

Espera-se que os resultados aqui apresentados possam contribuir para os estudos da Terapia Ocupacional na área da infância, e para enriquecer e aprimorar a prática clínica de profissionais que atendam crianças de 0 a 6 anos de idade.

1 Introdução

1.1 O DESENVOLVIMENTO INFANTIL PRÉ-ESCOLAR

O campo de estudo do desenvolvimento humano é focado nos processos sistemáticos de mudanças e estabilidade que ocorrem ao longo de todo o ciclo de vida (PAPALIA; FELDMAN, 2013). Desenvolvimento pode ser definido por várias características. Primeiro, é um processo contínuo e cumulativo de mudanças na capacidade funcional. Segundo, está relacionado à idade, apesar de não depender desta. O desenvolvimento pode ser mais rápido ou mais lento em diferentes períodos e pode diferir entre indivíduos da mesma idade; além disso, não cessa em uma idade específica, continuando ao longo de toda a vida. Terceiro, envolve uma mudança sequencial que é decorrente de alterações dentro do próprio corpo do indivíduo e interações deste com o ambiente (HAYWOOD; GETCHELL, 2010).

O desenvolvimento infantil envolve aspectos motores, cognitivos, da personalidade e sociais, e todos juntos influenciam o desenvolvimento das habilidades de brincar da criança.

Neste capítulo abordaremos o desenvolvimento infantil de 0 a 7 anos, ou seja, de crianças consideradas em idade pré-escolar, que caracterizam a população alvo do nosso estudo. Faz-se aqui a ressalva de que o instrumento de avaliação validado nesta pesquisa propõe-se a avaliar crianças de 0 a 6 anos, entretanto, ao buscarmos a literatura da área, encontramos crianças de até 7 anos incluídas na idade pré-escolar, por isso também foram consideradas aqui nesta seção teórica.

1.1.1 Desenvolvimento Motor

Desenvolvimento motor refere-se à mudança do movimento em um processo contínuo e relacionado à idade, bem como às interações dos fatores individuais, do ambiente e das atividades, os quais induzem essa mudança (HAYWOOD; GETCHELL, 2010). É o processo de crescimento e mudança na capacidade de desempenhar habilidades motoras grossas, como caminhar ou arremessar e habilidades motoras finas, como segurar objetos e escrever, influenciando a capacidade da criança usar o corpo para movimentar-se no mundo (BEE, 2003).

Segundo Papalia e Olds (1998), o desenvolvimento físico, que inclui o desenvolvimento motor (além do crescimento corporal), ocorre de acordo com dois princípios: o cefalocaudal e o proximodistal. O princípio cefalocaudal estabelece que as partes superiores do corpo se desenvolvem antes das inferiores, enquanto que o princípio proximodistal refere que o desenvolvimento inicia-se nas partes centrais do corpo e prossegue em direção às extremidades.

Inicialmente os movimentos dos bebês são espontâneos e reflexos, mas, aos poucos, são substituídos por atividades complexas, coordenadas e voluntárias, como caminhar, alcançar e pegar. Para isto, o bebê deve adquirir habilidades fundamentais que propiciam a performance habilidosa. Os marcos referenciais motores são habilidades fundamentais consideradas pontos críticos no desenvolvimento motor, e sua aquisição permite adquirir outros movimentos voluntários posteriores (HAYWOOD; GETCHELL, 2010).

Alguns pesquisadores observaram grande número de crianças e determinaram uma sequência relativamente consistente de marcos referenciais motores, bem como as médias de idades nas quais foram atingidos. Esse padrão progressivo de aquisição de habilidades relaciona-se à maturação do sistema nervoso central; ao desenvolvimento da força muscular e da resistência aeróbia; ao desenvolvimento da postura e do equilíbrio e à melhoria do processamento sensorial (HAYWOOD; GETCHELL, 2010). O Quadro 1, a seguir, apresenta a idade em que 50% e 90% das crianças podem executar cada habilidade considerada um marco do desenvolvimento motor (FRANKENBURG; ARCHER, 1992).

Quadro 1 – Marcos referenciais motores

Habilidade	50%	90%
Rolar	3,2 meses	5,4 meses
Pegar um chocalho	3,3 meses	3,9 meses
Sentar-se sem apoio	5,9 meses	6,8 meses
Ficar em pé com apoio	7,2 meses	8,5 meses
Ficar em pé sem apoio	11,5 meses	13,7 meses
Andar	12,3 meses	14,9 meses
Subir escadas	16,6 meses	21,6 meses
Pular no mesmo lugar	23,8 meses	2,4 anos

Fonte: Frankenburg e Archer (1992).

Vale ressaltar que o aparecimento desses marcos referenciais varia de acordo com o organismo de cada indivíduo, com as experiências e restrições, bem como com as práticas culturais de criação dos filhos pelos pais (HAYWOOD; GETCHELL, 2010). Mas apesar das pequenas variações individuais, existe uma sequência de desenvolvimento das habilidades motoras das crianças, que permite caracterizar de forma geral o comportamento motor de

crianças pré-escolares com desenvolvimento típico (BEE, 2003) o que é apresentado no Quadro 2, a seguir.

Quadro 2 – Sequência de desenvolvimento de habilidades motoras em crianças pré-escolares

Idade	Habilidades Locomotoras / Motoras Amplas	Habilidades Manipulativas / Motoras Finas
1 – 3 meses	Manifesta o reflexo de caminhar; ergue a cabeça; senta com apoio.	Segura objetos se colocados em sua mão; começa a golpear objetos.
4 – 6 meses	Rola; senta com auto apoio aos 6 meses; rasteja.	Tenta alcançar objetos, agarra com uma mão.
7 – 9 meses	Senta sem apoio.	Transfere objetos de uma mão para outra; aos 9 meses, consegue agarrar com o polegar e com o indicador (“movimento de pinça”).
10 – 12 meses	Coloca-se em pé; caminha agarrando-se aos móveis, depois caminha sem ajuda; curva-se e agacha-se.	Agarra uma colher segurando-a com a palma da mão, mas tem má pontaria ao levar o alimento à boca.
13 – 18 meses	Caminha para trás e para os lados; corre (14 – 20 meses).	Empilha dois blocos; coloca objetos em pequenos recipientes e despeja-os.
2 – 4 anos	Corre com facilidade; sobe escadas usando um pé por degrau; pula nos dois pés; pedala e dirige um triciclo.	Apanha pequenos objetos (por exemplo, bolinhas de gude); segura um lápis com os dedos (2 – 3 anos); depois entre o polegar e os dois primeiros dedos (3 – 4 anos); recorta papel com tesoura.
4 – 7 anos	Sobe e desce degraus usando um pé por degrau; caminha na ponta dos pés; caminha em uma linha fina; pula, arremessa e agarra muito bem.	Enfia uma linha em contas, mas não em uma agulha (4 – 5 anos); enfia uma linha na agulha (5 – 6 anos); agarra bem o lápis, mas escreve ou desenha com rigidez e com concentração.

Fonte: Bee (2003).

1.1.2 Desenvolvimento Cognitivo

O desenvolvimento cognitivo refere-se às habilidades intelectuais (BEE, 2003), e seus estudiosos buscam descrever como os indivíduos pensam e como esse pensamento muda de acordo com a idade (NEWCOMBE, 1999). Possui seis abordagens teóricas principais:

behaviorista; psicométrica; piagetiana; do processamento de informação; da neurociência cognitiva e sociocontextual (PAPALIA; FELDMAN, 2013).

A abordagem behaviorista estuda os mecanismos básicos da aprendizagem, enfocando como o comportamento muda em resposta à experiência vivida. A abordagem psicométrica busca medir as diferenças quantitativas nas habilidades que compõem a inteligência, utilizando testes padronizados. Já a piagetiana estuda as mudanças, ou estágios qualitativos do funcionamento cognitivo. A abordagem do processamento da informação foca a percepção, aprendizagem, memória e resolução de problemas, visando descobrir como as informações são processadas do momento que a criança as recebe até utilizá-las. A neurociência cognitiva examina o sistema nervoso central a fim de identificar quais estruturas cerebrais estão envolvidas em cada habilidade cognitiva. Por fim, a abordagem sociocontextual trata dos efeitos ambientais nos processos de aprendizagem, particularmente o papel dos cuidadores (PAPALIA; FELDMAN, 2013).

Para fins deste estudo, optou-se por detalhar a abordagem piagetiana, por sua maior identidade com a Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox, objeto de estudo desta pesquisa.

Piaget propôs que o desenvolvimento cognitivo ocorre em uma sequência de quatro estágios ou períodos, qualitativamente diferenciados, os quais são: estágio sensório-motor, do nascimento até 2 anos de idade; estágio pré-operatório, de 2 a 7 anos; estágio das operações concretas, de 7 a 12 anos, e estágio das operações formais, que corresponde à adolescência, dos 12 anos em diante. Cada novo estágio se distingue dos precedentes por evidências, no comportamento, de que a criança dispõe de novos esquemas, ou seja, novas estratégias de ações generalizáveis (PALANGANA, 2015).

No estágio sensório-motor os bebês aprendem por meio da exploração dos sentidos e da atividade motora. Durante o estágio pré-operatório o pensamento simbólico se expande, mas as crianças ainda não são capazes de usar a lógica. No período operatório concreto, as crianças desenvolvem o pensamento lógico, mas não abstrato, o qual por sua vez irá ocorrer no estágio operatório formal (PAPALIA; FELDMAN, 2013).

Como neste capítulo está sendo abordado o desenvolvimento de crianças pré-escolares, serão detalhados aqui os estágios sensório-motor e pré-operatório.

O desenvolvimento cognitivo no estágio sensório-motor se baseia, principalmente, em experiências sensoriais e ações motoras. Inicia basicamente com respostas reflexas e avança por seis subestágios nos quais o comportamento se torna cada vez mais flexível e orientado para o cumprimento de metas e objetivos específicos (NEWCOMBE, 1999). Os seis subestágios do período sensório-motor encontram-se detalhados no Quadro 3.

Quadro 3 – Os seis subestágios do período sensório-motor de acordo com a teoria de Piaget

Subestágio	Idades	Descrição
1. Uso de reflexos	Nascimento a 1 mês	Os bebês exercitam seus reflexos inatos e obtêm algum controle sobre eles. Não coordenam as informações dos sentidos.
2. Reações circulares primárias	1 a 4 meses	Os bebês repetem comportamentos agradáveis que primeiro ocorrem ao acaso. As atividades são focadas em seu corpo e não nos efeitos sobre o ambiente. Começam a coordenar a informação sensorial e agarrar objetos.
3. Reações circulares secundárias	4 a 8 meses	Bebês tornam-se mais conscientes dos eventos fora de seu corpo e tentam fazer com que ocorram novamente, em uma aprendizagem por tentativa e erro. Pode haver imitação, mas só de esquemas que já fazem parte de seu repertório.
4. Coordenação de esquemas secundários	8 a 12 meses	O comportamento é deliberado e intencional. Os bebês coordenam esquemas previamente aprendidos e os utilizam para atingir suas metas. Podem antecipar eventos.
5. Reações circulares terciárias	12 a 18 meses	As crianças demonstram curiosidade e experimentação; variam intencionalmente suas ações para ver os resultados. Exploram ativamente o ambiente; experimentam novas atividades e utilizam-se de tentativa e erro para resolver problemas.
6. Combinações mentais	18 a 24 meses	O pensamento simbólico permite considerar os eventos e antecipar suas consequências, sem precisar recorrer à ação. Sabem usar símbolos (gestos e palavras) e sabem fingir.

Fonte: Bee (2003) e Papalia e Feldman (2013).

No estágio pré-operatório a criança adquire a capacidade de pensar sobre objetos e eventos que não estão presentes no ambiente, no momento, de modo a representar estes objetos em figuras mentais, som, imagens, palavras ou outras formas (NEWCOMBE, 1999). O Quadro 4 apresenta e detalha os avanços cognitivos deste estágio.

Quadro 4 – Avanços cognitivos durante o período pré-operatório

Avanço de habilidade cognitiva	Significância para as crianças
Uso de símbolos	Não precisam estar em contato sensorial com um objeto, pessoa ou evento para pensar neles. Podem imaginar que objetos ou pessoas têm outras propriedades além das reais.
Compreensão de identidades	Têm consciência de que alterações superficiais não mudam a natureza das coisas.
Entendimento de causa e efeito	Percebem as causas dos acontecimentos.
Capacidade de classificar	Organizam objetos, pessoas e eventos em categorias significativas.
Compreensão de números	Sabem contar e lidar com quantidades.
Empatia	Tornam-se mais capazes de perceber e imaginar como os outros se sentem em determinadas situações.
Teoria da mente	Tornam-se mais conscientes da atividade mental e do funcionamento da mente. Esta habilidade permite entender e prever o comportamento dos outros e torna o mundo social compreensível.

Fonte: Papalia e Feldman (2013).

O desenvolvimento cognitivo engloba também o desenvolvimento da linguagem na criança. A linguagem é um sistema de símbolos, no qual uma combinação específica de sons e gestos representa cada coisa, evento ou relação. Toda linguagem possui regras que determinam a forma correta de reunir os símbolos, tais como regras para a ordem das palavras em uma frase; entretanto, mesmo dentro desse sistema regrado é possível haver criatividade (BEE, 2003).

Uma vez aprendidas as palavras, a criança pode usá-las para representar objetos e ações; refletir sobre pessoas, lugares e coisas; comunicar suas necessidades, sentimentos e ideias e, assim, exercer maior controle sobre sua vida (PAPALIA; FELDMAN, 2013).

Existe uma sequência típica de marcos no desenvolvimento da linguagem e algumas características relativamente uniformes da fala inicial nos bebês, que descrevem como os indivíduos decifram e aprendem o código comunicativo, o que se encontra apresentado no Quadro 5.

Quadro 5 – Marcos no desenvolvimento da linguagem do nascimento aos 3 anos

Idade em meses	Linguagem
Nascimento	É capaz de perceber a fala, chorar, dar alguma resposta ao som
1,5 a 3	Arrulhos e risos
5 a 6	Frequentemente reconhece os padrões sonoros ouvidos
6 a 7	Reconhece todos os fonemas da língua nativa
6 a 10	Balbucia sequências de consoantes e vogais
9	Utiliza gestos para se comunicar e brinca de gesticular
9 a 10	Imita sons intencionalmente
9 a 12	Utiliza alguns gestos sociais
10 a 14	Fala a primeira palavra (geralmente o nome de alguma coisa)
10 a 18	Fala palavras simples
12 a 13	Entende a função simbólica da nomeação; cresce o vocabulário passivo
14	Faz gesticulação simbólica
16 a 24	Aprende muitas palavras novas, expandindo rapidamente o vocabulário expressivo, passando de cerca de 50 para 400 palavras; utiliza verbos e adjetivos
18 a 24	Fala a primeira sentença (duas palavras)
24	Utiliza muitas frases de duas palavras; quer conversar
30	Aprende palavras novas quase todos os dias; fala em combinações de 3 ou mais palavras; comete erros gramaticais
36	Sabe dizer até 1000 palavras, 80% inteligíveis; comete alguns erros de sintaxe

Fonte: Papalia e Feldman (2013).

Por volta dos 3 anos de idade, as crianças aprendem a dizer “eu” e a construir frases na primeira pessoa do singular. Os progressos linguísticos levam a um crescimento significativo do número de perguntas e a criança repete histórias que ouviu (AIMARD, 1998). Após os 3 anos, as frases incluem 4, 5 ou mais palavras e podem ser declarativas, negativas, interrogativas ou imperativas, por vezes encadeando longas narrativas contínuas; as crianças utilizam diferentes tempos verbais e expressões possessivas e seu vocabulário é

significativamente amplo (AIMARD, 1998; PAPALIA; FELDMAN, 2013). Dos 5 aos 7 anos a fala assemelha-se a dos adultos. As crianças utilizam frases longas e gramaticalmente complexas, usam conjunções, preposições e artigos corretamente e vão precisar dominar apenas sutilezas da linguagem, principalmente exceções e detalhes de regras gramaticais (PAPALIA; FELDMAN, 2013).

1.1.3 Desenvolvimento Psicossocial

Embora as crianças apresentem os mesmos padrões de desenvolvimento, cada uma delas exibe uma personalidade distinta, ou seja, a combinação de emoções, temperamento, pensamento e comportamento, que é única em cada pessoa. Há modos característicos de sentir, pensar e agir, que refletem influências genéticas inatas e ambientais e que afetam a maneira como a criança responde aos outros e se adapta ao contexto. Desde a primeira infância, o desenvolvimento da personalidade se entrelaça com o das relações sociais, e essa combinação resulta no desenvolvimento psicossocial (PAPALIA; FELDMAN, 2013).

O Quadro 6 detalha os aspectos mais importantes do desenvolvimento psicossocial nos 3 primeiros anos de vida.

A partir dos 3 anos, as crianças querem e conseguem fazer cada vez mais coisas e exibir diferentes comportamentos, mas ao mesmo tempo estão aprendendo que algumas das coisas que querem fazer têm aprovação social, enquanto outras não, o que gera um conflito entre a iniciativa e as reservas morais sobre os planos das crianças e execução de atividades (PAPALIA; OLDS, 1998).

Nesta idade também fica mais evidente o processo de identificação, no qual uma criança assimila características, crenças, atitudes, valores e comportamentos de outra pessoa ou de um grupo. Ocorre ainda o desenvolvimento da identidade sexual e dos papéis sexuais (PAPALIA; OLDS, 1998).

A amizade também se desenvolve aos 3 anos. Embora as crianças mais novas brinquem ao lado ou próximas umas das outras, é somente a partir desta idade que começam a ter amigos, o que é importante para aprenderem valores (como julgamentos morais e papéis sexuais) e praticarem papéis adultos (PAPALIA; OLDS, 1998).

Quadro 6 – Aspectos importantes do desenvolvimento psicossocial de crianças de 0 a 36 meses

Idade aproximada	Características
0 - 3 meses	Estão abertas à estimulação. Começam a mostrar interesse e curiosidade e sorriem prontamente para as pessoas.
3 - 6 meses	Podem antecipar o que vai acontecer e se decepcionam quando não acontece, o que demonstram ficando bravas ou mostrando-se desconfiadas. Sorriem, arrulham e riem com frequência. É o período do despertar social e de trocas entre o bebê e o cuidador.
6 - 9 meses	Brincam de “jogos sociais” e tentam obter respostas das pessoas. “Conversam”, tocam e agradam outros bebês, para que eles respondam. Expressam emoções mais diferenciadas, demonstrando alegria, medo, raiva e surpresa, por exemplo.
9 - 12 meses	Preocupam-se muito com seu cuidador principal. Podem ficar com medo de estranhos e agem de modo submisso em situações novas. Por volta de 1 ano, comunicam suas emoções de maneira mais clara, demonstrando variações de humor e sentimentos.
12 - 18 meses	Exploram seu ambiente, utilizando as pessoas a que estão mais ligadas como base segura. Na medida em que dominam o ambiente, tornam-se mais confiantes e mais ansiosas para se autoafirmarem.
18 - 36 meses	Ficam ansiosas porque percebem que estão se separando do cuidador. Elaboram a consciência de suas limitações através da fantasia, de brincadeiras e da identificação com os adultos.

Fonte: Papalia e Olds (1998) e Papalia e Feldman (2013).

1.1.4 Desenvolvimento das Habilidades Presentes no Brincar

Conforme as habilidades motoras grossas e finas, cognitivas, de comunicação e linguagem, emocionais e sociais se desenvolvem, a forma de brincar da criança também se modifica. Ao mesmo tempo em que o desenvolvimento global da criança influencia o brincar, este também favorece o desenvolvimento infantil e deve ser estimulado.

O Quadro 7 apresenta o desenvolvimento do brincar em crianças pré-escolares e os tipos de brincadeiras adequados para cada faixa etária.

Quadro 7 – Comportamentos do brincar observáveis na criança em idade pré-escolar

Idade	Interesse e comportamentos do brincar	Tipos de brincadeiras/brinquedos
0 a 18 meses Descoberta do corpo e do ambiente	Tocar, olhar, cheirar, experimentar, escutar, deslocar (se arrastando, engatinhando, andando), manipular, repetir, explorar, imitar	Móbile, chocalho, quadro de atividades, brinquedos musicais, para morder, que flutuem, para rolar, manipular, espalhar, puxar, brincadeira de esconde-esconde, livro de papelão, brincadeira com um adulto.
18 meses a 3 anos O Grande explorador	Repetir, explorar, imitar, adquirir sentido de propriedade, fazer de conta, estar com outras crianças, começar a dividir, afirmar-se	Brinquedos de cubo, bola, triciclo, brincadeira de encaixar, instrumento musical, papel e lápis de cera, massa de modelar, quebra-cabeça, quadro negro, brincar de cavalo, brincadeiras exteriores (balanço, escorregador), material que serve para imitar e fazer de conta (telefone, boneca, caminhão, mesa de marceneiro).
3 a 6 anos A idade de brincar por excelência	Imaginar, fantasiar-se, desenhar, socializar, colaborar	Triciclo, papel, lápis, tesoura, livro de história, fantoches, fantasias, casa de boneca, brinquedos em miniaturas (instrumentos médicos, carros, jogo de chá), gravador, bola de gude, canções de roda, jogos de sociedade simples (escada em caracol, jogos de dama).

Fonte: Ferland (2006, p. 12).

A seguir será aprofundado estudo do brincar e sua importância na idade pré-escolar.

1.2 O BRINCAR E SUA AVALIAÇÃO

Na Antiguidade, gregos e romanos já se referiam à importância do jogo para educar e desenvolver o indivíduo (SILVA, 2003; KISHIMOTO, 2008). Platão, em “As Leis”, comentou sobre a importância de que a criança aprendesse brincando, em oposição ao uso da violência e repressão. Aristóteles sugeriu utilizar jogos que imitassem atividades sérias e ocupações adultas como forma de preparo de crianças pequenas para a vida futura. Entre os romanos, influenciados pelos gregos, eram comuns jogos destinados ao preparo físico (KISHIMOTO, 2008).

O interesse pelos jogos diminuiu com a instituição da sociedade Cristã, que impôs uma educação disciplinadora, estimulando a memorização e a obediência. As atividades lúdicas durante a Idade Média eram consideradas delituosas, à semelhança da prostituição e embriaguez, e associadas aos jogos de azar. Entretanto, com o Renascimento voltam a ser praticados jogos físicos e pedagógicos, e no século XVIII o avanço do movimento científico permitiu a criação e popularização de jogos didáticos ou educativos, para divulgar princípios de moral, ética, conteúdos de história, geografia, matemática, etc. No século XIX houve um grande esforço para colocar em prática os princípios de Rousseau e Froebel (KISHIMOTO, 2007, 2008). Rousseau contribuiu para uma mudança profunda na compreensão da natureza da criança, associando uma visão positiva à infância e suas atividades lúdicas espontâneas (BRUGÈRE, 2008). Com Froebel, o jogo, entendido como objeto e ação de brincar, com características de liberdade e espontaneidade, passou a constituir, definitivamente, a educação infantil (KISHIMOTO, 2008).

No século XX dois teóricos se destacaram, embora com perspectivas diferentes, ao estudar e analisar o brincar: Piaget e Vygotski.

Piaget (1975) realizou uma análise cognitiva e descreveu que cada ato de inteligência é definido pela assimilação e acomodação.

Na assimilação, o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro de formas de pensamento, que constituem as estruturas mentais organizadas. Na acomodação, as estruturas mentais existentes reorganizam-se para incorporar novos aspectos do ambiente externo. (...) O brincar, neste caso, é identificado pela primazia da assimilação sobre a acomodação. Ou seja, o sujeito assimila eventos e objetos ao seu eu e suas estruturas mentais (KISHIMOTO, 2008, p. 39).

Piaget (1975) apresentou uma descrição evolutiva do comportamento lúdico infantil em três sucessivos sistemas de jogo: de exercício, simbólico e de regras. O jogo de exercício inicia-se em torno dos 3 meses de vida e é predominante até os 2 anos, consistindo na repetição de ações, motivadas pelo prazer da realização dessas atividades motoras e da resposta que instigam em outras pessoas. Os jogos simbólicos iniciam-se durante o segundo ano de vida, juntamente com o desenvolvimento da representação e da linguagem. Já os jogos de regra surgem aos 4 anos e predominam entre os 7 e 11 anos. A regra pressupõe a interação entre os indivíduos e sua função é regular o grupo social.

Vigotsky (1984) valorizou a influência social na brincadeira e apresentou o conceito de “zona de desenvolvimento proximal” que se refere à distância entre o nível de desenvolvimento atual, identificado através da capacidade de solução independente de

problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação ou colaboração de um adulto ou de pares mais capazes. Na infância as brincadeiras são as atividades predominantes e favorecem o desenvolvimento da criança, na medida em que criam zonas de desenvolvimento proximal. Segundo o autor, conforme a criança se desenvolve, o tipo predominante de brincadeira também se modifica. Inicialmente destacam-se as brincadeiras imaginárias, com regras implícitas; já com a criança mais velha predominam os jogos de regras explícitas.

Atualmente a perspectiva que predomina é a evolutiva, com pesquisadores voltados a estudar o papel do brincar na constituição das representações mentais e seus efeitos no desenvolvimento infantil, especialmente na faixa etária de 0 a 6 anos (KISHIMOTO, 2008).

Enfocando-se o campo de estudo e atuação em Terapia Ocupacional, já na década de 20 do século XX, Adolph Meyer considerava os indivíduos como seres ocupacionais, que possuem um padrão temporal rítmico, sendo necessário manter um equilíbrio dinâmico entre trabalho, descanso, recreação e sono para que possam se adaptar às demandas de viver em um mundo social complexo (PARHAM; PRIMEAU, 2002).

Na década de 30 do mesmo século, os objetivos das atividades recreativas variavam de acordo com o ambiente ou profissional, sendo usadas para recompensar pacientes obedientes e colaborativos, de forma geral para ocupar os pacientes e tornar suas vidas mais agradáveis ou ainda para atingir objetivos terapêuticos e curativos específicos (PARHAM; PRIMEAU, 2002). Já na década de 40 julgou-se que o brincar contribuía para o bem-estar e suporte emocional de crianças doentes, tanto em hospitais como em sanatórios e prevenia o aparecimento de outros problemas (FERLAND, 2006).

Entre 1950 e 1960 a utilização do brincar se modifica e os objetivos de tratamento tornam-se mais segmentados e específicos. O brincar perde sua globalidade e passa a auxiliar a análise dos componentes de desenvolvimento infantil, tais como preensão, destreza, capacidades motoras e funções sensório-perceptivas (PARHAM; PRIMEAU, 2002; FERLAND, 2006).

Mary Reilly, em 1974, publicou o livro *Play as a Exploratory Learning*, considerado o primeiro grande trabalho sobre o brincar na Terapia Ocupacional. A autora apresenta uma evolução contínua do brincar ao trabalho, considerando que as habilidades e hábitos desenvolvidos nas atividades lúdicas preparam a criança para serem trabalhadores competentes e produtivos (FERLAND, 2006).

Nos anos 80, avaliações do brincar desenvolvidas na década anterior foram objetos de estudo de validade e fidedignidade (FERLAND, 2006), como se deu com a Escala Lúdica desenvolvida por Susan Knox.

Atualmente, na Terapia Ocupacional, existem três correntes de pensamento sobre o brincar. A primeira segue os preceitos teóricos de Reilly, considerando o brincar como precursor de competências produtivas na idade adulta. A segunda linha de pensamento defende que o brincar não deve ser utilizado apenas como recurso terapêutico para se atingir outros fins, mas também como objetivo do tratamento, considerando o brincar como atividade essencial da infância. A terceira corrente interessa-se pelas possibilidades do brincar livre e preocupa-se com a acessibilidade do brinquedo às crianças com deficiência física (FERLAND, 2006).

Como apresentado, o brincar é hoje estudado por diferentes áreas de conhecimento e tendo enfoques distintos; entretanto, na literatura, nem sempre há clareza na definição e discriminação dos termos “lúdico”, “jogo”, “brinquedo”, “brincadeira” e “brincar” (SILVA, 2003; PEDROZA, 2005; REZENDE, 2005; KISHIMOTO, 2007, 2008). De conhecimento universal, o fenômeno do brincar é conhecido por todos, mas ao se tentar defini-lo com palavras ou com uma única explicação teórica, corre-se o risco de descaracterizá-lo, devido a sua complexidade (FERLAND, 2006).

Na língua francesa, o termo *jouet* designa o objeto, material da brincadeira, enquanto que o termo *jeu* nomeia o jogo, o qual pode ser utilizado não somente para atividade lúdica, mas também em outras situações como “jogo político”, por exemplo. Ainda no francês, as ações de jogar e brincar são ambas definidas pelo verbo *jouer* (SILVA, 2003).

Em inglês, *toy* refere-se ao objeto material da brincadeira; *game* designa jogos de regras e *play* corresponde à atividade de brincar (SILVA, 2003).

Silva (2003) ao citar Henriot (1989) analisa que os termos *game* e *jeu* remetem, respectivamente, aos verbos *to play* e *jouer*, entretanto, além de designarem atividades divertidas, essas mesmas expressões também referem-se a outras atividades, como tocar instrumentos, por exemplo. Assim, o verbo “brincar”, na língua portuguesa não apresenta correspondente exato com as demais línguas. “Brincar”, em português, refere-se à atividade primariamente infantil, que possui características de espontaneidade e diversão.

O dicionário Houaiss (2012) define o termo “brincar” como distrair-se com (jogos infantis, representando papéis fictícios, etc.); entreter-se com (qualquer objeto ou atividade); pular, correr, agitar-se; menear, tamborilar, mexer em (algo) distraidamente, por compulsão ou para passar o tempo; não falar a sério; gracejar; fazer zombaria de; debochar;

não demonstrar interesse por; não dar importância a; não levar a sério; agir de modo exibido ou intrometido; agir com leviandade ou imprudência com relação a; participar (nos folguedos carnavalescos); tirar gozo, distração ou proveito de; desfrutar; praticar a cópula ou ter outro tipo de relação libidínosa; tremelicar, oscilar; patentear-se, exibir-se; adornar com brincos (no sentido de ‘ornatos’); enfeitar com capricho; ornar em excesso; ornar ou enfeitar. Este mesmo dicionário apresenta como sinônimos de “brincar” as palavras correr, divertir-se, distrair-se, entreter-se, folgar, gracejar, jogar, pular, zombar, adornar.

A pedagoga Kishimoto (2008) apresenta as seguintes definições: “brinquedo” é o objeto, material da brincadeira; “brincadeira” é uma conduta estruturada, com regras; “jogo” pode se referir tanto ao objeto da brincadeira quanto à brincadeira em si. A autora não utiliza o termo “brincar”.

Para Pedroza (2005), psicóloga, o termo “lúdico” envolve o jogo e o brincar. Assim, para a autora, “atividade lúdica” envolve tanto o brincar, aqui concebido enquanto espontâneo e prazeroso, quanto o jogo, considerado uma atividade recreativa que envolve regras preestabelecidas.

Brugère (2008), filósofo e antropólogo, define “jogo” como um objeto que possui uma função determinante da ação, enquanto que o “brinquedo” apresenta expressivo valor simbólico, sem função definida. O brinquedo é um objeto essencialmente infantil, que a criança manipula livremente, sem estar condicionado às regras ou princípios de utilização.

Para Pereira (2005), músico e professor, o brincar é um fenômeno cultural e constituído por ações voluntárias, de modo que, brincando, a criança encontra-se em estado de busca, de descoberta, indagação, escolha, criação e recriação.

Ferland (2006), terapeuta ocupacional, define o brincar como uma atividade subjetiva, na qual o prazer, a curiosidade, o humor e a espontaneidade se combinam.

Embora predomine o prazer como constitutivo do jogo, há situações em que o desprazer é um elemento marcante na situação lúdica. Vygotski afirma que nem sempre o jogo possui característica prazerosa porque, em certos momentos, há esforço e desprazer na busca por alcançar o objetivo da brincadeira. A psicanálise acrescenta a característica potencialmente catártica da brincadeira, gerando situações lúdicas desprazerosas (KISHIMOTO, 2008). Os brincantes, por vezes, expressam sua condição humana de afetos, desafetos, preconceito e crueldade e, assim, a brincadeira pode conter conflitos, tensões e sentimentos variados como raiva, inveja, ciúmes, etc. (PEREIRA, 2005).

Trinca (2012), psicólogo, refere-se ainda à “atitude lúdica”, a qual define como uma disposição mental livre, relacionada ao brincar da criança, que desfruta em liberdade de seus

objetos de relacionamento, entretenimento e diversão. Ferland (2006) também aborda a atitude lúdica, caracterizando-a por prazer, curiosidade, senso de humor, espontaneidade, iniciativa e superação de desafios.

Após a revisão de literatura, aqui apresentada, e identificados os diferentes “olhares” sobre o tema de estudo, para fins deste trabalho, será considerado que o brincar envolve atividades espontâneas e, na maior parte do tempo, prazerosas e que, para brincar, a criança pode utilizar jogos e brinquedos e desenvolver brincadeiras, tendo por base uma atitude lúdica.

O brincar é indispensável na idade pré-escolar, uma vez que estimula o desenvolvimento social, cognitivo, emocional, de habilidades físicas e linguagem (LIFTER et al., 2011). Mais especificamente, facilita a compreensão e assimilação da cultura, o aprendizado e a resolução de problemas, permitindo a integração de informações do ambiente, a construção de representações mentais e uma maior flexibilidade de pensamento (KNOX, 2002; QUEIROZ; MACIEL; BRANCO, 2006; KISHIMOTO, 2008).

A atividade lúdica vincula e cria laços entre os participantes, mesmo que temporários (PEREIRA, 2005). Através das brincadeiras, a criança pode comunicar medo e ansiedade, adquirir um senso de controle da situação (GARIÉPY; HOWE, 2003), vivenciar diferentes sentimentos, tais como alegria, sucesso e frustração, experiências diversificadas que vão auxiliar na estruturação da personalidade (ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008).

O brincar permite que a criança teste e desenvolva suas habilidades, além de estimular a criatividade, iniciativa e autoconfiança (PEDROSA et al., 2007). Prepara o indivíduo para as futuras atividades de trabalho, na medida em que favorece o desenvolvimento da atenção e concentração, estimula a autoestima e ajuda a desenvolver relações de confiança. Colabora ainda para que a criança explore sua relação com o mundo, dividindo espaços e experiências com outras pessoas (ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008).

Ferland (2006) apresenta as relações entre as funções do brincar e seus efeitos sobre a criança, conforme apresentado na figura 1.

Figura 1 – Funções do brincar e seus efeitos sobre a criança

Fonte: Ferland (2006).

Sendo o brincar essencial ao desenvolvimento infantil e intrinsecamente relacionado a este, sua avaliação é considerada válida para indicar o estágio do desenvolvimento no qual a criança se encontra e apontar possíveis defasagens. Assim, os instrumentos padronizados que avaliam o brincar podem ser utilizados para determinar a elegibilidade da criança para o serviço terapêutico, monitorar progressos obtidos ao longo do processo de tratamento e auxiliar nas decisões acerca da intervenção mais apropriada e efetiva para o caso, além de possibilitarem uma linguagem comum entre os profissionais e facilitarem a comunicação destes com a família (RICHARDSON, 2010).

Revisões de literatura realizadas por Pfeifer e Cruz (2008) e por Lifter et al. (2011) identificaram 16 instrumentos de avaliação do brincar, os quais encontram-se apresentados no quadro 8, apresentado a seguir. A Escala de Brincar da Criança (BARNETT, 1991), embora não tenha sido identificada nas revisões de literatura, foi apresentada por Cavalcanti (2007) e inserida também no quadro.

Quadro 8 – Instrumentos de avaliação do brincar a partir das revisões de literatura de Pfeifer e Cruz (2008) e por Lifter et al. (2011)

Instrumentos de Avaliação	Autores/ ano de publicação	Idade das crianças avaliadas	Enfoque da avaliação
Assessing Play and Exploratory Behaviors of Infants and Toddlers	Wagner e Frost, 1986	0 - 36 meses	Brincar simbólico
Avaliação do Brincar de Faz de Conta Iniciado pela Criança (Child Initiated Pretend Play Assessment)	Stagnitti, 2007	36 - 84 meses	Brincar imaginativo convencional e brincar simbólico
Avaliação do Comportamento Lúdico	Ferland, 2006	Crianças pré-escolares	Interesse e capacidade de ação no brincar; atitude lúdica; comunicação das necessidades e sentimentos
Avaliação Transdisciplinar baseada no Brincar (Transdisciplinary Play-Based Assessment)	Linder, 1990, 2008	0 - 72 meses	Habilidades interpessoais, exploratórias, funcionais-relacionais, construtivas, dramáticas; jogos com regras e atividades físicas
Developmental Play Assessment	Lifter, 2000	8 - 60 meses	Manipulação de brinquedos e brincar simbólico
Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox (Preschool Play Scale)	Knox, 1968, 2000	0 - 72 meses	Domínios: espacial, material, faz de conta e participação
Histórico Lúdico (Play History)	Takata, 1974	0 a 16 anos	Qualidade e quantidade das brincadeiras
Parten-Smilansky Play Scale	Rubin, Watson e Jambor, 1978	36 - 72 meses	Brincar solitário, associativo, paralelo e cooperativo
Penn Interactive Peer Play Scale	Fantuzzo e Hampton, 2000	Crianças pré-escolares	Habilidades sociais
Play Assessment Scale	Fewell, 1986	2 - 36 meses	Manipulação de brinquedos de forma sensorial, funcional ou simbólica
Play in Early Childhood Evaluation System	Kelly-Vance e Ryalls, 2005	19 - 46 meses	Comportamentos exploratórios e de faz de conta
Preschool Play Behavior Scale	Coplan e Rubin, 1998	Crianças pré-escolares	Brincar solitário e social
Symbolic Play Test	Lowe e Costello, 1988	12 - 36 meses	Brincar funcional-convencional e brincar simbólico
Teste de Entretenimento (Test of Playfulness)	Mezger, McNicholas e Bundy, 2000	18 meses - 10 anos	Frequência, intensidade e capacidade de realizar ações nas brincadeiras
Test of Pretend Play	Lewis e Boucher, 1997	18 meses - 72 meses	Brincar simbólico
Westby Symbolic Play Scale	Westby, 2000	9 - 60 meses	Brincar simbólico

De acordo com Cavalcanti (2007) e Pfeifer e Cruz (2008), sete das avaliações do comportamento lúdico citadas no quadro 8 são utilizadas por terapeutas ocupacionais e apresentam evidências para a prática profissional na clínica e na pesquisa. São elas: Histórico Lúdico (TAKATA, 1974); Escala de Brincar da Criança (BARNETT, 1991); Avaliação Transdisciplinar baseada no Brincar (LINDER, 1993); Teste de Entretenimento (BUNDY, 2002); Avaliação do Comportamento Lúdico (FERLAND, 2006); Avaliação do Brincar de Faz de Conta Iniciado pela Criança (STAGNITTI, 2007) e Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada (KNOX, 2002).

O *Histórico Lúdico* foi desenvolvido por Nancy Takata (1974), considerando que a recreação e o desenvolvimento são entrelaçados e, assim, a avaliação e intervenção sobre as disfunções lúdicas influenciam o desenvolvimento da criança. Este instrumento consiste em um roteiro de entrevista que visa reunir informações sobre as experiências lúdicas, interações, ambientes e oportunidades da criança ao longo de cada uma das fases evolutivas: sensório-motora (0 a 2 anos); simbólica e construtiva simples (2 a 4 anos); dramática e construtiva complexa (4 a 7 anos); jogos (7 a 12 anos) e lazer/recreativa (12 a 16 anos) (BRYZE, 2002).

O Histórico Lúdico é semiestruturado, qualitativo, e suas últimas questões são abertas, buscando sempre respostas descritivas. É subdividido em cinco partes: informações gerais, experiências lúdicas anteriores, exame lúdico atual, descrição das atividades recreativas e prescrição de atividades recreativas. A partir das respostas, o terapeuta analisa, para cada fase evolutiva, os materiais (com o que a criança brinca); as ações (como a criança brinca); as pessoas (com quem a criança brinca) e o ambiente (onde a criança brinca), tendo por base uma descrição que acompanha o roteiro de entrevista e que apresenta o que é esperado em cada fase (BRYZE, 2002).

Após a aplicação deste instrumento, o terapeuta analisa a forma de brincar da criança, tendo por base a época lúdica na qual ela se encontra, em seguida verifica se há um diagnóstico ocupacional de disfunção e então planeja uma intervenção apropriada para o caso (CAVALCANTI, 2007).

A *Escala de Brincar da Criança* considera que o brincar surge a partir da construção interna da personalidade da criança, e sua avaliação analisa a disposição e espontaneidade da criança para se engajar em atividades lúdicas e interações sociais. Esta Escala é subdividida em cinco categorias relacionadas ao brincar de crianças pré-escolares: espontaneidade física; espontaneidade social; espontaneidade cognitiva; manifestação de alegria e senso de humor (BARNETT, 1991).

Cada uma das categorias apresenta afirmativas correlacionadas com o tópico, e o examinador deve pontuar cada item de acordo com uma escala de 0 a 5, sendo que a pontuação 0 corresponde à afirmação “não se parece em nada com a criança” e a pontuação 5 relaciona-se à afirmação “se parece muito com a criança” (BARNETT, 1991).

A *Avaliação Transdisciplinar baseada no Brincar* foi desenvolvida por Toni Linder (1993) e considera que o brincar é uma atividade natural e interativa que, ao mesmo tempo em que possibilita o desenvolvimento cognitivo, emocional, social, motor e da comunicação da criança, também sofre influência e reflete esse desenvolvimento (LOPES-DOS-SANTOS et al., 2015). A aplicação deste protocolo de avaliação envolve uma equipe multiprofissional composta ao menos por um fonoaudiólogo, um fisioterapeuta ou terapeuta ocupacional e um professor ou psicólogo, e o cuidador da criança também deve estar presente.

A avaliação é composta de 6 fases: 1- facilitação não estruturada, que dura de 20 a 25 minutos e durante a qual a criança assume a liderança, e o avaliador segue seus comandos e interage com os brinquedos de forma paralela; 2- facilitação estruturada, que pode durar de 5 a 25 minutos, durante os quais o avaliador é mais diretivo, pedindo que a criança execute ações e realize brincadeiras específicas; 3- interação criança com criança, que consiste em 5 a 10 minutos de um brincar não direcionado, porém em presença de outra criança; 4- interação criança com cuidador, 5 minutos nos quais o cuidador deve se engajar no brincar de forma natural, como usualmente brinca com a criança em casa; 5- atividades motoras, 10 a 20 minutos em que uma variedade de objetos e equipamentos são disponibilizados à criança para um brincar inicialmente não direcionado, porém, em seguida a criança é estimulada a desempenhar atividades que ainda não realizou; 6- lanche, fase em que se observam interações sociais adicionais, habilidades de autoajuda, comportamento adaptativo e dificuldades motoras orais (LINDER, 1993).

Durante toda a avaliação são analisadas habilidades cognitivas, sociais, emocionais, sensório-motoras, de comunicação e linguagem. Os achados da avaliação são automaticamente incluídos no processo de intervenção e tratamento da criança (LINDER, 1993).

O *Teste de Entretenimento* (TdE) é um instrumento que avalia o comportamento lúdico de forma quantitativa. Pode ser aplicado, a partir dos 18 meses de idade, em crianças com desenvolvimento típico ou com limitações físicas (BUNDY, 2002; CAVALCANTI, 2007).

O TdE é composto por 68 itens e avalia a presença dos seguintes elementos no brincar: motivação intrínseca, controle interno e liberdade de suspensão da realidade. O teste foi idealizado para ser aplicado por um examinador bem treinado, familiarizado com os itens

propostos, e que observa a criança brincando durante cerca de 15 minutos, tanto em ambientes fechados como ao ar livre, para definir seu perfil de entretenimento (BUNDY, 2002).

A *Avaliação do Comportamento Lúdico* compõe, juntamente com a Entrevista Inicial com os Pais, o Modelo Lúdico.

O quadro conceitual do Modelo Lúdico denota que o brincar é definido pela atitude que o sustenta, pelos diversos componentes instrumentais que conduzem a ação e pelo interesse que a criança manifesta. O brincar, assim concebido, “pode favorecer a emergência do prazer da ação e o desenvolvimento da capacidade de agir da criança, levando à autonomia e a um sentimento de bem-estar” (FERLAND, 2006, p. 70).

Dentro deste quadro teórico conceitual, a Avaliação do Comportamento Lúdico fornece dados em cinco áreas: interesse geral da criança por outras pessoas e pelo ambiente sensorial; interesse pelo brincar; capacidades lúdicas para utilizar objetos e espaços; atitudes lúdicas; expressão de suas necessidades e sentimentos. Não se avaliam os componentes motores, cognitivos ou perceptivos, mas sim o comportamento da criança ao brincar (FERLAND, 2006).

A avaliação é realizada através da observação do brincar da criança, não necessitando de nenhum material específico, mas somente de materiais interessantes para a faixa etária envolvida. Os elementos observados na avaliação recebem uma pontuação, na medida em que a observação permite, sendo que os pontos são dados de forma crescente (SANT’ANNA, 2007; SANT’ANNA, 2015).

Este instrumento foi idealizado especificamente para terapeutas ocupacionais e exige do avaliador um bom senso de observação e conhecimentos do brincar típico infantil e da situação clínica da criança envolvida (SANT’ANNA, 2007; SANT’ANNA; BLASCOVI-ASSIS; MAGALHÃES, 2008).

A *Avaliação do Jogo Simbólico de Crianças (Child Initiated Pretend Play Assessment)* – *ChIPPA* examina a habilidade do faz de conta, avaliando, em crianças de 3 a 7 anos de idade, tanto o brincar imaginativo convencional quanto o brincar simbólico, através de materiais padronizados para ambos os tipos de brincar (STAGNITTI, 2007).

É um instrumento de avaliação quantiquantitativo que permite avaliar o brincar espontâneo e a habilidade da criança de autoiniciar e manter o faz de conta, durante um período de 18 minutos para crianças de 3 anos de idade, e de 30 minutos para crianças de 4 a 7 anos. A pontuação do ChIPPA evidencia as habilidades da criança de organizar o seu brincar e o seu espaço, de iniciar uma narrativa ou uma sequência lógica de ações na história e de ter flexibilidade e criatividade para resolver problemas (STAGNITTI, 2007).

Desses seis instrumentos, apenas a Avaliação do Comportamento Lúdico e o ChIPPA já foram traduzidos, adaptados culturalmente e passaram pelo processo de validação para a população brasileira, realizados por Sant'Anna (2007; 2015) e Pfeifer et al. (2011), respectivamente. O ChIPPA possui ainda escore normativo brasileiro para a idade de 3 anos (LUCISANO, 2016).

1.3 ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX

A Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox foi desenvolvida em 1968, pela terapeuta ocupacional norteamericana Susan Knox e foi denominada inicialmente apenas como Escala Lúdica. Na ocasião a Escala foi utilizada para avaliar crianças com retardo mental, no entanto não foram coletados dados normativos, nem verificada sua fidedignidade e validade (KNOX, 2002).

Bledsoe e Shepherd (1982) revisaram o instrumento e o renomearam como Escala Lúdica Pré-Escolar, propondo pequenas alterações em seu conteúdo para tornar todos os itens mutuamente exclusivos, manter a consistência entre as categorias e faixas etárias e atualizar a Escala, incorporando dados de estudos recentes na época. Após estas modificações, verificaram sua fidedignidade e validade, a qual foi, posteriormente, confirmada por Harrison e Kielhofner (1986).

Outros sete estudos utilizaram a Escala Lúdica Pré-Escolar para avaliar diferentes populações infantis (KIELHOFNER et al., 1983; HOWARD, 1986; BUNDY, 1989; MORRISON; BUNDY; FISHER, 1991; VON ZUBEN; CRIST; MAYBERRY, 1991; RESTALL; MAGILL-EVANS, 1994) e, a partir das experiências destes autores, Susan Knox pôde identificar pontos positivos e negativos em seu instrumento.

Verificou-se que a Escala abrangia todas as áreas do desenvolvimento e refletia o estado evolutivo da criança, a partir da avaliação de comportamentos naturalmente observados, sem a necessidade de equipamentos especializados. Entretanto, constatou-se a necessidade de intervalos menores de subdivisão da avaliação, que até então era proposta em períodos anuais. Observou-se ainda a dificuldade de avaliar as categorias música, livros e territórios sem a participação dos cuidadores, e falta de clareza quanto à metodologia de aplicação, principalmente em relação à duração, local e contagem dos comportamentos observados (KNOX, 2002).

A autora decidiu então realizar algumas alterações e propôs a Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada (ELPKr), (ANEXO A). Este instrumento consiste em uma ferramenta de avaliação, baseada em observação, que fornece uma descrição evolutiva do

comportamento lúdico típico de crianças pré-escolares, em períodos de seis meses do zero aos três anos de idade e em períodos anuais até os seis anos de idade. São apresentados, em cada faixa etária, as ações e comportamentos que as crianças desempenham/apresentam normalmente, os quais são divididos em quatro dimensões: domínio espacial, domínio material, faz de conta/jogo simbólico e participação (KNOX, 2002).

Desde sua criação, diversos estudos utilizaram a Escala Lúdica Pré-Escolar, em suas versões original e revisada, para avaliar o desenvolvimento de crianças com diagnósticos de: distúrbios de integração sensorial (BUNDY, 1989; CLIFFORD; BUNDY, 1989); artrite reumatoide juvenil (MORRISON; BUNDY; FISHER, 1991); autismo (RESTALL; MAGILL-EVANS, 1994); transtorno do desenvolvimento da coordenação (KENNEDY-BEHR; RODGER; MICKAN, 2013); síndrome de Down (SOLAI, 2006; GOKHALE; SOLANKI; AGARWAL, 2014; MALAQUINI; PFEIFER, 2017); paralisia cerebral (SILVA, 2006); *deficit* intelectual (MESSIER; FERLAND; MAJNEMER, 2008) e atrasos da fala e da linguagem (SHEPERD; BROLLIER; DANDROW, 1994). A Escala foi também utilizada para avaliar crianças que sofreram abuso sexual (HOWARD, 1986); nascidas pré-termo (ROMBE, 2012); que se encontravam em programa de intervenção precoce devido a alterações motoras e sensoriais (SCHAAF; MULROONEY, 1989); hospitalizadas (KIELHOFNER et al., 1983; GRIGOLATTO et al., 2016); institucionalizadas após abandono e/ou violência familiar (PFEIFER; EUFRAZIO, 2006), procedentes de classes econômicas baixa e média (VON ZUBEN; CRIST; MAYBERRY, 1991) ou de áreas de alta vulnerabilidade social (MANNINI; PFEIFER, 2011), assim como para avaliar os progressos obtidos nos atendimentos de terapia ocupacional com crianças que apresentavam dificuldades no brincar (O'BRIEN et al., 2000).

A Escala Lúdica Pré-Escolar (original e revisada) foi considerada, em todas as pesquisas, útil para avaliar o desenvolvimento infantil e indicar quais as áreas em que a criança apresenta atrasos e necessita de intervenção. Estes estudos mostraram a utilidade da Escala em diferenciar as capacidades lúdicas em várias populações, apontaram a natureza individual do brincar e da habilidade da criança em superar algumas incapacidades (KNOX, 2002).

Considerando-se a utilidade da ELPKr foi realizada a adaptação transcultural deste instrumento para uso na população brasileira (PACCIULIO, 2008; SPOSITO; PFEIFER; SANTOS, 2012), bem como o pré-teste desta versão em português (PACCIULIO; PFEIFER; SANTOS, 2010). Na ocasião da adaptação transcultural percebeu-se que a formatação do instrumento, como texto corrido, dificultava a discriminação de seus itens e, conseqüentemente, a aplicação da avaliação. Assim propôs-se uma nova estruturação da

versão brasileira da Escala, com seus itens organizados em tabelas (ANEXO B), visando facilitar o seu uso.

Entretanto, apesar do trabalho desenvolvido para a adaptação transcultural, para aplicação clínica e acadêmica desta Escala como instrumento de avaliação da população pré-escolar brasileira, é necessário ainda que seja realizado seu processo de validação.

2 Justificativa

O processo de adaptação transcultural favorece a comunicação entre diferentes pesquisadores e a comparação dos dados obtidos em nível internacional, além de ser considerado mais rápido e com menor custo que o desenvolvimento de novos instrumentos (GUILLEMIN, 1995; ARGOLO et al., 2009). Após a etapa de tradução e adaptação cultural, deve-se realizar a validação de um instrumento para uso em determinada população (ALEXANDRE; COLUCI, 2011).

Optou-se por estudar a ELPKr, pois, dentre os instrumentos possíveis de serem utilizados por terapeutas ocupacionais, este mostrou-se um dos mais abrangentes, por avaliar diversas habilidades, tais como motoras grossas e finas, cognitivas, sociais e emocionais (humor), além de poder ser aplicada em crianças de uma ampla faixa etária (0 a 6 anos de idade).

Como exposto anteriormente, diversos estudos internacionais aplicaram a ELPKr, que se mostrou eficaz para avaliar o desenvolvimento de crianças com diferentes patologias, transtornos ou expostas a situações de vulnerabilidade. Entretanto, apesar do caminho que já foi percorrido na adaptação transcultural e pré-teste da versão brasileira do instrumento, este não está ainda validado para uso neste país, limitando sua aplicabilidade clínica e acadêmica.

Acredita-se que a proposta deste estudo se mostra condizente com investigações que vêm sendo desenvolvidas no Departamento de Enfermagem em Saúde Materno-Infantil e Saúde Pública, pois espera-se caminhar no processo de obtenção de uma Escala adaptada à população brasileira e considerada válida para avaliar o desenvolvimento infantil típico. A partir dos parâmetros dados pela ELPKr para o que se espera de uma criança com desenvolvimento típico, será possível identificar especificamente as áreas deficitárias e atrasos no desenvolvimento de crianças atendidas na pediatria e acompanhadas em escolas, direcionando a intervenção de toda a equipe multidisciplinar de saúde e educação.

3 Objetivo

O presente estudo tem como objetivos:

- Verificar a confiabilidade da versão brasileira da ELPKr;
- Realizar a validação de conteúdo deste instrumento;
- Adequar o instrumento para uso na prática clínica.

4 Método

4.1 TIPO DE ESTUDO

Trata-se de um estudo metodológico, não experimental, transversal, de análise quantitativa.

4.2 LOCAL DO ESTUDO

Esta pesquisa foi realizada em cinco berçários/creches e escolas de educação infantil públicas e particulares dos municípios de Ribeirão Preto e Franca, as quais autorizaram a realização do estudo.

Após a autorização dada pelas diretoras das instituições, foi feito contato com as cuidadoras/professoras explicando-se o objetivo do estudo, a forma de coleta de dados, os critérios de inclusão e solicitando que estas indicassem, de forma aleatória, as crianças que deveriam integrar a pesquisa. Após esta etapa, os pais/cuidadores foram contatados para que fossem esclarecidos acerca da pesquisa e, caso autorizassem a participação de seu filho/criança, assinassem o termo de consentimento livre e esclarecido.

Como esta pesquisa possui uma amostra de conveniência, foram localizados também bebês que preenchiam os critérios de inclusão, porém não se encontravam vinculados a nenhuma instituição. Nestes casos, após aceite dos cuidadores, a coleta de dados foi realizada no próprio domicílio das crianças, nos municípios de Ribeirão Preto e Bragança Paulista.

4.3 CONSIDERAÇÕES ÉTICAS

Este estudo envolve seres humanos e, portanto, foi submetido à apreciação do Comitê de Ética em Pesquisa do HCFMRP-USP, respeitando-se todas as diretrizes contidas na resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde (BRASIL, 1996), tendo sido aprovado (ANEXO C).

Para a participação das crianças neste estudo, foi obtida autorização de seus pais ou responsáveis legais a partir da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE (APÊNDICE), o qual informou em linguagem clara e simples os objetivos do estudo; os procedimentos de coleta dos dados, incluindo a filmagem; os possíveis riscos e desconfortos; a garantia do anonimato e de desistência de participação da pesquisa em qualquer etapa de sua realização.

Vale ressaltar que não foi possível coletar o assentimento escrito das crianças devido à sua idade pré-escolar, então se optou por explicar-lhes oralmente como seria feita a coleta de

dados, convidando-as para brincar e informando acerca da filmagem. Desta forma, foi obtido apenas o assentimento verbal dos participantes (excetuando-se os bebês).

4.4 PARTICIPANTES DO ESTUDO

Foram estabelecidos os seguintes critérios de inclusão: crianças sem comprometimento motor, cognitivo e sensorial; com idade entre 0 e 72 meses; aleatoriamente indicadas por um(a) funcionário(a) da instituição onde os dados foram coletados ou identificados na amostra de conveniência; e que tivessem autorização dos pais ou responsáveis legais, através da assinatura do TCLE para participarem da pesquisa.

Participaram desta pesquisa 135 crianças, sendo 15 de cada uma das seguintes faixas etárias (de acordo com divisão estabelecida pela ELPKr): 0 a 6 meses; 6 a 12 meses; 12 a 18 meses; 18 a 24 meses; 24 a 30 meses; 30 a 36 meses; 36 a 48 meses; 48 a 60 meses; 60 a 72 meses. O tamanho da amostra foi calculado de forma a permitir, em cada faixa etária, detectar diferenças de até 25%, em um teste monocaudal sob máxima variabilidade, com nível de significância alfa de 10% e poder de teste de 77%, calculado com o *MedCalc Statistical Software version 18.5*.

4.5 PROCEDIMENTOS PARA A COLETA DOS DADOS

Para a coleta dos dados, as crianças foram filmadas brincando livremente, ou seja, sem nenhum tipo de direcionamento das brincadeiras realizadas ou da interação estabelecida entre os participantes, seguindo-se as orientações originais de aplicação da ELPKr (KNOX, 2002).

Os bebês de 0 a 6 meses e de 6 a 12 meses foram filmados individualmente, durante 30 minutos em um local fechado, porém amplo. Durante alguns minutos da filmagem, o bebê estava em contato/interação com seu cuidador, possibilitando a análise do domínio “participação” da ELPKr. A inclusão do cuidador na filmagem foi sempre explicada e acordada anteriormente ao início da gravação, porém destaca-se que este cuidador não foi considerado participante do estudo (mas sim um auxiliar da pesquisa) e não foi considerado nas análises.

As crianças de 12 a 18 meses, 18 a 24 meses, 24 a 30 meses, 30 a 36 meses, 36 a 48 meses, 48 a 60 meses e 60 a 72 meses foram observadas em duplas ou trios, possibilitando, assim, o brincar com pares, entretanto destaca-se que as avaliações (pontuações a partir dos vídeos) foram realizadas separadamente com cada criança. As filmagens destas faixas etárias foram realizadas em dois ambientes distintos, sendo 30 minutos em uma sala fechada e 30 minutos ao ar livre, permitindo o engajamento em diferentes tipos de brincadeiras, necessárias

para a avaliação dos domínios espacial, material, jogo simbólico e participação, avaliados pela ELPKr.

Ressalta-se, por fim, que as filmagens de algumas crianças ocorreram continuamente, no mesmo dia, ou necessitaram de mais de um dia para serem finalizadas, dependendo da tolerância e disposição do participante para as brincadeiras, assim como da rotina da instituição onde se desenvolveu o estudo. A filmadora foi manipulada pela própria pesquisadora e/ou estabilizada sobre uma base.

4.6 MATERIAIS

Foram utilizados os seguintes brinquedos de exploração motora, sensorial e de faz de conta, de acordo com a faixa etária da criança ou dupla avaliada:

- 0 a 6 meses:

Chocalhos, mordedor, bichinho de borracha, brinquedos luminosos e com recursos sonoros.

- 6 a 12 meses:

Chocalhos, mordedor, bichinho de borracha, bolinha com ventosas, brinquedos de ação e reação, brinquedos luminosos e com recursos sonoros, brinquedos de encaixe.

- 12 a 18 meses:

Boneca (tipo bebê), mamadeira, conjunto de panelinhas, pratinhos e utensílios de cozinha, brinquedos de ação e reação, brinquedos de encaixe, chocalhos, mordedor, bolinha com ventosas, bolas, bichinho de borracha.

- 18 a 48 meses:

Conjunto de 12 canetas hidrográficas, papel sulfite, quebra-cabeça de madeira (formando desenho de animais), jogos de encaixe, bate-pinos, jogo de blocos de construção, fantoches, “montanha-russa” pequena, boneca (tipo bebê), mamadeira, conjunto de panelinhas, pratinhos e utensílios de cozinha, comidinhas, carrinho, bonecos (Barbie® e Beto®), caixa de ferramentas, baldinho, peneira e pazinhas de areia, bola, bicicleta infantil.

- 48 a 72 meses:

Conjunto de 12 canetas hidrográficas, papel sulfite, quebra-cabeça de madeira (formando desenho de animais), jogos de encaixe, bate-pinos, jogo de blocos de construção, fantoches, “montanha-russa” pequena, boneca (tipo bebê), mamadeira, conjunto de panelinhas e pratinhos, carrinho, bonecos (Barbie® e Beto®), caixa de ferramentas de plástico, baldinho, peneira e pazinhas de areia, bola, corda, bicicleta infantil, patins.

Ressalta-se que além dos brinquedos levados pela pesquisadora para a coleta de dados (muitas vezes novidades para as crianças), foram utilizados materiais lúdicos com os quais já estavam familiarizadas, disponíveis na instituição ou no domicílio da criança. Este esquema propiciou tanto a exploração, descoberta e desafio quanto a demonstração da manipulação e ativação dos recursos dos brinquedos de forma já conhecida pelas crianças. Assim, houve pequenas variações nos brinquedos utilizados, porém sempre respeitando os tipos de materiais estabelecidos acima.

4.7 ANÁLISE DOS DADOS

4.7.1 Quantificando Comportamento e Desempenho

A autora original da ELPKr não estabelece nenhuma forma específica de pontuação dos comportamentos observados e tarefas realizadas pelas crianças durante as avaliações. No pré-teste da versão brasileira da Escala (PACCIULIO; PFEIFER; SANTOS, 2010), utilizou-se com sucesso a pontuação proposta por Pfeifer (2006), o que possibilitou a análise estatística preliminar da confiabilidade e repetibilidade do instrumento. De forma também preliminar, esta pontuação foi utilizada em outros estudos (SILVA, 2006; SOLAI, 2006; MANINI; PFEIFER, 2010; ROMBE, 2012; ANGELIN; SPOSITO; PFEIFER, 2018; GRIGOLATTO et al., 2016; MALAQUINI; PFEIFER, 2017).

Assim, como forma de quantificar o comportamento e desempenho das crianças participantes deste estudo, conforme observado nas filmagens, manteve-se a proposta de pontuação de Pfeifer (2006), a qual estabelece:

- se a criança apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma satisfatória a tarefa determinada: 2 pontos;
- se a criança não apresenta seguramente o comportamento esperado ou realiza de forma hesitante a tarefa determinada: 1 ponto;
- se o comportamento esperado ou a tarefa determinada não puderam ser observados por falta de condições e recursos materiais, do ambiente e/ou humanos: 0 ponto;
- se a criança não apresentou o comportamento esperado ou não realizou a tarefa determinada, mesmo tendo oportunidade: -1 ponto.

4.7.2 Confiabilidade

Uma avaliação usual da confiabilidade é dada pela capacidade que o instrumento tem de produzir os mesmos resultados em diferentes situações, ou seja, a sua reprodutibilidade (HOWELL et al., 2012). Neste estudo, duas examinadoras assistiram, separadamente, às

filmagens em dois momentos distintos (com no mínimo 3 meses de intervalo entre eles). Desta forma, foi possível verificar a capacidade de o instrumento produzir resultados semelhantes de um mesmo examinador em tempos distintos, e de dois examinadores independentes ao mesmo tempo. A análise estatística desta propriedade foi realizada por meio da utilização do coeficiente kappa de Cohen, em sua versão ponderada (LANDIS; KOCH, 1977). Estes autores sugerem que a interpretação para os valores de kappa encontrados nas análises seja feito de acordo com a tabela 1 apresentada abaixo.

Tabela 1 – Interpretação da concordância de acordo com os valores de kappa

Valores de kappa	Interpretação: Concordância
<0	Sem concordância
0-0,19	Pobre
0,20-0,39	Razoável
0,40-0,59	Moderada
0,60-0,79	Substancial
0,80-1,00	Quase perfeita

Fonte: Landis e Koch (1977).

Ainda é desejável que o instrumento e suas subescalas (divisão em domínios) sejam consistentes, uma vez que a transposição de linguagem e cultura pode eventualmente produzir desvios nesta propriedade, o que foi avaliado por meio do coeficiente alfa de Cronbach (CRONBACH, 1951).

Tavakol e Dennick (2011) citando estudos anteriores (BLAND; ALTMAN, 1997; NUNNALLY; BERNSTEIN, 1994; DEVELLIS, 2003) referem que valores satisfatórios do alfa de Cronbach variam entre 0,70 e 0,95. Valores baixos do alfa podem ser devido a um número pequeno de questões ou pobre inter-relação entre os itens de um mesmo domínio. Valores do alfa muito altos, próximo a 1, sugerem que alguns itens podem ser redundantes e estão testando a mesmo elemento.

4.7.3 Validade de Conteúdo

Alexandre e Coluci (2011), após revisão da literatura, referem que a validação de conteúdo verifica se cada elemento do instrumento é relevante e representativo dentro do propósito da avaliação a ser realizada. Compreende a avaliação do instrumento por um comitê

multidisciplinar, composto por pessoas bilíngues e por especialistas na área de conhecimento do instrumento de avaliação. A versão brasileira da ELPKr já passou por um processo preliminar de validação de conteúdo durante as etapas da adaptação transcultural (SPOSITO; PFEIFER; SANTOS, 2012), incluindo pessoas bilíngues, porém enfatizando se a tradução realizada manteve o significado original das palavras e, portanto, a adequação do item dentro dos domínios da ELPKr.

Entretanto, a análise da confiabilidade das avaliações intraexaminadores e interexaminadores aplicando-se o coeficiente kappa de Cohen revelou que alguns domínios em cada uma das faixas etárias da ELPKr apresentaram resultados “sem concordância” ou com concordância razoável ou pobre.

A partir desses resultados, foi realizada uma avaliação pormenorizada, item por item, de cada um dos domínios que tiveram concordância razoável ou inferior. Nesta avaliação detalhada, buscou-se identificar a concordância intra e interexaminadores de cada um dos itens que compõem aquele domínio, a fim de identificar especificamente quais foram aqueles que geraram discordância. Foi realizada análise de porcentagem simples das concordâncias em relação ao total de respostas possíveis. Considerou-se que os itens com concordância abaixo de 80% precisavam passar por adequações, pois a análise indicava que algo na descrição do comportamento a ser avaliado não estava claro para o examinador e necessitava ter sua linguagem adequada.

Assim, cada um dos itens que obtiveram concordância intra ou interexaminadores menor que 80% foi revisto por um Comitê Técnico, composto pela autora deste estudo, em conjunto com sua orientadora, sendo sugeridas mudanças na forma como o comportamento infantil a ser avaliado estava descrito. Ao realizar as propostas de modificações do instrumento, o Comitê Técnico preocupou-se ainda em deixá-lo mais objetivo e prático para uso também em contexto clínico, já que a versão original demanda um tempo grande de observação da criança, com alguns itens repetitivos. Estas adequações foram posteriormente submetidas a um Comitê de Especialistas, o qual julgou se cada mudança proposta era considerada satisfatória e suficiente para a compreensão do item, sem deixar margem a dúvidas no momento da avaliação, ou se ainda eram necessárias outras adequações. Para isto, o Comitê Técnico criou e enviou uma planilha digital para cada avaliador do Comitê de Especialistas, na qual constavam cada item como havia sido traduzido, a sugestão atual de adequação, duas colunas para os avaliadores assinalarem “concordo” ou “não concordo” e um espaço para sugestões.

Nesta etapa, foi considerado satisfatoriamente alterado o item que atingiu ao menos 80% de respostas positivas dos profissionais que compunham o Comitê de Especialistas, calculado por meio da “porcentagem de concordância”, de acordo com a fórmula apresentada na figura 2 a seguir (POLIT; BECK, 2006; ALEXANDRE; COLUCI, 2011).

Figura 2 – Fórmula para obtenção da porcentagem de concordância entre os avaliadores do Comitê de Especialistas

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

Fonte: Alexandre e Coluci (2011).

Os itens que obtiveram menos de 80% de respostas positivas passaram por nova análise do Comitê Técnico, sendo sugeridas novas mudanças e realizada nova rodada de avaliação pelo Comitê de Especialistas. Foram necessárias apenas duas rodadas de avaliação para atingir os 80% ou mais de aprovação do Comitê de Especialistas em todos os itens alterados da ELPKr.

O Comitê de Especialistas foi composto por 10 membros com experiência no uso da ELPKr e/ou experiência na atuação com crianças e conhecimentos na área de desenvolvimento infantil, como indicado no quadro 8. Todos os membros são terapeutas ocupacionais. Buscou-se compor este comitê com indivíduos com diferentes tempos de experiência na área justamente para verificar se realmente os itens da ELPKr estavam compreensíveis para todas as pessoas que possuem potencial de uso do instrumento.

Quadro 9 – Composição do Comitê de Especialistas

Sigla	Formação profissional	Tempo de Formada	Local de atuação profissional
D.B.R.S.	Mestrado e Doutorado	14 anos	Consultório particular
F.C.S.	Especialização	2 anos	Consultório particular e APAE
A.C.A.	Residência (em andamento)	2 meses	Hospital geral
P.G.R.	Aprimoramento, Especialização e Mestrado	9 anos	APAE
L.D.C.N.	Especialização e Mestrado (em andamento)	5 anos	Hospital geral
L.S.E.G.	Residência (em andamento)	2 meses	Hospital oncológico
L.A.	Especialização, Mestrado e Doutorado (em andamento)	17 anos	Faculdade (curso de graduação)
P.G.C.R.	Especialização	6 anos	Consultório particular
P.P.G.A.	Mestrado e Doutorado (em andamento)	16 anos	Hospital geral
R.V.L.	Aperfeiçoamento, Mestrado e Doutorado (em andamento)	5 anos	Hospital geral

A análise estatística, aplicando-se o alfa de Cronbach em cada um dos 4 domínios que compõem a ELPK_r em cada faixa etária (separadamente para cada um dos examinadores da Escala), evidenciou alguns domínios com valores inferiores a 0,70 e outros superiores a 0,95 em pelo menos um dos examinadores. Estes domínios também passaram pelo processo de análise qualitativa do Comitê Técnico, buscando-se identificar itens redundantes ou destoantes dentro do domínio, e as mudanças propostas também foram submetidas à avaliação pelo Comitê de Especialistas até atingir-se o mínimo de 80% de aprovação por seus membros.

A figura 3, a seguir, resume e apresenta de forma didática todas as etapas da análise dos dados.

Figura 3 – Etapas da análise dos dados

5 Resultados

Serão apresentadas, a seguir, as tabelas com os resultados das análises de confiabilidade, utilizando-se o coeficiente kappa de Cohen, das avaliações intra e interexaminadores em cada uma das nove faixas etárias que compõem a ELPKr.

Encontram-se assinalados com o sombreado cinza os domínios sem concordância, com concordância pobre ou razoável.

Em seguida será apresentada a análise detalhada dos itens desses domínios que obtiveram concordância razoável ou inferior (sendo que estão sombreados os itens com concordância inferior a 80%).

- **0 a 6 meses**

Tabela 1 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 1 (1ª avaliação) X Avaliador 1 (2ª avaliação) para a faixa etária de 0 a 6 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	97,3	61,6	0,93	< 0,001
Material	94,8	61,0	0,87	<0,001
Faz de Conta	97,7	64,2	0,91	<0,001
Participação	91,3	73,5	0,67	<0,001
Total	94,0	64,0	0,83	<0,001

Tabela 2 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 2 (1ª avaliação) X Avaliador 2 (2ª avaliação) para a faixa etária de 0 a 6 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	91,3	61,0	0,78	<0,001
Material	93,3	61,4	0,83	<0,001
Faz de Conta	95,6	73,3	0,83	<0,001
Participação	85,8	67,8	0,56	<0,001
Total	91,9	67,5	0,75	<0,001

Tabela 3 – Avaliação Interexaminadores: Avaliador 1 X Avaliador 2 para a faixa etária de 0 a 6 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	86,7	60,4	0,66	<0,001
Material	87,3	60,8	0,68	<0,001
Faz de Conta	76,7	62,9	0,37	0,004
Participação	84,7	68,7	0,51	<0,001
Total	89,8	64,7	0,71	<0,001

Assim, observa-se que na faixa etária de 0 a 6 meses apenas obteve-se concordância razoável na avaliação interexaminadores do domínio do Faz de Conta / Jogo Simbólico, e a avaliação dos seus itens será apresentada na Tabela 5 a seguir.

Tabela 4 – Análise detalhada dos itens do domínio Faz de Conta / Jogo Simbólico da faixa etária de 0 a 6 meses

Faz de Conta / Jogo Simbólico	Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
Item Avaliado	nº	%	nº	%
Imitação				
de expressões faciais e movimentos físicos observados (ex. sorridente, acompanha palmas)	20	66,70%	28	93,30%
imita a vocalização	15	50,00%	27	90,00%
Dramatização				
não evidente	30	100,00%	30	100,00%

- **6 a 12 meses**

Tabela 5 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 1 (1ª avaliação) X Avaliador 1 (2ª avaliação) para a faixa etária de 6 a 12 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	94,9	69,1	0,83	< 0,001
Material	94,8	67,0	0,84	<0,001
Faz de Conta	93,3	68,4	0,79	<0,001
Participação	93,9	72,6	0,77	<0,001
Total	90,6	68,3	0,70	<0,001

Tabela 6 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 2 (1ª avaliação) X Avaliador 2 (2ª avaliação) para a faixa etária de 6 a 12 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	91,7	74,1	0,67	<0,001
Material	88,0	79,5	0,42	0,002
Faz de Conta	83,3	56,7	0,62	0,006
Participação	88,1	74,3	0,54	<0,001
Total	87,8	67,8	0,62	<0,001

Tabela 7 – Avaliação Interexaminadores: Avaliador 1 X Avaliador 2 para a faixa etária de 6 a 12 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	86,7	67,5	0,59	<0,001
Material	74,2	63,5	0,29	0,005
Faz de Conta	74,7	64,0	0,30	0,018
Participação	74,9	68,1	0,21	0,029
Total	79,3	67,4	0,37	0,010

Desta forma, constata-se que na faixa etária de 6 a 12 meses obteve-se concordância razoável na avaliação interexaminadores dos domínios Material e Participação, e a avaliação dos seus itens será apresentada nas Tabelas 9 e 10, a seguir.

Tabela 8 – Análise detalhada dos itens do domínio Material da faixa etária de 6 a 12 meses

Material	Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
Item Avaliado	nº	%	nº	%
Manipulação				
puxa	25	83,30%	29	96,70%
gira	25	83,30%	27	90,00%
empurra	19	63,30%	28	93,30%
rasga	30	100,00%	30	100,00%
raspa	6	20,00%	27	90,00%
deixa cair	15	100,00%	30	100,00%
pega pequenos objetos	10	33,30%	30	100,00%
Construção				
agrupa objetos relacionados	30	100,00%	30	100,00%
coloca objetos em recipientes	10	33,30%	30	100,00%
Objetivo				
ações para produzir efeitos	22	73,30%	28	93,30%
brinquedos de ação e reação	16	53,30%	23	76,70%
Atenção				
15 segundos para objetos detalhados	29	96,70%	29	96,70%
30 segundos para brinquedos com estímulos visuais ou auditivos	27	90,00%	27	90,00%

Tabela 9 – Análise detalhada dos itens do domínio Participação da faixa etária de 6 a 12 meses

Participação	Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
Item Avaliado	nº	%	nº	%
Tipo				
interação entre crianças	28	93.30%	28	93,30%
responde diferentemente para crianças e adultos	30	100,00%	30	100,00%
Cooperação				
inicia mais jogos do que entra em jogos de outros	21	70,00%	29	96,70%
mostra e dá objetos	21	70,00%	23	76,70%
Humor				
sorri	24	80,00%	30	100,00%
ri de jogos físicos e em antecipação	16	53,30%	28	96,30%
Linguagem				
gestos com intenção de comunicar-se	10	33,30%	22	73,30%
responde a palavras familiares e expressões faciais	8	26,70%	23	76,70%
responde a questões	14	46,70%	24	80,00%

- **12 a 18 meses**

Tabela 10 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 1 (1ª avaliação) X Avaliador 1 (2ª avaliação) para a faixa etária de 12 a 18 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	96,7	76,0	0,86	< 0,001
Material	93,8	70,1	0,79	<0,001
Faz de Conta	96,7	56,7	0,92	<0,001
Participação	96,0	66,3	0,88	<0,001
Total	94,8	64,5	0,85	<0,001

Tabela 11 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 2 (1ª avaliação) X Avaliador 2 (2ª avaliação) para a faixa etária de 12 a 18 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	95,8	66,1	0,88	<0,001
Material	93,3	69,8	0,78	<0,001
Faz de Conta	98,9	58,0	0,97	<0,001
Participação	94,4	64,6	0,84	<0,001
Total	95,1	65,0	0,86	<0,001

Tabela 12 – Avaliação Interexaminadores: Avaliador 1 X Avaliador 2 para a faixa etária de 12 a 18 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	85,9	70,0	0,53	0,001
Material	75,6	69,3	0,20	0,008
Faz de Conta	56,4	46,7	0,19	0,026
Participação	82,4	64,6	0,50	<0,001
Total	78,2	63,6	0,40	0,001

Na faixa etária de 12 a 18 meses, a avaliação interexaminadores resultou em concordância razoável no domínio Material e concordância pobre no domínio do Faz de Conta / Jogo Simbólico. A avaliação dos itens desses domínios será apresentada nas Tabelas 14 e 15.

Tabela 13 – Análise detalhada dos itens do domínio Material da faixa etária de 12 a 18 meses

Material	Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
	nº	%	nº	%
Manipulação				
arremessa	25	83,30%	27	90,00%
encaixa	28	93,30%	30	100,00%
puxa	27	90,00%	29	96,70%
carrega	22	73,30%	30	100,00%
gira	21	70,00%	29	96,70%
abre	21	70,00%	29	96,70%
fecha	28	93,30%	30	100,00%
Construção				
empilha	25	83,30%	29	96,70%
desmonta	23	76,70%	27	90,00%
junta	14	46,70%	26	86,70%
pequeno esforço para obter resultados	25	83,30%	29	96,70%
relaciona adequadamente dois objetos (ex: tampa e panela)	2	6,70%	27	90,00%
Objetivo				
variedade de esquemas	15	50,00%	28	93,30%
importância do processo	24	80,00%	28	93,30%
tentativa e erro	24	80,00%	25	83,30%
brincar relacional	18	60,00%	27	90,00%
Atenção				
troca rapidamente de atividade	13	43,30%	28	93,30%

Tabela 14 – Análise detalhada dos itens do domínio Faz de Conta / Jogo Simbólico da faixa etária de 12 a 18 meses

Faz de Conta / Jogo Simbólico	Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
	nº	%	nº	%
Imitação				
de ações simples, eventos atuais e adultos	9	30,00%	29	96,70%
imita novos movimentos	28	93,30%	30	100,00%
compõe esquemas simples (ex.: coloca a boneca em um carro e empurra)	8	26,70%	28	93,30%
Dramatização				
começa o faz de conta utilizando a si próprio (ex.: se alimenta com uma colher)	21	70,00%	29	96,70%
faz de conta com objetos animados e inanimados	8	26,70%	30	100,00%

- **18 a 24 meses**

Tabela 15 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 1 (1ª avaliação) X Avaliador 1 (2ª avaliação) para a faixa etária de 18 a 24 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	86,7	60,0	0,67	<0,001
Material	83,3	75,3	0,32	0,031
Faz de Conta	76,7	68,2	0,27	0,022
Participação	92,1	67,2	0,76	<0,001
Total	83,5	64,6	0,53	<0,001

Tabela 16 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 2 (1ª avaliação) X Avaliador 2 (2ª avaliação) para a faixa etária de 18 a 24 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	83,3	69,7	0,45	0,001
Material	77,8	68,3	0,30	0,068
Faz de Conta	83,6	69,2	0,47	<0,001
Participação	86,7	65,7	0,61	<0,001
Total	83,2	68,3	0,47	<0,001

Tabela 17 – Avaliação Interexaminadores: Avaliador 1 X Avaliador 2 para a faixa etária de 18 a 24 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	87,4	68,2	0,60	<0,001
Material	78,3	68,8	0,31	0,006
Faz de Conta	80,0	70,2	0,33	0,008
Participação	87,2	65,7	0,63	<0,001
Total	82,3	68,2	0,44	<0,001

Assim, na faixa etária de 18 a 24 meses observa-se que: a avaliação intraexaminador 1 resultou em concordância razoável nos domínios Material e Faz de Conta / Jogo Simbólico; a avaliação intraexaminador 2 obteve concordância razoável no domínio Material, e a avaliação interexaminadores apresentou concordância razoável também nos domínios Material e Faz de Conta / Jogo Simbólico. A análise dos itens desses dois domínios será apresentada nas Tabelas 19 e 20, a seguir.

Tabela 18 – Análise detalhada dos itens do domínio Material da faixa etária de 18 a 24 meses

Material	Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
	nº	%	nº	%
Manipulação				
opera brinquedos mecânicos	28	93,30%	28	93,30%
coloca contas num cordão (ex: macarrão no barbante)	30	100,00%	30	100,00%
puxa argolas num cordão	30	100,00%	30	100,00%
Construção				
utiliza ferramentas (recursos)	30	100,00%	30	100,00%
Objetivo				
prevê antes de agir	30	100,00%	30	100,00%
Atenção				
brinca quieto durante 5 a 10 minutos	29	96,70%	27	90,00%
brinca com um único objeto durante 5 minutos	21	70,00%	23	76,70%

Tabela 19 – Análise detalhada dos itens do domínio Faz de Conta / Jogo Simbólico da faixa etária de 18 a 24 meses

Faz de Conta / Jogo Simbólico	Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
	nº	%	nº	%
Imitação				
representativo	28	93,30%	29	96,70%
reconhece meios de utilizar brinquedos em imitações	26	86,70%	28	93,30%
imita após a ação (com atraso)	28	93,30%	28	93,30%
Dramatização				
atua com bonecas (ex: troca de roupa, penteia os cabelos)	25	83,30%	26	86,70%
faz de conta utilizando mais de um objeto ou pessoa	24	80,00%	23	76,70%
combina duas ou mais ações no faz de conta	18	60,00%	20	66,70%
objetos imaginários	15	50,00%	21	70,00%

- **24 a 30 meses**

Tabela 20 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 1 (1ª avaliação) X Avaliador 1 (2ª avaliação) para a faixa etária de 24 a 30 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	80,0	69,5	0,34	0,008
Material	77,0	66,0	0,32	0,003
Faz de Conta	85,0	62,3	0,60	<0,001
Participação	80,0	71,8	0,30	0,027
Total	80,0	66,3	0,40	0,001

Tabela 21 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 2 (1ª avaliação) X Avaliador 2 (2ª avaliação) para a faixa etária de 24 a 30 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	88,6	69,6	0,62	<0,001
Material	86,0	69,3	0,54	<0,001
Faz de Conta	88,0	60,4	0,70	<0,001
Participação	89,7	69,0	0,67	<0,001
Total	90,0	67,4	0,69	<0,001

Tabela 22 – Avaliação Interexaminadores: Avaliador 1 X Avaliador 2 para a faixa etária de 24 a 30 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	85,0	73,4	0,44	0,004
Material	76,4	68,0	0,26	0,017
Faz de Conta	68,0	59,1	0,22	0,075
Participação	79,5	69,5	0,33	<0,001
Total	81,0	67,8	0,41	0,002

Na faixa etária de 24 a 30 meses obteve-se: avaliação intraexaminador 1 resultando em concordância razoável nos domínios Espacial, Material e Faz de Conta / Jogo Simbólico, e avaliação interexaminadores apresentando concordância razoável nos domínios Material, Faz de Conta / Jogo Simbólico e Participação. A análise dos itens de todos os domínios se encontra nas Tabelas 24 a 27, a seguir.

Tabela 23 – Análise detalhada dos itens do domínio Espacial da faixa etária de 24 a 30 meses

Espacial	Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
	nº	%	nº	%
Coordenação Motora Grossa				
começa a integrar o corpo todo nas atividades – concentra-se em movimentos complexos	29	96,70%	19	63,30%
salta do chão	26	86,70%	28	93,30%
fica brevemente em um pé só	27	90,00%	27	90,00%
joga bola (parado no local) sem deixar cair	27	90,00%	29	96,70%
Interesse				
explora novos modelos de movimentos (ex: pulos)	18	60,00%	20	66,70%
faz bagunça	16	53,30%	25	83,30%

Tabela 24 – Análise detalhada dos itens do domínio Material da faixa etária de 24 a 30 meses

Material	Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
	nº	%	nº	%
Manipulação				
experimenta	20	66,70%	24	80,00%
apalpa	17	56,70%	20	66,70%
aperta	18	60,00%	22	73,30%
esvazia	22	73,30%	25	83,30%
enche	23	76,70%	29	96,70%
Construção				
rabisca	30	100,00%	30	100,00%
coloca contas num cordão (ex: macarrão no barbante)	29	96,70%	29	96,70%
monta quebra-cabeças de 4 a 5 peças	26	86,70%	26	86,70%
constrói horizontal e verticalmente	16	53,30%	21	70,00%
Objetivo				
o processo é importante – menor interesse no produto final (ex: rabisca, aperta)	24	80,00%	30	100,00%
planeja ações	6	20,00%	24	80,00%
Atenção				
interesse intenso	23	76,70%	22	73,30%
brinca quieto por até 15 minutos	22	73,30%	26	86,70%
brinca com um único objeto ou tema durante 5 a 10 minutos	25	83,30%	26	86,70%

Tabela 25 – Análise detalhada dos itens do domínio Faz de Conta / Jogo Simbólico da faixa etária de 24 a 30 meses

Faz de Conta / Jogo Simbólico	Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
	nº	%	nº	%
Imitação				
da rotina dos adultos utilizando-se de brinquedos – imitação dos parentes (ex: criança alimentando a boneca)	20	66,70%	24	80,00%
imita seus pares	23	76,70%	26	86,70%
brincar representativo	16	53,30%	22	73,30%
Dramatização				
personifica bonecas e animais	20	66,70%	24	80,00%
tem amigos imaginários	29	96,70%	29	96,70%
representa (atua) sozinho	15	50,00%	23	76,70%
elabora eventos diários com detalhes	29	96,70%	29	96,70%

Tabela 26 – Análise detalhada dos itens do domínio Participação da faixa etária de 24 a 30 meses

Participação	Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
	nº	%	nº	%
Tipo				
paralelo (brinca ao lado de outras crianças, porém seu brincar ainda é independente)	25	83,30%	25	83,30%
aproveita e se diverte na presença de outros	22	73,30%	24	80,00%
é tímido com estranhos	30	100,00%	30	100,00%
Cooperação				
possessivo	21	70,00%	27	90,00%
agarra e apropria-se das coisas	24	80,00%	26	86,70%
amontoa	21	70,00%	26	86,70%
não divide	20	66,70%	22	73,30%
resiste quando lhe tiram os brinquedos	16	53,30%	22	73,30%
independente	24	80,00%	25	83,30%
inicia a própria brincadeira	26	86,70%	27	90,00%
Humor				
ri de combinações simples entre eventos e uso de palavras incompatíveis	30	100,00%	30	100,00%
Linguagem				
falante	19	63,30%	27	90,00%
diz poucas palavras sem sentido	12	40,00%	24	80,00%
começa a utilizar palavras para comunicar ideias	27	90,00%	27	90,00%
informações	19	63,30%	21	70,00%
questões	26	86,70%	26	86,70%
comentários ou atividades	17	56,70%	29	96,70%

- **30 a 36 meses**

Tabela 27 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 1 (1ª avaliação) X Avaliador 1 (2ª avaliação) para a faixa etária de 30 a 36 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	86,7	69,7	0,56	<0,001
Material	79,0	71,7	0,26	0,033
Faz de Conta	93,3	65,3	0,81	<0,001
Participação	83,7	63,6	0,55	<0,001
Total	86,2	69,0	0,55	<0,001

Tabela 28 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 2 (1ª avaliação) X Avaliador 2 (2ª avaliação) para a faixa etária de 30 a 36 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	81,5	68,4	0,41	0,002
Material	76,2	67,2	0,27	0,021
Faz de Conta	76,2	66,8	0,28	0,031
Participação	84,8	65,8	0,56	<0,001
Total	85,6	66,9	0,56	<0,001

Tabela 29 – Avaliação Interexaminadores: Avaliador 1 X Avaliador 2 para a faixa etária de 30 a 36 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	82,2	70,1	0,40	0,003
Material	81,1	64,4	0,47	0,001
Faz de Conta	90,5	67,4	0,71	<0,001
Participação	91,3	68,0	0,73	<0,001
Total	89,3	68,3	0,66	<0,001

Conforme observado nas tabelas anteriores, na faixa etária de 30 a 36 meses constatou-se concordância razoável no domínio Material, na avaliação intraexaminador 1 assim como concordâncias também razoáveis nos domínios Material e Faz de Conta / Jogo Simbólico, na avaliação intraexaminador 2. A análise dos itens desses dois domínios será apresentada nas Tabelas 31 e 32, a seguir.

Tabela 30 – Análise detalhada dos itens do domínio Material da faixa etária de 30 a 36 meses

Material	Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
	nº	%	nº	%
Manipulação				
combina	16	53,30%	28	93,30%
compara	25	83,30%	22	73,30%
Construção				
múltiplas combinações	27	90,00%	25	83,30%
Objetivo				
brinquedos com partes móveis (ex: caminhões com caçamba, bonecas articuladas)	28	93,30%	18	60,00%
Atenção				
15 a 30 minutos	16	53,30%	14	46,70%

Tabela 31 – Análise detalhada dos itens do domínio Faz de Conta / Jogo Simbólico da faixa etária de 30 a 36 meses

Faz de Conta / Jogo Simbólico	Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
	nº	%	nº	%
Imitação				
brinquedos como agentes (ex: boneca se alimentando)	26	86,70%	22	73,30%
representação mais abstrata dos objetos	28	93,30%	25	83,30%
múltiplas combinações (ex: alimenta a boneca, a coloca na cama)	21	70,00%	24	80,00%
Dramatização				
desenvolve sequência de ações (ex: mexe, bate e serve um bolo)	24	80,00%	27	90,00%

- **36 a 48 meses**

Tabela 32 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 1 (1ª avaliação) X Avaliador 1 (2ª avaliação) para a faixa etária de 36 a 48 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	90,0	72,1	0,64	<0,001
Material	78,7	63,6	0,41	0,001
Faz de Conta	84,2	67,7	0,51	<0,001
Participação	76,7	69,6	0,23	0,013
Total	78,0	64,5	0,38	0,002

Tabela 33 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 2 (1ª avaliação) X Avaliador 2 (2ª avaliação) para a faixa etária de 36 a 48 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	77,0	73,2	0,14	0,170
Material	83,7	71,6	0,43	0,003
Faz de Conta	80,0	63,7	0,45	0,001
Participação	80,4	70,6	0,34	0,003
Total	76,1	66,4	0,29	0,020

Tabela 34 – Avaliação Interexaminadores: Avaliador 1 X Avaliador 2 para a faixa etária de 36 a 48 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	77,8	69,0	0,28	0,004
Material	70,9	60,5	0,27	0,002
Faz de Conta	84,2	61,5	0,59	<0,001
Participação	61,0	62,0	-0,03	0,622
Total	70,3	62,8	0,20	0,022

Assim, na faixa etária de 36 a 48 meses obteve-se: a avaliação intraexaminador 1 resultando em concordância razoável no domínio da Participação; a avaliação intraexaminador 2 demonstrando concordância pobre no domínio Espacial e concordância razoável no domínio da Participação e, finalmente, a avaliação interexaminadores apresentando concordância razoável nos domínios Espacial e Material e ausência de concordância no domínio da Participação. A análise dos itens desses domínios se encontra nas Tabelas 36 a 38, a seguir.

Tabela 35 – Análise detalhada dos itens do domínio Espacial da faixa etária de 36 a 48 meses

Espacial	Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
Item Avaliado	nº	%	nº	%
Coordenação Motora Grossa				
maior coordenação dos movimentos corporais	28	93,30%	28	93,30%
anda deslizando os pés no chão	27	90,00%	27	90,00%
pula	22	73,30%	26	86,70%
escala	22	73,30%	24	80,00%
corre	23	76,70%	27	90,00%
acelera	21	70,00%	24	80,00%
desacelera	19	63,30%	22	73,30%
pula com um pé só 3 a 5 vezes	30	100,00%	30	100,00%
salta com um pé só	30	100,00%	30	100,00%
pega a bola no ar	30	100,00%	30	100,00%
joga a bola usando ombro e cotovelo	26	86,70%	28	93,30%
pula distâncias maiores	29	96,70%	29	96,70%
Interesse				
qualquer coisa nova	19	63,30%	20	66,70%
boa manipulação motora de materiais para brincar	23	76,70%	23	76,70%
desafia a si próprio com tarefas difíceis	12	40,00%	17	56,70%

Tabela 36 – Análise detalhada dos itens do domínio Material da faixa etária de 36 a 48 meses

Material	Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
	nº	%	nº	%
Manipulação				
atividades que envolvem pequenos grupos musculares – martela, seleciona, encaixa pequenos objetos	25	83,30%	25	83,30%
recorta	30	100,00%	30	100,00%
Construção				
obtem produtos simples	23	76,70%	20	66,70%
combina materiais para brincar	27	90,00%	27	90,00%
separa	14	46,70%	28	93,30%
constrói em três dimensões	21	70,00%	21	70,00%
planejamento evidente	5	16,70%	19	63,30%
Objetivo				
começa a demonstrar interesse por produtos já acabados	26	86,70%	20	66,70%
Atenção				
dura em torno de 30 minutos	21	70,00%	25	83,30%
brinca com um único ou alguns objetos por 10 minutos	25	83,30%	27	90,00%

Tabela 37 – Análise detalhada dos itens do domínio Participação da faixa etária de 36 a 48 meses

Participação		Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
Item Avaliado	nº	%	nº	%	
Tipo					
brincar associativo	16	53,30%	26	86,70%	
sem organização para alcançar um objetivo comum	11	36,70%	13	43,30%	
maior interesse nos pares do que nas atividades	10	33,30%	16	53,30%	
aproveita (se diverte com) a companhia de outros	16	53,30%	23	76,70%	
começa o brincar cooperativo	15	50,00%	20	66,70%	
brinca em grupos	20	66,70%	25	83,30%	
Cooperação					
limitada	13	43,30%	14	46,70%	
às vezes se revezam em uma tarefa	18	60,00%	22	73,30%	
pede ao invés de tomar objetos à força	13	43,30%	18	60,00%	
pequeno esforço para controlar os outros	16	53,30%	20	66,70%	
separa-se facilmente	12	40,00%	18	60,00%	
junta-se a outros nas brincadeiras	22	73,30%	24	80,00%	
Humor					
ri de palavras sem sentido	26	86,70%	27	90,00%	
faz rimas	30	100,00%	30	100,00%	
Linguagem					
utiliza palavras para comunicar-se com seus pares	27	90,00%	26	86,70%	
tem interesse em novas palavras	30	100,00%	30	100,00%	
canta canções simples	25	83,30%	27	90,00%	
usa um vocabulário descritivo	12	40,00%	18	60,00%	
muda o discurso dependendo do ouvinte	16	53,30%	22	73,30%	

- **48 a 60 meses**

Tabela 38 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 1 (1ª avaliação) X Avaliador 1 (2ª avaliação) para a faixa etária de 48 a 60 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	88,0	72,4	0,56	<0,001
Material	86,7	69,4	0,56	<0,001
Faz de Conta	82,7	67,2	0,47	0,001
Participação	86,7	66,0	0,60	<0,001
Total	88,8	64,1	0,69	<0,001

Tabela 39 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 2 (1ª avaliação) X Avaliador 2 (2ª avaliação) para a faixa etária de 48 a 60 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	69,1	59,1	0,24	0,009
Material	80,0	68,8	0,36	0,005
Faz de Conta	85,6	69,0	0,54	<0,001
Participação	87,0	66,8	0,61	<0,001
Total	82,5	64,2	0,51	<0,001

Tabela 40 – Avaliação Interexaminadores: Avaliador 1 X Avaliador 2 para a faixa etária 48 a 60 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	66,7	59,6	0,17	0,011
Material	82,4	68,5	0,44	<0,001
Faz de Conta	81,8	69,8	0,40	0,003
Participação	87,5	64,5	0,65	<0,001
Total	79,4	65,5	0,40	0,001

Desta forma, constata-se que na faixa etária de 48 a 60 meses obteve-se: concordância razoável no domínio Espacial, na avaliação intraexaminador 2; e concordância pobre, também no domínio Espacial, na avaliação interexaminadores. A análise dos itens deste domínio será apresentada na Tabela 42.

Tabela 41 – Análise detalhada dos itens do domínio Espacial da faixa etária de 48 a 60 meses

Espacial	Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
Item Avaliado	nº	%	nº	%
Coordenação Motora Grossa				
aumento do nível de atividades	29	96,70%	27	90,00%
consegue se concentrar no objetivo em vez do movimento	29	96,70%	27	90,00%
realiza as atividades motoras grossas com tranquilidade (sem esforço)	30	100,00%	30	100,00%
para de repente	13	43,30%	17	56,70%
testa sua força (resistência)	27	90,00%	29	96,70%
movimentos exagerados	12	40,00%	21	70,00%
escala	29	96,70%	26	86,70%
galopa	9	30,00%	25	83,30%
sobe em escadas	28	93,30%	30	100,00%
pega bola no ar com os cotovelos para o lado	29	96,70%	29	96,70%
Interesse				
orgulha-se no desempenho das atividades (ex.: mostra e fala sobre seus produtos, compara com outros colegas, gosta que seus desenhos sejam expostos)	20	66,70%	20	66,70%
ideias complexas	24	80,00%	21	70,00%
brincadeiras amplas (lutar, pular, cair, etc.)	24	80,00%	24	80,00%

- **60 a 72 meses**

Tabela 42 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 1 (1ª avaliação) X Avaliador 1 (2ª avaliação) para a faixa etária de 60 a 72 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	92,4	64,9	0,78	< 0,001
Material	96,2	69,4	0,88	<0,001
Faz de Conta	90,0	60,9	0,74	<0,001
Participação	94,1	66,8	0,82	<0,001
Total	90,0	66,9	0,70	<0,001

Tabela 43 – Avaliação Intraexaminador: Avaliador 2 (1ª avaliação) X Avaliador 2 (2ª avaliação) para a faixa etária de 60 a 72 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	93,3	71,9	0,76	<0,001
Material	90,0	74,9	0,60	<0,001
Faz de Conta	97,8	67,1	0,93	<0,001
Participação	81,7	66,9	0,45	<0,001
Total	90,2	65,8	0,71	<0,001

Tabela 44 – Avaliação Interexaminadores: Avaliador 1 X Avaliador 2 para a faixa etária de 60 a 72 meses

Domínios	Concordância (%)		Kappa	p
	Observada	Esperada		
Espacial	75,2	72,3	0,10	0,191
Material	67,3	62,8	0,12	0,026
Faz de Conta	73,3	62,9	0,28	0,006
Participação	76,2	64,6	0,33	0,014
Total	69,5	61,1	0,22	0,0266

Pode-se observar que na faixa etária de 60 a 72 meses, a avaliação interexaminadores evidenciou concordâncias pobres nos domínios Espacial e Material, e concordâncias razoáveis nos domínios Faz de Conta / Jogo Simbólico e Participação. A análise de todos os itens será apresentada nas Tabelas 46 a 49, a seguir.

Tabela 45 – Análise detalhada dos itens do domínio Espacial da faixa etária de 60 a 72 meses

Espacial	Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
	nº	%	nº	%
Coordenação Motora Grossa				
mais sereno	20	66,70%	30	100,00%
bom controle muscular e equilíbrio	30	100,00%	30	100,00%
pula com um pé só mais de 5 vezes	30	100,00%	30	100,00%
pula tendo uma base estreita	14	46,70%	30	100,00%
salta para pegar a bola no ar	0	0,00%	30	100,00%
salta	18	60,00%	28	93,30%
dá cambalhotas	29	96,70%	29	96,70%
patina	27	90,00%	28	93,30%
pula estando antes agachado no chão	30	100,00%	30	100,00%
Interesse				
pela realidade – manipulação de situações da vida real, fazendo algo útil	23	76,70%	28	93,30%
permanência do produto	26	86,70%	30	100,00%
brinquedos que “realmente funcionem”	30	100,00%	30	100,00%

Tabela 46 – Análise detalhada dos itens do domínio Material da faixa etária de 60 a 72 meses

Material	Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
	nº	%	nº	%
Manipulação				
usa ferramentas para fazer as coisas	19	63,30%	26	86,70%
copia	0	0,00%	30	100,00%
traça	28	93,30%	30	100,00%
combina materiais	30	100,00%	30	100,00%
Construção				
faz produtos reconhecíveis	29	96,70%	30	100,00%
gosta de pequenas construções	22	73,30%	29	96,70%
atenta para os detalhes	26	86,70%	29	96,70%
utiliza seus produtos nas brincadeiras	27	90,00%	30	100,00%
Objetivo				
copia a realidade	15	50,00%	29	96,70%
Atenção				
brinca com um único objeto ou tema por 15 minutos ou mais	27	90,00%	29	96,70%

Tabela 47 – Análise detalhada dos itens do domínio Faz de Conta / Jogo Simbólico da faixa etária de 60 a 72 meses

Faz de Conta / Jogo Simbólico	Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
	nº	%	nº	%
Imitação				
continua a construir novos temas com ênfase na realidade – reconstrução do mundo real	14	46,70%	30	100,00%
Dramatização				
histórias com sequências	22	73,30%	30	100,00%
as fantasias são importantes	0	0,00%	30	100,00%
utiliza acessórios e fantoches	20	66,70%	24	80,00%
dirige as ações de três bonecas fazendo com que interajam	24	80,00%	30	100,00%
organiza outra criança e acessórios para cada função no brincar	13	43,30%	28	93,30%

Tabela 48 – Análise detalhada dos itens do domínio Faz de Conta / Jogo Simbólico da faixa etária de 60 a 72 meses

Participação		Índice de concordância interexaminador (avaliação 1 e 2)		Índice de concordância intraexaminador (avaliação 1 e 2)	
Item Avaliado	nº	%	nº	%	
Tipo					
grupos cooperativos de 3 a 6	30	100,00%	30	100,00%	
organização de jogos mais complexos e brincadeiras dramáticas	20	66,70%	30	100,00%	
jogos competitivos	18	60,00%	21	70,00%	
entende as regras de um jogo justo	11	36,70%	24	80,00%	
Cooperação					
compromisso com a facilitação das brincadeiras em grupo	12	40,00%	29	96,70%	
rivalidade nas brincadeiras competitivas	11	36,70%	13	43,30%	
jogos com regras	9	30,00%	24	80,00%	
brincar colaborativo quando funções são coordenadas e temas são direcionados para um objetivo	4	13,30%	30	100,00%	
Humor					
ri dos múltiplos significados de cada palavra	30	100,00%	30	100,00%	
Linguagem					
importante no brincar sociodramático	18	60,00%	28	93,30%	
usa palavras, como parte do brincar, tão bem quanto organiza as brincadeiras	21	70,00%	29	96,70%	
interesse no presente	2	6,70%	30	100,00%	
conversa como adulto	21	70,00%	29	96,70%	
utiliza termos relacionais	30	100,00%	30	100,00%	
canta e dança de acordo com o significado das músicas	30	100,00%	30	100,00%	

A seguir serão apresentadas as Tabelas 50 a 58, com os resultados do alfa de Cronbach para análise da consistência interna dos domínios de cada faixa etária.

Encontram-se assinalados em cinza os domínios em que o alfa foi inferior a 0,70 ou superior a 0,95, indicando a necessidade de alterações dos itens.

- **0 a 6 meses**

Tabela 49 – Consistência interna da faixa etária de 0 a 6 meses – alfa de Cronbach por domínios e examinadores

Domínios	Examinadores	
	1	2
Espacial	0,85	0,95
Material	0,86	0,89
Faz de conta	0,66	0,51
Participação	0,60	0,74

- **6 a 12 meses**

Tabela 50 – Consistência interna da faixa etária de 6 a 12 meses – alfa de Cronbach por domínios e examinadores

Domínios	Examinadores	
	1	2
Espacial	0,74	0,83
Material	0,72	0,90
Faz de conta	0,42	1,00
Participação	0,50	0,58

- **12 a 18 meses**

Tabela 51 – Consistência interna da faixa etária de 12 a 18 meses – alfa de Cronbach por domínios e examinadores

Domínios	Examinadores	
	1	2
Espacial	0,92	0,94
Material	0,88	0,83
Faz de conta	0,63	0,80
Participação	0,94	0,87

- **18 a 24 meses**

Tabela 52 – Consistência interna da faixa etária de 18 a 24 meses – alfa de Cronbach por domínios e examinadores

Domínios	Examinadores	
	1	2
Espacial	0,54	0,64
Material	0,45	0,47
Faz de Conta	0,57	0,56
Participação	0,79	0,84

- **24 a 30 meses**

Tabela 53 – Consistência interna da faixa etária de 24 a 30 meses – alfa de Cronbach por domínios e examinadores

Domínios	Examinadores	
	1	2
Espacial	0,63	0,68
Material	0,78	0,81
Faz de Conta	0,68	0,51
Participação	0,67	0,80

- **30 a 36 meses**

Tabela 54 – Consistência interna da faixa etária de 30 a 36 meses – alfa de Cronbach por domínios e examinadores

Domínios	Examinadores	
	1	2
Espacial	0,57	0,76
Material	0,58	0,54
Faz de Conta	0,64	0,55
Participação	0,70	0,81

- **36 a 48 meses**

Tabela 55 – Consistência interna da faixa etária de 36 a 48 meses – alfa de Cronbach por domínios e examinadores

Domínios	Examinadores	
	1	2
Espacial	0,56	0,75
Material	0,76	0,60
Faz de Conta	0,73	0,80
Participação	0,72	0,87

- **48 a 60 meses**

Tabela 56 – Consistência interna da faixa etária de 48 a 60 meses – alfa de Cronbach por domínios e examinadores

Domínios	Examinadores	
	1	2
Espacial	0,78	0,68
Material	0,61	0,71
Faz de conta	0,78	0,69
Participação	0,83	0,72

- **60 a 72 meses**

Tabela 57 – Consistência interna da faixa etária de 60 a 72 meses – alfa de Cronbach por domínios e examinadores

Domínios	Examinadores	
	1	2
Espacial	0,48	0,63
Material	0,71	0,80
Faz de Conta	0,70	0,81
Participação	0,77	0,68

Conforme referido anteriormente, a etapa seguinte deste estudo foi a análise, pelo Comitê Técnico, de todos os domínios (e seus respectivos itens), que estão grifados ao longo das tabelas apresentadas.

O Comitê Técnico propôs mudanças visando à adequação e facilitação da compreensão dos itens. Todas as modificações foram encaminhadas ao Comitê de Especialistas para apreciação e aprovação. Os quadros 9 a 17, a seguir, apresentam todos os itens que sofreram modificações e como ficaram após obtenção de pelo menos 80% de aprovação dos especialistas.

- **0 a 6 meses**

Quadro 10 – Modificações aprovadas pelo Comitê de Especialistas para a faixa etária de 0 a 6 meses

Item original da adaptação transcultural		Item modificado após análises
Faz de Conta / Jogo Simbólico		
Imitação		
1	de expressões faciais e movimentos físicos observados (ex. sorridente, acompanha palmas)	imita expressões faciais e movimentos físicos do avaliador (ex.: sorrisos, palmas)
2	imita a vocalização	imita vocalizações do avaliador
Participação		
Tipo		
1	solitário	juntar: solitário, não há tentativa de interagir com outras crianças
2	não há tentativa de interagir com outras crianças	

- **6 a 12 meses**

Quadro 11 – Modificações aprovadas pelo Comitê de Especialistas para a faixa etária de 6 a 12 meses

Item original da adaptação transcultural		Item modificado após análises
Material		
Manipulação		
3	empurra	empurra / afasta objetos
5	raspa	o verbo na Escala original era "rake" (alisar, remexer, limpar, passar, juntar com o rastelo), revendo a tradução sugerimos "passa a mão sobre o objeto"
7	pega pequenos objetos	pega pequenos objetos (menores que 5 cm)
Construção		
2	coloca objetos em recipientes	item mantido igual, pela hipótese de que o problema está na forma da avaliação e na disponibilidade de materiais. Assim no futuro manual a ser elaborado, estará especificado exatamente como avaliar
Objetivo		
1	ações para produzir efeitos	juntar: ações que produzem efeitos (brinquedos de ação e reação)
2	brinquedos de ação e reação	
Participação		
Cooperação		
1	inicia mais jogos do que entra em jogos de outros	item mantido igual, pela hipótese de que o problema está na forma da avaliação e na disponibilidade de materiais. Assim no futuro manual a ser elaborado, estará especificado exatamente como avaliar
2	mostra e dá objetos	item mantido igual, pela hipótese de que o problema está na forma da avaliação e na disponibilidade de materiais. Assim no futuro manual a ser elaborado, estará especificado exatamente como avaliar
Humor		
2	ri de jogos físicos e em antecipação	ri de jogos físicos, às vezes em antecipação ao gesto, quando este é repetido (ex.: cócegas, cobrir o rosto da criança com um pano e puxar)
Linguagem		
1	gestos com intenção de comunicar-se	gestos com intenção de comunicar-se (ex.: dá tchau, aponta)
2	responde a palavras familiares e expressões faciais	juntar: reage a palavras familiares, questões/perguntas e expressões faciais
3	responde a questões	

- 12 a 18 meses

Quadro 12 – Modificações aprovadas pelo Comitê de Especialistas para a faixa etária de 12 a 18 meses

Item original da adaptação transcultural		Item modificado após análises
Material		
Manipulação		
4	carrega	carrega/ transporta objetos
5	gira	vira, gira, roda objetos
6	abre	item mantido igual, pela hipótese de que o problema está na forma da avaliação e na disponibilidade de materiais. Assim no futuro manual a ser elaborado, estará especificado exatamente como avaliar
Construção		
2	desmonta	item mantido igual, pela hipótese de que o problema está na forma da avaliação e na disponibilidade de materiais. Assim no futuro manual a ser elaborado, estará especificado exatamente como avaliar
3	junta	juntar: relaciona adequadamente dois objetos (ex.: tampa e panela, coloca o boneco no carrinho, etc.)
5	relaciona adequadamente dois objetos (ex.: tampa e panela)	
Objetivo		
1	variedade de esquemas	testa um mesmo objeto de diferentes maneiras
4	brincar relacional	juntar com item 5 da construção
Atenção		
1	troca rapidamente de atividade	em 5 minutos troca várias vezes de atividade
Faz de Conta / Jogo Simbólico		
Imitação		
1	de ações simples, eventos atuais e adultos	de ações simples desempenhadas por adultos (eventos atuais)
3	compõe esquemas simples (ex.: coloca a boneca em um carro e empurra)	item mantido igual, pela hipótese de que o problema está na forma da avaliação e na disponibilidade de materiais. Assim no futuro manual a ser elaborado, estará especificado exatamente como avaliar
Dramatização		
1	começa o faz de conta utilizando a si próprio (ex.: se alimenta com uma colher)	item mantido igual, pela hipótese de que o problema está na forma da avaliação e na disponibilidade de materiais. Assim no futuro manual a ser elaborado, estará especificado exatamente como avaliar
2	faz de conta com objetos animados e inanimados	faz de conta utilizando objetos (ex.: finge estar falando ao telefone, finge fazer a boneca dormir no colo)

- **18 a 24 meses**

Quadro 13 – Modificações aprovadas pelo Comitê de Especialistas para a faixa etária de 18 a 24 meses

Item original da adaptação transcultural		Item modificado após análises
Material		
Atenção		
2	brinca com um único objeto durante 5 minutos	brinca com um único objeto durante 5 minutos ininterruptos
Faz de Conta / Jogo Simbólico		
Dramatização		
2	faz de conta utilizando mais de um objeto ou pessoa	faz de conta utilizando mais de um objeto (ex.: pratinho e colher, carrinho e boneco)
3	combina duas ou mais ações no faz de conta	combina duas ou mais ações no faz de conta (ex.: mexe a colher dentro de um copinho e finge beber o “suco”; dá a mamadeira para a boneca e a coloca para dormir)
4	objetos imaginários	objetos imaginários (ex.: fingir beber água dentro de um copo; fingir comer com uma colher vazia)

- **24 a 30 meses**

Quadro 14 – Modificações aprovadas pelo Comitê de Especialistas para a faixa etária de 24 a 30 meses

Item original da adaptação transcultural		Item modificado após análises
Espacial		
Coordenação Motora Grossa		
1	começa a integrar o corpo todo nas atividades – concentra-se em movimentos complexos	começa a integrar o corpo todo nas atividades – concentra-se em movimentos complexos (ex.: sobe escadas, escorrega no escorregador, escala)
Interesse		
1	explora novos modelos de movimentos (ex.: pulos)	explora novos modelos de movimentos (ex.: experimenta diferentes maneiras de pular)
2	faz bagunça	faz bagunça; brinca de forma desorganizada explorando diferentes movimentos
Material		
Manipulação		
1	experimenta	explora manualmente os objetos
2	apalpa	juntar: apalpa, aperta
3	aperta	
4	esvazia	esvazia (ex.: retira objetos de dentro de uma caixa)
5	enche	enche (ex.: coloca objetos dentro de uma caixa)
Construção		
4	constrói horizontal e verticalmente	constrói horizontal e verticalmente (ex.: faz uma torre e uma ponte com blocos)
Objetivo		
2	planeja ações	planeja ações, sem necessitar de tentativa e erro
Atenção		
1	interesse intenso	juntar: interesse intenso, brinca quieto por até 15 minutos
2	brinca quieto por até 15 minutos	

(Continua)

(Continuação)

Item original da adaptação transcultural		Item modificado após análises
Faz de Conta / Jogo Simbólico		
Imitação		
1	da rotina dos adultos utilizando-se de brinquedos – imitação dos parentes (ex.: criança alimentando a boneca)	da rotina dos adultos utilizando-se de brinquedos, brincar representativo (ex.: criança pegando comidinha no prato com a colher e alimentando a boneca)
2	imita seus pares	imita ações realizadas por outras crianças (presentes ou comportamentos habituais infantis)
3	brincar representativo	juntar com item 1
Dramatização		
1	personifica bonecas e animais	personifica bonecas e animais (dá vida a eles: eles andam, falam)
3	representa (atua) sozinho	representa o outro (ex.: faz de conta que é a mamãe, o médico, etc.)
Participação		
Tipo		
1	paralelo (brinca ao lado de outras crianças, porém seu brincar ainda é independente)	juntar: aproveita e se diverte na presença de outros, mas seu brincar ainda é paralelo (ao lado de outras crianças, porém independente)
2	aproveita e se diverte na presença de outros	
Cooperação		
1	possessivo	juntar: possessivo, agarra e apropria-se das coisas, amontoa, não divide, resiste quando lhe tiram os brinquedos
2	agarra e apropria-se das coisas	
3	amontoa	
4	não divide	
5	resiste quando lhe tiram os brinquedos	
Linguagem		
1	falante	juntar: começa a utilizar palavras para comunicar ideias, informações, questões, comentários sobre atividades
2	diz poucas palavras sem sentido	
3	começa a utilizar palavras para comunicar ideias	
4	informações	
5	questões	
6	comentários ou atividades	

- **30 a 36 meses**

Quadro 15 – Modificações aprovadas pelo Comitê de Especialistas para a faixa etária de 30 a 36 meses

Item original da adaptação transcultural		Item modificado após análises
Material		
Manipulação		
1	combina	juntar: compara e combina objetos para a brincadeira
2	compara	
Objetivo		
1	brinquedos com partes móveis (ex: caminhões com caçamba, bonecas articuladas)	se interessa por brinquedos com partes móveis (ex: caminhões com caçamba, bonecas articuladas)
Atenção		
1	15 a 30 minutos	mantém-se atento/entretido em brincadeiras por 15 a 30 minutos
Faz de Conta / Jogo Simbólico		
Imitação		
1	brinquedos como agentes (ex.: boneca se alimentando)	os brinquedos têm vida própria (ex.: a boneca "se alimenta sozinha")
3	múltiplas combinações (ex.: alimenta a boneca, a coloca na cama)	múltiplas sequências de ações na brincadeira (ex.: alimenta a boneca, coloca-a na cama)

- **36 a 48 meses**

Quadro 16 – Modificações aprovadas pelo Comitê de Especialistas para a faixa etária de 36 a 48 meses

Item original da adaptação transcultural		Item modificado após análises
Espacial		
Coordenação Motora Grossa		
3	pula	pula para cima ou para frente
4	escala	escala (sobe em móveis ou brinquedos de parque)
5	corre	juntar: corre, acelera e desacelera
6	acelera	
7	desacelera	
Interesse		
1	qualquer coisa nova	por qualquer brinquedo/material novo inserido na brincadeira
2	boa manipulação motora de materiais para brincar	juntar com item 1 da manipulação
3	desafia a si próprio com tarefas difíceis	desafia a si próprio com tarefas difíceis (ex.: acertar a bola em um local específico; correr contornando obstáculos; escalar; etc.)
Material		
Manipulação		
1	atividades que envolvem pequenos grupos musculares – martela, seleciona, encaixa pequenos objetos	juntar com item 2 do interesse: boa manipulação motora de materiais para brincar, atividades que envolvem pequenos grupos musculares (ex.: martela, seleciona, encaixa pequenos objetos)
Construção		
1	obtem produtos simples	planejamento evidente para obter produtos simples (ex.: constrói torres com blocos; monta quebra-cabeças de mais de 6 peças)
2	combina materiais para brincar	juntar: combina e separa materiais para brincar
3	separa	
4	constrói em três dimensões	constrói em três dimensões (ex.: constrói torres, pontes, etc.)
5	planejamento evidente	juntar com item 1

(Continua)

(Continuação)

Item original da adaptação transcultural		Item modificado após análises
Material		
Objetivo		
1	começa a demonstrar interesse por produtos já acabados	demonstra interesse pelos produtos de suas construções (ex.: brinca com a torre ou ponte depois de montadas)
Atenção		
1	dura em torno de 30 minutos	mantém-se entretido em brincadeiras por 30 minutos
Participação		
Tipo		
1	brincar associativo	juntar: brincar associativo, sem organização para alcançar um objetivo comum
2	sem organização para alcançar um objetivo comum	
3	maior interesse nos pares do que nas atividades	juntar: aproveita e se diverte na companhia de outros; maior interesse pelos pares do que pelas atividades
4	aproveita (se diverte) a companhia de outros	
5	começa o brincar cooperativo	juntar: começa o brincar cooperativo, brinca em grupos
6	brinca em grupos	
Cooperação		
1	limitada	juntar: limitada, às vezes se revezam em uma tarefa
2	às vezes se revezam em uma tarefa	
3	pede ao invés de tomar objetos à força	demonstra uma atitude mais sociável (ex.: pede o brinquedo ao invés de tomá-lo à força)
4	pequeno esforço para controlar os outros	começa a apresentar habilidades para conduzir a brincadeira com seus pares
5	se separa facilmente	juntar: junta-se a outros nas brincadeiras, mas se separa facilmente
6	junta-se a outros nas brincadeiras	
Linguagem		
4	usa um vocabulário descritivo	usa um vocabulário descritivo; explica o que está fazendo; descreve um objeto usando adjetivos
5	muda o discurso dependendo do ouvinte	altera sua fala, dependendo do ouvinte

- 48 a 60 meses

Quadro 17 – Modificações aprovadas pelo Comitê de Especialistas para a faixa etária de 48 a 60 meses

Item original da adaptação transcultural		Item modificado após análises
Espacial		
Coordenação Motora Grossa		
1	aumento do nível de atividades	aumento do nível de atividades, utilizando movimentos amplos e coordenados
4	para de repente	para de repente (ex.: em uma corrida)
6	movimentos exagerados	juntar com item 1
8	galopa	galopa, brinca de saltitar (trotar)
Interesse		
1	orgulha-se no desempenho das atividades (ex: mostra e fala sobre seus produtos, compara com outros colegas, gosta que seus desenhos sejam expostos)	juntar com item 1 do objetivo
2	ideias complexas	ideias complexas (em atividades de uso da coordenação motora grossa como escorregar, pular, saltar, jogar bola em local específico)
Material		
Objetivo		
1	o produto é muito importante e usado para que a criança se expresse	o produto é importante e usado para que a criança se expresse; orgulha-se do que produziu (ex: mostra seus produtos e fala sobre eles, compara-os com os de outros colegas, gosta que seus desenhos sejam expostos)

- **60 a 72 meses**

Quadro 18 – Modificações aprovadas pelo Comitê de Especialistas para a faixa etária de 60 a 72 meses

Item original da adaptação transcultural		Item modificado após análises
Espacial		
Coordenação Motora Grossa		
1	mais sereno	juntar: mais tranquilo, bom controle muscular e maior equilíbrio
2	bom controle muscular e equilíbrio	
4	pula tendo uma base estreita	pula com as pernas mais unidas
5	salta para pegar a bola no ar	pula tendo estado anteriormente agachado no chão
6	salta	salta para cima e/ou para frente
Interesse		
1	pela realidade – manipulação de situações da vida real, fazendo algo útil	pela realidade, manipulação de situações da vida real
Material		
Manipulação		
1	usa ferramentas para fazer as coisas	juntar com item 4: usa ferramentas para fazer as coisas, combina materiais
2	copia	
3	traça	juntar: traça, copia
4	combina materiais	juntar com item 1
Construção		
2	gosta de pequenas construções	juntar: gosta de pequenas construções, utiliza seus produtos nas brincadeiras
4	utiliza seus produtos nas brincadeiras	
Objetivo		
1	copia a realidade	reproduz a realidade
Faz de Conta / Jogo Simbólico		
Imitação		
1	continua a construir novos temas com ênfase na realidade – reconstrução do mundo real	com ênfase na realidade, reconstrução do mundo real
Dramatização		
1	histórias com sequências	histórias com começo, meio e fim
2	as fantasias são importantes	juntar: utiliza acessórios, fantoches e fantasias
3	utiliza acessórios e fantoches	
5	organiza outra criança e acessórios para cada função no brincar	interpreta papéis utilizando objetos e direciona o papel de outras crianças (ex.: mamãe e filhinha, médico e paciente)

(Continua)

(Continuação)

Item original da adaptação transcultural		Item modificado após análises
Participação		
Tipo		
1	grupos cooperativos de 3 a 6	juntar com o item 1 da Cooperação
2	organização de jogos mais complexos e brincadeiras dramáticas	organização de jogos complexos com regras e brincadeiras dramáticas (com interpretação de papéis)
3	jogos competitivos	juntar: jogos competitivos, rivalidade nas brincadeiras competitivas, entende as regras de um jogo justo
4	entende as regras de um jogo justo	
Cooperação		
1	compromisso com a facilitação das brincadeiras em grupo	juntar com item 1 do Tipo e item 4 da Cooperação: compromisso com a facilitação das brincadeiras em grupo, grupos cooperativos de 3 a 6 crianças, brincar colaborativo quando funções são coordenadas e temas são direcionados para um objetivo
2	rivalidade nas brincadeiras competitivas	juntar com os itens 3 e 4 do Tipo
3	jogos com regras	juntar com item 2 do Tipo
4	brincar colaborativo quando funções são coordenadas e temas são direcionados para um objetivo	juntar com item 1
Linguagem		
1	importante no brincar sociodramático	juntar: importante no brincar sociodramático: descreve o que está fazendo na brincadeira; usa palavras, como parte do brincar, tão bem quanto organiza as brincadeiras
2	usa palavras, como parte do brincar, tão bem quanto organiza as brincadeiras	
3	interesse no presente	
4	conversa como adulto	juntar: conversa como adulto, utiliza termos relacionais
5	utiliza termos relacionais	

Após todas as etapas, análises e modificações detalhadas até aqui, considerou-se finalizado o processo de validação de conteúdo da Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada para aplicação na população brasileira, que resultou no instrumento apresentado na íntegra a seguir (Quadros 18 a 26).

Quadro 19 – Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada adaptada transculturalmente e validada para uso na população brasileira, para a faixa etária de 0 a 6 meses

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Coordenação Motora Grossa			
1	golpeia (“corta” o ar)		
2	estende os braços para alcançar objetos		
3	brinca com mãos e pés		
4	move-se buscando sensações agradáveis		
Interesse			
1	por pessoas		
2	contempla faces		
3	segue movimentos		
4	responde a vozes e sons		
5	explora a si próprio e objetos dentro do seu alcance		
Domínio Material			
Manipulação			
1	tateia		
2	leva brinquedos à boca		
3	bate o objeto (pancadas)		
4	chacoalha		
Construção			
1	coloca dois objetos juntos		
Objetivo			
1	sensação – usa materiais para ver, tocar, ouvir, cheirar, morder		
Atenção			
1	segue com os olhos objetos em movimento		
2	mantém 3 a 5 segundos de atenção		
Faz de Conta / Jogo Simbólico			
Imitação			
1	imita expressões faciais e movimentos físicos do avaliador (ex.: sorrisos, palmas)		
2	imita vocalizações do avaliador		
Dramatização			
1	não evidente		

(Continua)

(Continuação)

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Participação			
Tipo			
1	solitário, não há tentativa de interagir com outras crianças		
2	diverte-se sendo balançado ou erguido no ar		
Cooperação			
1	exige atenção pessoal		
2	se entrega facilmente e interage com o cuidador (cócegas, com brincadeiras em que o adulto esconde seu rosto do bebê e depois reaparece surpreendendo-o – “cúti”)		
Humor			
1	sorri		
Linguagem			
1	atende a sons e vozes		
2	balbucia		
3	sons de risadas		

Quadro 20 – Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada adaptada transculturalmente e validada para uso na população brasileira, para a faixa etária de 6 a 12 meses

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Coordenação Motora Grossa			
1	em decúbito ventral, estende os braços para alcançar objetos		
2	rasteja		
3	engatinha		
4	senta com equilíbrio		
5	é capaz de brincar com brinquedos enquanto está sentado		
6	apoia para ficar em pé e começa a andar		
Interesse			
1	segue objetos até eles desaparecerem		
2	antecipa movimentos		
3	realiza movimentos visando a um objetivo direto		
Domínio Material			
Manipulação			
1	puxa		
2	gira		
3	empurra / afasta objetos		
4	rasga		
5	passa a mão sobre o objeto		
6	deixa cair		
7	pega pequenos objetos (menores que 5 cm)		

(Continua)

(Continuação)

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Material			
Construção			
1	agrupa objetos relacionados		
2	coloca objetos em recipientes		
Objetivo			
1	ações que produzem efeitos (brinquedos de ação e reação)		
Atenção			
1	15 segundos para objetos detalhados		
2	30 segundos para brinquedos com estímulos visuais ou auditivos		
Faz de Conta / Jogo Simbólico			
Imitação			
1	imita ações observadas, emoções, sons e gestos que não fazem parte de um repertório		
2	imita modelos de atividades familiares		
Dramatização			
1	não evidente		
Participação			
Tipo			
1	interação entre crianças		
2	responde diferentemente para crianças e adultos		
Cooperação			
1	inicia mais jogos do que entra em jogos de outros		
2	mostra e dá objetos		
Humor			
1	sorri		
2	ri de jogos físicos, às vezes em antecipação ao gesto, quando este é repetido (ex.: cócegas, cobrir o rosto da criança com um pano e puxar)		
Linguagem			
1	gestos com intenção de comunicar-se (ex.: dá tchau, aponta)		
2	reage a palavras familiares, questões/perguntas e expressões faciais		

Quadro 21 – Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada adaptada transculturalmente e validada para uso na população brasileira, para a faixa etária de 12 a 18 meses

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Coordenação Motora Grossa			
1	senta		
2	curva-se e recupera o equilíbrio		
3	anda com a base alargada		
4	faz movimentos amplos envolvendo grandes grupos musculares		
5	lança bolas		
Interesse			
1	pratica padrões de movimentos básicos		
2	experiências no movimento		
3	explora várias sensações cinestésicas e proprioceptivas		
4	movimenta objetos (ex.: bolas, carrinhos, brinquedos de puxar)		
Domínio Material			
Manipulação			
1	arremessa		
2	encaixa		
3	puxa		
4	carrega/ transporta objetos		
5	vira, gira, roda objetos		
6	abre		
7	fecha		
Construção			
1	empilha		
2	desmonta		
3	relaciona adequadamente dois objetos (ex.: tampa e panela, coloca o boneco no carrinho, etc.)		
4	pequeno esforço para obter resultados		
Objetivo			
1	testa um mesmo objeto de diferentes maneiras		
2	importância do processo		
3	tentativa e erro		
Atenção			
1	em 5 minutos troca várias vezes de atividade		
Faz de Conta / Jogo Simbólico			
Imitação			
1	de ações simples desempenhadas por adultos (eventos atuais)		
2	imita novos movimentos		
3	compõe esquemas simples (ex: coloca a boneca em um carro e empurra)		

(Continua)

(Continuação)

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Faz de Conta / Jogo Simbólico			
Dramatização			
1	começa o faz de conta utilizando a si próprio (ex.: se alimenta com uma colher)		
2	faz de conta utilizando objetos (ex.: finge estar falando ao telefone, finge fazer a boneca dormir no colo)		
Participação			
Tipo			
1	pode ser solitário ou observador		
2	começa a interação com pares		
Cooperação			
1	procura conseguir atenção		
2	pede brinquedos		
3	aponta		
4	mostra		
5	oferece brinquedos mas é ainda um tanto possessivo		
6	persistente		
Humor			
1	ri de eventos incompatíveis		
Linguagem			
1	diz frases sem sentido enquanto brinca sozinho		
2	usa gestos e palavras para comunicar desejos		
3	nomeia objetos		
4	cumprimenta outros		
5	responde a pedidos simples		
6	provoca (implica)		
7	exclama		
8	protesta		
9	combina palavras e gestos		

Quadro 22 – Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada adaptada transculturalmente e validada para uso na população brasileira, para a faixa etária de 18 a 24 meses

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Coordenação Motora Grossa			
1	corre		
2	agacha		
3	sobe e desce de cadeiras		
4	sobe e desce escadas (sempre usando o mesmo pé para mudar de degrau)		
5	chuta bolas		
6	dirige carros infantis		

(Continua)

(Continuação)

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Interesse			
1	meio e fim		
2	tarefa dividida em várias partes		
Domínio Material			
Manipulação			
1	opera brinquedos mecânicos		
2	coloca contas num cordão (ex.: macarrão no barbante)		
3	puxa argolas num cordão		
Construção			
1	utiliza ferramentas (recursos)		
Objetivo			
1	prevê antes de agir		
Atenção			
1	brinca quieto durante 5 a 10 minutos		
2	brinca com um único objeto durante 5 minutos ininterruptos		
Faz de Conta / Jogo Simbólico			
Imitação			
1	representativo		
2	reconhece meios de utilizar brinquedos em imitações		
3	imita após a ação (com atraso)		
Dramatização			
1	atua com bonecas (ex.: troca de roupa, penteia os cabelos)		
2	faz de conta utilizando mais de um objeto (ex.: pratinho e colher, carrinho e boneca)		
3	combina duas ou mais ações no faz de conta (ex.: mexe a colher dentro de um copinho e finge beber o “suco”; dá a mamadeira para a boneca e a coloca para dormir)		
4	objetos imaginários (ex.: fingir beber água dentro de um copo; fingir comer com uma colher vazia)		
Participação			
Tipo			
1	observador		
2	ações simples e respostas eventuais entre pares		
Cooperação			
1	jogos mais complexos com uma variedade de adultos (esconde-esconde, pega-pega)		
2	comanda outros para realizar tarefas		
Humor			
1	ri de denominações incorretas (incompatíveis) de objetos e eventos		

(Continua)

(Continuação)

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Participação			
Linguagem			
1	compreende palavras de ação (verbos)		
2	faz perguntas		
3	refere-se a pessoas e objetos não presentes		
4	junta palavras (faz frases)		

Quadro 23 – Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada adaptada transculturalmente e validada para uso na população brasileira, para a faixa etária de 24 a 30 meses

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Coordenação Motora Grossa			
1	começa a integrar o corpo todo nas atividades – concentra-se em movimentos complexos (ex.: sobe escadas, escorrega no escorregador, escala)		
2	salta do chão		
3	fica brevemente em um pé só		
4	joga bola (parado no local) sem deixar cair		
Interesse			
1	explora novos modelos de movimentos (ex.: experimenta diferentes maneiras de pular)		
2	faz bagunça; brinca de forma desorganizada explorando diferentes movimentos		
Domínio Material			
Manipulação			
1	explora manualmente os objetos		
2	apalpa, aperta		
3	esvazia (ex.: retira objetos de dentro de uma caixa)		
4	enche (ex.: coloca objetos dentro de uma caixa)		
Construção			
1	rabisca		
2	coloca contas num cordão (ex.: macarrão no barbante)		
3	monta quebra-cabeças de 4 a 5 peças		
4	constrói horizontal e verticalmente (ex.: faz uma torre e uma ponte com blocos)		
Objetivo			
1	o processo é importante – menor interesse no produto final (ex.: rabisca, aperta)		
2	planeja ações, sem necessitar de tentativa e erro		
Atenção			
1	interesse intenso, brinca quieto por até 15 minutos		
2	brinca com um único objeto ou tema durante 5 a 10 minutos		

(Continua)

(Continuação)

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Faz de Conta / Jogo Simbólico			
Imitação			
1	da rotina dos adultos utilizando-se de brinquedos, brincar representativo (ex.: criança pegando comidinha no prato com a colher e alimentando a boneca)		
2	imita ações realizadas por outras crianças (presentes ou comportamentos habituais infantis)		
Dramatização			
1	personifica bonecas e animais (dá vida a eles: eles andam, falam)		
2	tem amigos imaginários		
3	representa o outro (ex.: faz de conta que é a mamãe, o médico, etc.)		
4	elabora eventos diários com detalhes		
Participação			
Tipo			
1	aproveita e se diverte na presença de outros, mas seu brincar ainda é paralelo (ao lado de outras crianças, porém independente)		
2	é tímido com estranhos		
Cooperação			
1	possessivo, agarra e apropria-se das coisas, amontoa, não divide, resiste quando lhe tiram os brinquedos		
2	independente		
3	inicia a própria brincadeira		
Humor			
1	ri de combinações simples entre eventos e uso de palavras incompatíveis		
Linguagem			
1	começa a utilizar palavras para comunicar ideias; informações, questões, comentários sobre atividades		

Quadro 24 – Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada adaptada transculturalmente e validada para uso na população brasileira, para a faixa etária de 30 a 36 meses

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Coordenação Motora Grossa			
1	corre em volta de obstáculos		
2	faz curvas		
3	sobe em móveis		
4	sobe e desce escadas (alternado os pés)		
5	pega a bola no ar		
6	fica nas pontas dos pés		

(Continua)

(Continuação)

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Interesse			
1	por brincadeiras amplas (lutar, pular, cair, etc.)		
Domínio Material			
Manipulação			
1	compara e combina objetos para a brincadeira		
Construção			
1	múltiplas combinações		
Objetivo			
1	se interessa por brinquedos com partes móveis (ex.: caminhões com caçamba, bonecas articuladas)		
Atenção			
1	mantém-se atento/entretido em brincadeiras por 15 a 30 minutos		
Faz de Conta / Jogo Simbólico			
Imitação			
1	os brinquedos têm vida própria (ex.: a boneca "se alimenta sozinha")		
2	representação mais abstrata dos objetos		
3	múltiplas sequências de ações na brincadeira (ex.: alimenta a boneca, coloca-a na cama)		
Dramatização			
1	desenvolve sequência de ações (ex.: mexe, bate e serve um bolo)		
Participação			
Tipo			
1	paralelo		
2	inicia o brincar associativo com 2 ou 3 crianças		
3	brinca em companhia durante 1 a 2 horas		
Cooperação			
1	entende a necessidade de outros		
Humor			
1	ri de combinações complexas entre eventos e palavras incompatíveis		
Linguagem			
1	faz perguntas (quem, quando, qual, onde, por quê)		
2	relaciona sequências em ordem temporal		

Quadro 25 – Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada adaptada transculturalmente e validada para uso na população brasileira, para a faixa etária de 36 a 48 meses

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Coordenação Motora Grossa			
1	maior coordenação dos movimentos corporais		
2	anda deslizando os pés no chão		
3	pula para cima ou para frente		
4	escala (sobe em móveis ou brinquedos de parque)		
5	corre, acelera e desacelera		
6	pula com um pé só 3 a 5 vezes		
7	salta com um pé só		
8	pega a bola no ar		
9	joga a bola usando ombro e cotovelo		
10	pula distâncias maiores		
Interesse			
1	por qualquer brinquedo/material novo inserido na brincadeira		
2	desafia a si próprio com tarefas difíceis (ex.: acertar a bola em um local específico; correr contornando obstáculos; escalar; etc.)		
Domínio Material			
Manipulação			
1	boa manipulação motora de materiais para brincar, atividades que envolvem pequenos grupos musculares (ex.: martela, seleciona, encaixa pequenos objetos)		
2	recorta		
Construção			
1	planejamento evidente para obter produtos simples (ex.: constrói torres com blocos; monta quebra-cabeças de mais de 6 peças)		
2	combina e separa materiais para brincar		
3	constrói em três dimensões (ex.: constrói torres, pontes, etc.)		
Objetivo			
1	demonstra interesse pelos produtos de suas construções (ex.: brinca com a torre ou ponte depois de montadas)		
Atenção			
1	mantém-se entretido em brincadeiras por 30 minutos		
2	brinca com um único ou alguns objetos por 10 minutos		

(Continua)

(Continuação)

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Faz de Conta / Jogo Simbólico			
Imitação			
1	imitação mais complexa do mundo real		
2	ênfase nas atividades domésticas e animais		
3	simbólica		
4	lembra experiências passadas		
Dramatização			
1	roteiros complexos para sequências previstas de faz de conta		
2	sequências de histórias		
3	faz de conta com reprodução de brinquedos		
4	utiliza um brinquedo para representar outro		
5	representa múltiplas personalidades com sentimentos (principalmente raiva e choro)		
6	pequeno interesse em fantasias		
7	personagens imaginários		
Participação			
Tipo			
1	brincar associativo, sem organização para alcançar um objetivo comum		
2	aproveita e se diverte na companhia de outros; maior interesse nos pares do que nas atividades		
3	começa o brincar cooperativo, brinca em grupos		
Cooperação			
1	limitada, às vezes se revezam em uma tarefa		
2	demonstra uma atitude mais sociável (ex.: pede o brinquedo ao invés de tomá-lo à força)		
3	começa a apresentar habilidades para conduzir a brincadeira com seus pares		
4	junta-se a outros nas brincadeiras, mas se separa facilmente		
Humor			
1	ri de palavras sem sentido		
2	faz rimas		
Linguagem			
1	utiliza palavras para comunicar-se com seus pares		
2	tem interesse em novas palavras		
3	canta canções simples		
4	usa um vocabulário descritivo; explica o que está fazendo; descreve um objeto usando adjetivos		
5	altera sua fala, dependendo do ouvinte		

Quadro 26 – Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada adaptada transculturalmente e validada para uso na população brasileira, para a faixa etária de 48 a 60 meses

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Coordenação Motora Grossa			
1	aumento do nível de atividades, utilizando movimentos amplos e coordenados		
2	consegue se concentrar no objetivo em vez do movimento		
3	realiza as atividades motoras grossas com tranquilidade (sem esforço)		
4	para de repente (ex.: em uma corrida)		
5	testa sua força (resistência)		
6	escala		
7	galopa, brinca de saltitar (trotar)		
8	sobe em escadas		
9	pega bola no ar com os cotovelos para o lado		
Interesse			
1	ideias complexas (em atividades de uso da coordenação motora grossa como escorregar, pular, saltar, jogar bola em local específico)		
2	brincadeiras amplas (lutar, pular, cair, etc.)		
Domínio Material			
Manipulação			
1	aumento do controle motor fino		
2	movimentos rápidos		
3	força		
4	puxa com força (arranca)		
Construção			
1	obtém produtos		
2	planejamento específico evidente		
3	constrói estruturas complexas		
4	monta quebra-cabeças de 10 peças		
Objetivo			
1	o produto é importante e usado para que a criança se expresse; orgulha-se dos seus produtos (ex.: mostra e fala sobre seus produtos, compara com outros colegas, gosta que seus desenhos sejam expostos)		
2	exagera		
Atenção			
1	entretém-se por até uma hora		
2	brinca com um único objeto ou tema durante 10 a 15 minutos		

(Continua)

(Continuação)

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Faz de Conta / Jogo Simbólico			
Imitação			
1	incorpora novos roteiros dos adultos (ex.: roupas utilizadas)		
2	a realidade é importante		
Dramatização			
1	utiliza o conhecimento que já lhe é familiar para construir uma nova situação (ex.: expandindo o tema de uma história ou programa de TV)		
2	função (“cargo”) nas brincadeiras para ou com os outros		
3	interpreta emoções mais complexas		
4	histórias com sequências		
5	temas do doméstico para o fantástico		
6	se diverte com fantasias		
7	gosta de se exhibir		
Participação			
Tipo			
1	cooperativo		
2	grupos de 2 ou 3 organizados para atingir um objetivo		
3	prefere brincar com outros do que sozinho		
4	grupos de jogos com regras simples		
Cooperação			
1	faz “turnos”		
2	tenta controlar as atividades dos outros		
3	é autoritário		
4	forte sentimento de família e lar		
5	considera os pais como autoridades		
Humor			
1	distorções do que lhe é conhecido		
Linguagem			
1	brinca com as palavras		
2	inventa		
3	apresenta narrativas longas		
4	pergunta insistentemente		
5	se comunica com os pares para organizar atividades		
6	faz alarde		
7	ameaças e brincadeiras engraçadas		
8	canta músicas inteiras		
9	utiliza a linguagem para expressar funções		
10	raciocínio verbal		

Quadro 27 – Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada adaptada transculturalmente e validada para uso na população brasileira, para a faixa etária de 60 a 72 meses

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Coordenação Motora Grossa			
1	mais tranquilo, bom controle muscular e maior equilíbrio		
2	pula com um pé só mais de 5 vezes		
3	pula com as pernas mais unidas		
4	pula tendo estado anteriormente agachado no chão		
5	salta para cima e/ou para frente		
6	dá cambalhotas		
7	patina		
8	pula estando antes agachado no chão		
Interesse			
1	pela realidade, manipulação de situações da vida real		
2	permanência do produto		
3	brinquedos que realmente funcionem		
Domínio Material			
Manipulação			
1	usa ferramentas para fazer as coisas, combina materiais		
2	traça, copia		
Construção			
1	faz produtos reconhecíveis		
2	gosta de pequenas construções, utiliza seus produtos nas brincadeiras		
3	atenta para os detalhes		
Objetivo			
1	reproduz a realidade		
Atenção			
1	brinca com um único objeto ou tema por 15 minutos ou mais		
Faz de Conta / Jogo Simbólico			
Imitação			
1	com ênfase na realidade, reconstrução do mundo real		
Dramatização			
1	histórias com começo, meio e fim		
2	utiliza acessórios, fantoches e fantasias		
4	dirige as ações de três bonecas fazendo com que interajam		
5	interpreta papéis utilizando objetos e direciona o papel de outras crianças (ex.: mamãe e filhinha, médico e paciente)		

(Continua)

(Continuação)

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Participação			
Tipo			
1	organização de jogos complexos com regras e brincadeiras dramáticas com interpretação de papéis		
2	jogos competitivos, rivalidade nas brincadeiras competitivas, entende as regras de um jogo justo		
Cooperação			
1	compromisso com a facilitação das brincadeiras em grupo, grupos cooperativos de 3 a 6 crianças, brincar colaborativo quando funções são coordenadas e temas são direcionados para um objetivo		
Humor			
1	ri dos múltiplos significados de cada palavra		
Linguagem			
1	importante no brincar sociodramático, descreve o que está fazendo na brincadeira, usa palavras como parte do brincar tão bem quanto organiza as brincadeiras		
2	conversa como adulto, utiliza termos relacionais		
3	canta e dança de acordo com o significado das músicas

6 Discussão

Todo instrumento de medida deve reunir dois requisitos essenciais: **confiabilidade** e **validade**. Medidas confiáveis são replicáveis e consistentes, isto é, geram os mesmos resultados. Medidas válidas são representações precisas da característica que se pretende medir (MARTINS, 2006; PILATTI; PEDROSO; GUTIERREZ, 2010).

O parâmetro da confiabilidade dos testes costuma ser referenciado nos estudos sob uma série heterogênea de nomes, os quais são, principalmente, precisão, fidedignidade e confiabilidade (PASQUALI, 2009).

A **confiabilidade** de um instrumento é a sua capacidade de reproduzir seu resultado utilizando diferentes itens para um grupo semelhante de indivíduos (consistência interna); testando as mesmas pessoas em momentos diferentes do tempo (teste-reteste); quando utilizado por diferentes avaliadores na mesma ocasião (interexaminadores) ou ainda pelos mesmos avaliadores ao longo do tempo (intraexaminadores) (MOKKINK et al., 2012; SOUZA; ALEXANDRE; GUIRARDELLO, 2017). Em termos práticos, a verificação da confiabilidade se dá pela repetição da medida e na comparação dos resultados obtidos (PILATTI; PEDROSO; GUTIERREZ, 2010).

É comum apresentar-se a validade de um instrumento como o seu primeiro requisito, mas, considerando-se que para ser válida uma medida deve também ser confiável, não sendo verdadeira a recíproca, indica-se a análise da confiabilidade antes da validade (MARTINS, 2006).

A escolha de testes estatísticos para mensurar a confiabilidade de um instrumento vai depender do método de validação previsto e do tipo de dados produzido pela variável medida pelo instrumento, sendo ela contínua, ordinal ou nominal. Os estimadores de confiabilidade mais utilizados para variáveis contínuas ou categóricas são o coeficiente de correlação de Pearson, o coeficiente alfa de Cronbach, o coeficiente de correlação intraclass e o coeficiente kappa de Cohen (PILATTI; PEDROSO; GUTIERREZ, 2010).

No presente estudo, optou-se por analisar a confiabilidade da versão brasileira da ELPKr utilizando-se o coeficiente alfa de Cronbach para checar a consistência interna, e o coeficiente kappa de Cohen para verificar a concordância intra e interexaminadores.

A maioria dos pesquisadores avalia a consistência interna de instrumentos por meio do coeficiente alfa de Cronbach (KESZEI; NOVAK; STREINER, 2010; SOUZA; ALEXANDRE; GUIRARDELLO, 2017).

A análise da consistência interna é pautada na correlação dos itens de um mesmo constructo entre si e na correlação de cada item com o escore total do constructo (PILATTI; PEDROSO; GUTIERREZ, 2010), ou seja, esta análise indica se todas as subpartes de um

instrumento medem a mesma característica (SOUZA; ALEXANDRE; GUIRARDELLO, 2017). É desejável que os itens se apresentem ao menos moderadamente correlacionados entre si, e, também, que cada item apresente correlação significativa com o escore total do constructo (PILATTI; PEDROSO; GUTIERREZ, 2010). Uma estimativa de consistência interna baixa pode significar que os itens medem constructos diferentes ou que as respostas às questões do instrumento são inconsistentes (KESZEI; NOVAK; STREINER, 2010; SOUZA; ALEXANDRE; GUIRARDELLO, 2017).

Para facilitar a visualização e auxiliar o leitor a lembrar os resultados deste estudo, foi elaborado o quadro 27, o qual sintetiza as análises da confiabilidade encontrada, porém, desta vez, são apresentadas as interpretações dos resultados, e não os seus escores.

A partir dos dados do quadro 27, vê-se que, das análises das concordâncias intraexaminadores obteve-se 23,6% de concordância quase perfeita; 30,6% de concordância substancial; 26,4% de concordância moderada; 18% de concordância razoável; 1,4% de concordância pobre. Não se encontrou nenhuma análise intraexaminador com resultado “sem concordância”.

Um cenário diferente foi encontrado nas análises interexaminadores, as quais evidenciaram nenhuma concordância “quase perfeita”; 19,4% de concordância substancial; 27,8% de concordância moderada; 38,9% de concordância razoável; 11,1% de concordância pobre e 2,8% sem concordância.

Em relação às análises da consistência interna, obteve-se 55,5% de resultados satisfatórios e 44,4% não satisfatórios.

Acredita-se que os resultados positivos encontrados nas análises intraexaminadores indiquem que cada avaliador interpreta de uma forma o comportamento ou a tarefa descrita em cada item da ELPKr e que esta interpretação tende a se manter a mesma ao longo do tempo. Ou seja, é baseada no seu conhecimento individual e sua experiência prévia, uma vez que a autora da Escala, Susan Knox, não elaborou nenhuma orientação de como avaliar cada tarefa e não fornece nenhuma orientação adicional sobre os comportamentos avaliados, o que interfere de forma negativa nas análises quando comparamos as avaliações de dois examinadores diferentes. Destaca-se que os examinadores deste estudo receberam um treinamento básico, anterior à análise dos vídeos, durante o qual eram explicados detalhes da forma de aplicação e pontuação da ELPKr, eram dados exemplos e dúvidas eram sanadas. Nota-se então que este treinamento não se mostrou suficiente para padronizar as análises.

Quadro 28 – Sintetização dos resultados da confiabilidade da versão brasileira da ELPKr

	CONCORDÂNCIA			CONSISTÊNCIA INTERNA	
	Intraexaminador 1	Intraexaminador 2	Interexaminadores	Examinador 1	Examinador 2
0 a 6 meses					
Domínio Espacial	Quase perfeita	Substancial	Substancial	Satisfatória	Satisfatória
Domínio Material	Quase perfeita	Quase perfeita	Substancial	Satisfatória	Satisfatória
Faz de Conta	Quase perfeita	Quase perfeita	Razoável	Não satisfatória	Não satisfatória
Participação	Substancial	Moderada	Moderada	Não satisfatória	Satisfatória
6 a 12 meses					
Domínio Espacial	Quase perfeita	Substancial	Moderada	Satisfatória	Satisfatória
Domínio Material	Quase perfeita	Moderada	Razoável	Satisfatória	Satisfatória
Faz de Conta	Substancial	Substancial	Razoável	Não satisfatória	Não satisfatória
Participação	Substancial	Moderada	Razoável	Não satisfatória	Não satisfatória
12 a 18 meses					
Domínio Espacial	Quase perfeita	Quase perfeita	Moderada	Satisfatória	Satisfatória
Domínio Material	Substancial	Substancial	Razoável	Satisfatória	Satisfatória
Faz de Conta	Quase perfeita	Quase perfeita	Pobre	Não satisfatória	Satisfatória
Participação	Quase perfeita	Quase perfeita	Moderada	Satisfatória	Satisfatória

(Continua)

(Continuação)

	CONCORDÂNCIA			CONSISTÊNCIA INTERNA	
	Intraexaminador 1	Intraexaminador 2	Interexaminadores	Examinador 1	Examinador 2
18 a 24 meses					
Domínio Espacial	Substancial	Moderada	Substancial	Não satisfatória	Não satisfatória
Domínio Material	Razoável	Razoável	Razoável	Não satisfatória	Não satisfatória
Faz de Conta	Razoável	Moderada	Razoável	Não satisfatória	Não satisfatória
Participação	Substancial	Substancial	Substancial	Satisfatória	Satisfatória
24 a 30 meses					
Domínio Espacial	Razoável	Substancial	Moderada	Não satisfatória	Não satisfatória
Domínio Material	Razoável	Moderada	Razoável	Satisfatória	Satisfatória
Faz de Conta	Substancial	Substancial	Razoável	Não satisfatória	Não satisfatória
Participação	Razoável	Substancial	Razoável	Não satisfatória	Satisfatória
30 a 36 meses					
Domínio Espacial	Moderada	Moderada	Moderada	Não satisfatória	Satisfatória
Domínio Material	Razoável	Razoável	Moderada	Não satisfatória	Não satisfatória
Faz de Conta	Quase perfeita	Razoável	Substancial	Não satisfatória	Não satisfatória
Participação	Moderada	Moderada	Substancial	Satisfatória	Satisfatória

(Continua)

(Continuação)

	CONCORDÂNCIA			CONSISTÊNCIA INTERNA	
	Intraexaminador 1	Intraexaminador 2	Interexaminadores	Examinador 1	Examinador 2
36 a 48 meses					
Domínio Espacial	Substancial	Pobre	Razoável	Não satisfatória	Satisfatória
Domínio Material	Moderada	Moderada	Razoável	Satisfatória	Não satisfatória
Faz de Conta	Moderada	Moderada	Moderada	Satisfatória	Satisfatória
Participação	Razoável	Razoável	Sem concordância	Satisfatória	Satisfatória
48 a 60 meses					
Domínio Espacial	Moderada	Razoável	Pobre	Satisfatória	Não satisfatória
Domínio Material	Moderada	Razoável	Moderada	Não satisfatória	Satisfatória
Faz de Conta	Moderada	Moderada	Moderada	Satisfatória	Não satisfatória
Participação	Substancial	Substancial	Substancial	Satisfatória	Satisfatória
60 a 72 meses					
Domínio Espacial	Substancial	Substancial	Pobre	Não satisfatória	Não satisfatória
Domínio Material	Quase perfeita	Substancial	Pobre	Satisfatória	Satisfatória
Faz de Conta	Substancial	Quase perfeita	Razoável	Satisfatória	Satisfatória
Participação	Quase perfeita	Moderada	Razoável	Satisfatória	Não satisfatória

Justamente devido a este fato, percebeu-se a necessidade de pormenorizar as análises das concordâncias, buscando identificar exatamente quais comportamentos geravam dúvidas e precisavam passar por adequações de linguagem para se tornarem mais claros para o avaliador.

A **validade** de um instrumento evidencia se o que está sendo medido é aquilo que o pesquisador pretende avaliar, ou seja, se refere ao grau em que um instrumento realmente mede a variável que pretende medir (MARTINS, 2006). O que se quer dizer com esta definição é que, ao se medirem os comportamentos (itens do instrumento), que são a representação física do traço latente, se está medindo o próprio traço latente (PASQUALI, 2009). No caso deste estudo, a validade indica se a ELPKr realmente avalia o desenvolvimento infantil.

Validade é um conceito com desenvolvimento teórico menos evidente que o conceito de confiabilidade. É um conceito mais abstrato e depende do contexto de utilização do instrumento (PILATTI; PEDROSO; GUTIERREZ, 2010). Pode-se avaliar, em um instrumento, a validade aparente, de conteúdo, constructo e critério (MARTINS, 2006).

A *validade aparente* não é sofisticada, mas todo instrumento deve passar por esta avaliação. É um processo subjetivo que avalia, considerando a definição teórica de uma variável, se a medida parece, de fato, medir a variável sob estudo. A validade aparente é avaliada por um juiz, ou grupo de juízes, que examinam uma técnica de mensuração e decidem se ela mede o que seu nome sugere. Todo avaliador que escolhe ou constrói um instrumento de medidas é um juiz que decide se o instrumento de fato mede a variável que ele deseja estudar (MARTINS, 2006).

De forma simplificada, a validade aparente refere-se ao fato de o instrumento de medidas parecer válido, ou não, aos sujeitos que decidem quanto ao seu emprego (MARTINS, 2006). Assim, considera-se que no início do processo de adaptação cultural da ELPKr, quando a autora deste estudo, juntamente com sua orientadora, estudou esta Escala e seus itens e decidiram por traduzi-la e adaptá-la, realizaram, naquele momento, a análise da validade aparente preliminar do instrumento.

A análise da validade aparente não basta para se concluir se uma medida é de fato válida, todavia sem este indicador não terá sentido realizar avaliações dos outros critérios de validade (MARTINS, 2006). Após a adaptação cultural, buscou-se dar continuidade ao processo de validação da ELPKr, realizando-se, no presente estudo, a análise da validade de conteúdo.

A *validade de conteúdo* é determinada com o julgamento da proporção em que os itens

selecionados para medir uma construção teórica representem todas as facetas importantes do domínio do conceito a ser medido (MARTINS, 2006; PILATTI; PEDROSO; GUTIERREZ, 2010). A validade de conteúdo inclui a validade aparente. Os procedimentos normalmente empregados para avaliar a validade de conteúdo são: o parecer de juízes, especialistas, requisitados para emitirem parecer sobre a adequação aparente entre o instrumento proposto e a variável a ser medida, ou o julgamento do instrumento por parte de alguns membros da população alvo (PILATTI; PEDROSO; GUTIERREZ, 2010).

A metodologia adotada neste estudo para adequar a versão brasileira da ELPKr após as análises da concordância e consistência interna acabou sendo útil também para realizar-se a validação de conteúdo, na medida em que se criou um comitê com especialistas, os quais foram juízes da adequação do instrumento.

A *validade de critério* analisa a correlação existente entre o instrumento que se quer testar e outro instrumento que possua atributos iguais ou similares, ou seja, que avalia o mesmo domínio e abrange a mesma área do conhecimento, geralmente um instrumento já estabelecido como “padrão-ouro” (MOTA; PIMENTA, 2007; MOKKINK et al., 2012). Se o instrumento que está sendo testado realmente mede o que pretende medir, então seus resultados devem concordar com os resultados do instrumento tido como “padrão-ouro” (SOUZA; ALEXANDRE; GUIRARDELLO, 2017).

Se um teste é aplicado e seus resultados são comparados com o instrumento “padrão-ouro” aplicado um tempo depois, obtém-se a validade preditiva, e se ambos os testes são aplicados ao mesmo tempo, tem-se a validade concorrente (ROACH, 2006).

Até o presente momento, não foi possível ainda analisar a validade de critério da versão da ELPKr adaptada culturalmente para o Brasil, já que outros instrumentos de avaliação do comportamento lúdico também encontravam-se em fase de validação para a população brasileira, paralelamente à realização do presente estudo, os quais são: Avaliação do Comportamento Lúdico (SANT’ANNA, 2015) e Avaliação do Brincar de Faz de Conta Iniciado pela Criança (PFEIFER et al., 2011; LUCISANO, 2016).

A fim de estabelecer a validade de constructo, elaboram-se previsões com base na construção de hipóteses e essas previsões são testadas. Dificilmente esse tipo de validade é obtido em um único estudo, sendo que geralmente são realizadas diversas pesquisas sobre a teoria do constructo que se pretende avaliar. É essencial que exista uma teoria vinculada ao processo de validação de constructo, desta forma, quanto mais evidências, mais válida é a interpretação dos resultados (SOUZA; ALEXANDRE; GUIRARDELLO, 2017).

Pesquisadores subdividem a validade de constructo em três tipos: teste de hipóteses,

validade estrutural ou fatorial e validade transcultural (SOUZA; ALEXANDRE; GUIRARDELLO, 2017).

Como referido acima, são normalmente necessários diversos estudos para se concluir a análise da validade de constructo de um instrumento. Desta forma, em relação à ELPKr, não se concluiu ainda este processo, entretanto, considera-se que especificamente a validade transcultural já foi analisada, uma vez que o estudo anterior (PACCIULIO, 2008), que se propôs a realizar a tradução e adaptação transcultural da ELPKr, preenche os critérios metodológicos estabelecidos por Mokkink et al. (2012). Estes autores listam alguns tópicos a serem avaliados, por exemplo, se os itens foram traduzidos e retrotraduzidos por tradutores independentes, se a tradução foi revisada por um comitê especialista e se foi realizado o pré-teste do instrumento, com uma amostra bem descrita. No presente estudo, esta etapa foi refinada com a participação do comitê formado pelos juízes que ao modificarem alguns itens do instrumento para facilitar sua compreensão, auxiliaram na adequação de sua linguagem.

Conforme comentado anteriormente, a autora da ELPKr não divulgou um manual de uso e aplicação do instrumento. Em Parham e Fazio (2002) Susan Knox escreveu apenas vagas orientações sobre como classificar os resultados de avaliação de cada criança em uma determinada faixa etária:

Instruções para contagem – dentro dos fatores, faça uma marca sobre cada descrição toda vez que for observado. Depois classifique o fator em seu nível mais alto, a não ser que ele seja insignificante (isto é, continuado por menos de 1 minuto ou por acaso). As descrições típicas do comportamento da criança também devem ser marcadas. Cada fator é marcado na idade mais alta do grupo etário. Por exemplo, o nível de 6 a 12 meses é marcado como 12 meses; o nível de 30 a 36 meses é considerado como 36 meses. Para contar cada dimensão, tira-se a média das contagens dos fatores. Para contar a idade lúdica geral, tira-se a média das contagens das dimensões. (KNOX, 2002, p. 50).

Observa-se, assim, que não há uma forma sugerida de pontuação do desempenho das crianças. Por isso, para realizar a análise estatística da confiabilidade, optou-se por utilizar, neste estudo, a pontuação proposta por Pfeifer (2006) e aplicada, de forma preliminar, em outros estudos (SILVA, 2006; SOLAI, 2006; MANINI; PFEIFER, 2010; ROMBE, 2012; ANGELIN; SPOSITO; PFEIFER, 2016; GRIGOLATTO et al., 2016; MALAQUINI; PFEIFER, 2017).

Após a experiência de uso deste critério de pontuação, percebeu-se que a existência de um manual é essencial para permitir a padronização de avaliações entre diferentes examinadores. É necessário que esteja explicado quando considerar cada uma das possíveis

pontuações, em cada tarefa, definindo em cada uma das tarefas quais os comportamentos esperados satisfatórios para que sejam pontuados como 2, quais as habilidades hesitantes para serem considerados com pontuação 1 e, assim por diante.

Acredita-se que esta explicação de pontuação item a item (quando comparada com a contagem de comportamentos proposta pela autora original) permite um nível muito maior de detalhamento do desempenho lúdico da criança e possibilita identificar de forma pormenorizada o progresso ou estagnação do desenvolvimento da criança em reavaliações.

Susan Knox (2002) orienta que, ao aplicar a ELPKr, o avaliador observe a criança durante o seu brincar livre. Corrêa (2011) faz a distinção entre o brincar livre e o brincar direcionado por terceiros. Segundo a autora, o brincar livre é espontâneo; livre de tempo e de espaço; com liberdade para se movimentar e imaginar. Já o brincar direcionado está associado a uma regra de grupo; relacionado à organização do espaço; pode ser utilizado como recurso pedagógico para aprendizagem de conceitos, leitura e operações matemáticas e para testar o quanto as crianças aprenderam.

Na literatura científica acerca do brincar, diversos autores defendem a importância do brincar ser autodirecionado. De acordo com Kishimoto (2007), o brincar é uma atividade voluntária do ser humano. Para Ferland (2006) o brincar é uma atitude subjetiva que combina o prazer, o interesse e a espontaneidade, expressa através do comportamento de livre escolha.

Bundy (2002) definiu o brincar como uma relação dinâmica entre a criança e o ambiente, na qual a ação deve ser intrinsecamente motivada, internamente controlada e com liberdade para suspender a realidade, como representado na figura 4.

A figura 4 representa uma balança. Quando a ação da criança é internamente controlada, intrinsecamente motivada e livre da realidade, a balança pesa para a esquerda, conduzindo a seta para cima e indicando, de fato, o brincar. Quanto mais a atividade é orientada e motivada por outra pessoa, menos se aproxima do brincar, pois a balança pende para a direita, orientando a seta para baixo (REZENDE, 2005). A análise da figura aponta ainda que a ação infantil pode ser um pouco menos motivada pela própria criança e ainda assim indicar o brincar, se mantiver outras características.

Figura 4 – Esquema representativo dos elementos do brincar

Fonte: Bundy (2002).

Embora aceite-se a importância da automotivação no brincar, a experiência deste estudo, de aplicação da ELPKr com a criança livre para explorar os brinquedos e os espaços, indicou que muitas vezes a falta de direcionamento no brincar interferiu de forma negativa na avaliação e, conseqüentemente, nas pontuações obtidas por cada criança. Observou-se que, em diversas ocasiões, as crianças tinham a capacidade de realizar as tarefas esperadas, porém não tiveram motivação, ou mesmo, não pensaram na possibilidade de desempenhar aquelas brincadeiras durante o tempo da avaliação, deixando de pontuar os respectivos itens. Acredita-se que este viés seria eliminado se, após um tempo de observação do brincar livre, as brincadeiras fossem direcionadas pelo examinador, que avaliaria, assim, a real capacidade da criança.

Entretanto, recomenda-se que este direcionamento seja feito de uma forma atrativa e não imposta à criança. Que esta seja convidada a desempenhar brincadeiras e, através destas, os comportamentos e habilidades sejam avaliados, respeitando-se sempre a possibilidade de a criança não aceitar e não realizar a atividade proposta. É importante notar que as definições do brincar privilegiam o prazer e a diversão como pré-requisitos para considerar se a criança está ou não brincando (REZENDE, 2005). Neste caso, considera-se que ainda pode ser propiciado o brincar, embora direcionado, se o avaliador preservar as características de uma atividade prazerosa e divertida.

De maneira preliminar, diversos autores já aplicaram a ELPKr convidando as crianças

a desempenharem brincadeiras específicas (MANINI; PFEIFER, 2010; ROMBE, 2012; ANGELIN; SPOSITO; PFEIFER, 2016; MALAQUINI; PFEIFER, 2017) e em todos estes estudos, julgaram que esta nova forma de avaliação foi um sucesso, correspondendo de maneira positiva à expectativa de dimensionar a real capacidade das crianças.

Acredita-se, por fim, que esta maneira de avaliar direcionando brincadeiras seja especialmente útil para profissionais que desejam utilizar a ELPKr na prática clínica, por ser um modo de aplicação mais rápido e por garantir o rastreamento de todos os comportamentos e habilidades.

7 Considerações Finais

Este estudo avançou no processo de validação da Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox para uso na população brasileira. Deu continuidade ao processo iniciado anteriormente, de adaptação transcultural do instrumento, verificou a confiabilidade da versão brasileira e realizou a validação de conteúdo desta Escala.

A análise estatística indicou resultados satisfatórios nas concordâncias intraexaminadores, enquanto que a concordância interexaminadores encontrada foi, em sua maioria, moderada ou razoável. A consistência interna ficou dividida em resultados satisfatórios e não satisfatórios. Esses resultados da confiabilidade levaram à continuidade das adequações no instrumento, que foi então submetido ao Comitê de Especialistas.

A fim de se minimizarem as discrepâncias entre os avaliadores, mesmo após as adequações propostas e autorizadas pelo Comitê, acredita-se ser de extrema importância a criação de um manual (ao término do processo de validação da versão brasileira da ELPKr), no qual sejam explicados item por item da Escala, inclusive padronizando, para cada um dos comportamentos avaliados no instrumento, quando atribuir cada uma das pontuações possíveis.

Além da carência de um manual, outra limitação deste estudo é a necessidade futura de realizar-se a validação de critério e de constructo da versão brasileira da ELPKr.

Sugere-se também que o instrumento resultante das adequações do Comitê seja aplicado na população-alvo, e que, após um tempo de observação do brincar livre, brincadeiras específicas sejam propostas às crianças. Os resultados dos estudos poderão ser comparados, checando se haverá aumento da concordância e consistência interna em relação ao estudo atual, mas também comparando as pontuações das crianças, pois espera-se que uma avaliação direcionada resulte em menos incidência de comportamentos não observados (pontuação 0) e diminuam as dúvidas quanto ao não desempenho da ação pela criança (pontuação -1).

Embora ainda não esteja concluído o processo de validação da versão brasileira da ELPKr, acredita-se que o instrumento resultante deste trabalho esteja aprimorado, e que as adequações do Comitê tenham contribuído para deixar o instrumento mais acessível à prática clínica. Por ter diminuído o número de itens existentes no instrumento (minimizando-se repetições) e tê-los deixados mais claros, a Escala poderá ser aplicada de forma mais rápida e condizente com as necessidades dos profissionais.

Assim, este estudo resultou em um instrumento que muito irá contribuir para avanços científicos e para a prática clínica da Terapia Ocupacional com crianças de 0 a 6 anos de idade, com ou sem patologias.

*Referências*³

³ De acordo com as Diretrizes para apresentação de dissertações e teses da USP: parte 1 (ABNT). 3. ed. São Paulo: SIBiUSP, 2016. 100 p.

ALEXANDRE, N. M. C.; COLUCI, M. Z. O. Validade de conteúdo nos processos de construção e adaptação de instrumentos de medidas. **Ciência e Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 7, p. 3061-3068, 2011.

AIMARD, P. **O surgimento da linguagem na criança**. Porto Alegre: Artmed, 1998. 192 p.

ANGELIN, A. C.; SPOSITO, A. M. P.; PFEIFER, L. I. Influence of functional mobility and manual function on play in preschool children with cerebral palsy. **Hong Kong Journal of Occupational Therapy**, Hong Kong, v. 31, n. 1, p. 46-53, June 2018.

ARGOLO, N. et al. Adaptação transcultural da bateria NEPSY – avaliação neuropsicológica do desenvolvimento: estudo-piloto. **Avaliação Psicológica**, Porto Alegre, v. 8, n. 1, p. 59-75, abr. 2009.

BARNETT, L. A. The playful child: measurement of a disposition to play. **Play and Culture**, Champaign, v. 4, n. 1, p. 51-74, Feb. 1991.

BEE, H. **A criança em desenvolvimento**. 9. ed. Porto Alegre: Artmed, 2003. 612 p.

BLEDSON, N. P.; SHEPHERD, J. T. A study of reliability and validity of a preschool play scale. **The American Journal of Occupational Therapy**, Boston, v. 36, n. 12, p. 783-788, Dec. 1982.

BRASIL. Ministério da Saúde. Resolução nº 196, de 1996 do Conselho Nacional de Saúde/MS. Diretrizes e Normas Regulamentadoras de Pesquisa Envolvendo Seres Humanos. **Diário Oficial da União**, Brasília, 10 out. 1996.

BRUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2008. 110 p.

BRYZE, K. Contribuições das narrativas ao Histórico Lúdico. In: PARHAM, L. D.; FAZIO, L. S. (Org.). **A recreação na terapia ocupacional pediátrica**. São Paulo: Santos, 2002. p. 23-34.

BUNDY, A. C. A comparison of the play skills of normal boys and boys with sensory integrative dysfunction. **The Occupational Therapy Journal of Research: Occupation, Participation and Health**, New York, v. 9, n. 2, p. 84-100, Mar./Apr. 1989.

BUNDY, A. C. Recreação e entretenimento: o que procurar. In: PARHAM, L. D.; FAZIO, L. S. (Org.). **A recreação na terapia ocupacional pediátrica**. São Paulo: Santos, 2002. p. 52-66.

CAVALCANTI, A. Avaliação da recreação e do lazer. In: CAVALCANTI, A.; GALVÃO, C. (Org.). **Terapia ocupacional: fundamentação e prática**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2007. p. 69-73.

CLIFFORD, J. M.; BUNDY, A. C. Play preference and play performance in normal boys and boys with sensory integrative dysfunction. **The Occupational Therapy Journal of Research: Occupation, Participation and Health**, New York, v. 9, n. 4, p. 202-217, July/Aug. 1989.

CORRÊA, R. C. P. “**Vamos brincar?**”: continuidades e rupturas nas práticas curriculares da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental. 2011. 116 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade do Vale do Itajaí, Itajaí, 2011.

CRONBACH, L. J. Coefficient Alpha and the internal structure of tests. **Psychometrika**, New York, v. 16, n. 3, p. 297-334, Sept. 1951.

FERLAND, F. **O modelo lúdico**: o brincar, a criança com deficiência física e a Terapia ocupacional. 3. ed. São Paulo: Roca, 2006. 171 p.

FRANKENBURG, W. K.; ARCHER, P. **Denver II**: training manual. 2nd ed. Denver: Denver development materials, 1992.

GARIÉPY, N.; HOWE, N. The therapeutic power of play: examining the play of young children with leukaemia. **Child: care, health & development**, Oxford, v. 29, n. 6, p. 523-537, Nov. 2003.

GOKHALE, P.; SOLANKI, P. V.; AGARWAL, P. To study the effectiveness of play based therapy on play behaviour of children with Down's Syndrome. **The Indian Journal of Occupational Therapy**, Lucknow, v. 46, n. 2, p. 41-48, May/Aug. 2014.

GRIGOLATTO, T. et al. O brincar de crianças com doenças crônicas hospitalizadas. **Revista Ciência e Saúde On-line**, Pindamonhangaba, v. 1, n. 1, p. 8-16, jan./abr. 2016.

GUILLEMIN, F. Cross-cultural adaptation and validation of health status measures. **Scandinavian Journal of Rheumatology**, Stockholm, v. 24, n. 2, p. 61-63, 1995.

HARRISON, H.; KIELHOFNER, G. Examining reliability and validity of the preschool play scale with handicapped children. **The American Journal of Occupational Therapy**, Boston, v. 40, n. 3, p. 167-173, Mar. 1986.

HAYWOOD, K. M.; GETCHELL, N. **Desenvolvimento motor ao longo da vida**. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010. 407 p.

HOWARD, A. C. Developmental play ages of physically abused and nonabused children. **The American Journal of Occupational Therapy**, Boston, v. 40, n. 10, p. 691-695, Oct. 1986.

HOUAISS, A. **Novo dicionário Houaiss da língua Portuguesa**. 2012. Disponível em: <<https://houaiss.uol.com.br/pub/apps/www/v3-0/html/index.htm#0>>. Acesso em: 12 fev. 2017.

HOWELL, J. et al. Reliability and validity. **Writing Guide**. Fort Collins: Colorado State University. 2012. Disponível em: <<https://writing.colostate.edu/guides/guide.cfm?guideid=66>>. Acesso em: 26 mai. 2014.

KENNEDY-BEHR, A.; RODGER, S.; MICKAN, S. A comparison of the play skills of preschool children with and without developmental coordination disorder. **The Occupational Therapy Journal of Research: Occupation, Participation and Health**, New York, v. 33, n. 4, p. 198-208, 2013.

KESZEI, A. P.; NOVAK, M.; STREINER, D. L. Introduction to health measurement scales. **Journal of Psychosomatic Research**, London, v. 68, n. 4, p. 319-323, Apr. 2010.

KIELHOFNER, G. et al. A comparison of play behavior in nonhospitalized and hospitalized children. **The American Journal of Occupational Therapy**, Boston, v. 37, n. 5, p. 305-312, May 1983.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: _____ (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2007. p. 13-44.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2008. 63 p.

KNOX, S. H. Desenvolvimento e uso corrente da Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox. In: PARHAM, L. D.; FAZIO, L. S. (Org.). **A recreação na terapia ocupacional pediátrica**. São Paulo: Santos, 2002. p. 35-51.

LANDIS, J. R.; KOCH, G. G. The measurement of observer agreement for categorical data. **Biometrics**, Washington, v. 33, n. 1, p. 159-174, Mar. 1977.

LIFTER, K. et al. Overview of play: its uses and importance in early intervention/early childhood special education. **Infants and Young Children**, Hagerstown, v. 24, n. 3, p. 225-245, Jul./Sept. 2011.

LINDER, T. W. **Transdisciplinary play-based assessment**: a functional approach to working with young children. Baltimore: Paul H. Brooks Publishing Co., 1993. 352 p.

LOPES-DOS-SANTOS, P. et al. Transdisciplinary Play-Based Assessment in early childhood intervention: an evaluation of its social validity in Portugal. In: EUROPEAN CONFERENCE ON EDUCATIONAL RESEARCH, 22., 2015, Budapest. **Proceedings...** 2015.

LUCISANO, R. V. **Validade da versão brasileira da Avaliação do Brincar de Faz de Conta Iniciado pela Criança (ChIPPA) – para crianças de três anos de idade**. 2016. 158 f. Dissertação (Mestrado em Neurologia) – Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2016.

MALAQUINI, C. X.; PFEIFER, L. I. O brincar exploratório de crianças pré-escolares com Síndrome de Down – estudo descritivo. **Medicina**, Ribeirão Preto, v. 50, p. 57, nov. 2017. Suplemento 4. Anais do XI Simpósio de Terapia Ocupacional da FMRP-USP, V Simpósio de Trabalhos Científicos e I Simpósio Internacional do Curso de Terapia Ocupacional, 2017.

MANNINI, J.; PFEIFER, L. I. Análise da terapia ocupacional sobre o brincar e recursos encontrados no ambiente domiciliar de pré-escolares em situação de alta vulnerabilidade social. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE TERAPIA OCUPACIONAL, 12., CONGRESSO LATINO AMERICANO DE TERAPIA OCUPACIONAL, 9., 2011. São Paulo. **Anais...** 2011.

MARTINS, G. A. Sobre confiabilidade e validade. **Revista Brasileira de Gestão de Negócios**, São Paulo, v. 8, n. 20, p. 1-12, jan./abr. 2006.

MESSIER, J.; FERLAND, F.; MAJNEMER, A. Play behavior of school age children with intellectual disability: their capacities, interests and attitude. **Journal of Developmental and Physical Disabilities**, New York, v. 20, p. 193-207, Apr. 2008.

MOKKINK, L. B. et al. **COSMIN checklist manual**. Amsterdam: VU University Medical Center, 2012. Disponível em: <<http://www.cosmin.nl/images/upload/files/COSMIN%20checklist%20manual%20v9.pdf>>. Acesso em: 30 jan. 2017.

MORRISON, C. D.; BUNDY, A. C.; FISHER, A. G. The contribution of motor skills and playfulness to the play performance of preschoolers. **The American Journal of Occupational Therapy**, Boston, v. 45, n. 8, p. 687-694, Aug. 1991.

MOTA, D. D. C. F.; PIMENTA, C. A. M. Avaliação e mensuração de variáveis psicossociais: desafio para a pesquisa e clínica de enfermagem. **Revista Gaúcha de Enfermagem**, Porto Alegre, v. 28, n. 3, p. 309-314, 2007.

NEWCOMBE, N. **Desenvolvimento infantil**: abordagem de Mussen. 8. ed. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999. 561 p.

O'BRIEN, J. et al. The impact of occupational therapy on a child playfulness. **Occupational Therapy in Health Care**, New York, v. 12, n. 2-3, p. 39-51, 2000.

PACCIULIO, A. M. **Adaptação transcultural da Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox - revisada**. 2008. 130 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Terapia Ocupacional) – Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2008.

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**, London, v. 17, n. 2, p. 74-80, June 2010.

PALANGANA, I. C. **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotski**: a relevância do social. 6. ed. São Paulo: Summus, 2015. 176 p.

PAPALIA, D. E.; FELDMAN, D. **Desenvolvimento humano**. 12. ed. Porto Alegre: AMGH, 2013. 800 p.

PAPALIA, D. E.; OLDS, S. W. **O mundo da criança**. 2. ed. São Paulo: Markon Books, 1998. 689 p.

PARHAM, L. D.; PRIMEAU, L. A. Recreação e Terapia Ocupacional. In: PARHAM, L. D.; FAZIO, L. S. (Org.). **A recreação na terapia ocupacional pediátrica**. São Paulo: Santos, 2002. p. 2-21.

PASQUALI, L. Psicometria. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, São Paulo, v. 43, n. esp., p. 992-999, dez. 2009.

PEDROSA, A. M. et al. Diversão em movimento: um projeto lúdico para crianças hospitalizadas no Serviço de Oncologia Pediátrica do Instituto Materno Infantil Prof. Fernando Figueira, IMIP. **Revista Brasileira de Saúde Materno Infantil**, Recife, v. 7, n. 1, p. 99-106, jan./mar. 2007.

PEDROZA, R. L. S. Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar. **Revista do Departamento de Psicologia – UFF**, Niterói, v. 17, n. 2, p. 61-76, jul./dez. 2005.

PEREIRA, E. T. Brincar e criança. In: CARVALHO, A. et al. (Org.). **Brincar(es)**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005. p. 17-27.

PFEIFER, L. I.; CRUZ, D. M. C. Avaliações do brincar e suas evidências para a prática do terapeuta ocupacional no campo da educação especial. In: ALMEIDA, M. A.; MENDES, E. G.; HAYASHI, M. C. P. I. (Org.). **Temas em Educação Especial: múltiplos olhares**. São Carlos: UFSCar, 2008. p. 403-412.

PFEIFER, L. I. **Estudo preliminar para adequação e validação da Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada**. Ribeirão Preto: Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, 2006. Relatório de pesquisa.

PFEIFER, L. I. et al. Cross-cultural adaptation and reliability of Child-Initiated Pretend Play Assessment (ChIPPA). **Canadian Journal of Occupational Therapy**, Ottawa, v. 78, n. 3, p. 187-195, June 2011.

PFEIFER, L. I.; EUFRAZIO, M. C. Influência do brincar para o desenvolvimento de crianças institucionalizadas de 3 a 6 anos. **Temas sobre Desenvolvimento**, São Paulo, v. 15, n. 85-86, p. 14-23, 2006.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975. 370 p.

PILATTI, L. A.; PEDROSO, B.; GUTIERREZ, G. L. Propriedades psicométricas de instrumentos de avaliação: um debate necessário. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, Curitiba, v. 3, n. 1, p. 81-91, jan./abr. 2010.

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**, New York, v. 29, n. 5, p. 489-497, Oct. 2006.

QUEIROZ, N. L. N.; MACIEL, D. A.; BRANCO, A. U. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. **Paidéia**, Ribeirão Preto, v. 16, n. 34, 169-179, maio/ago. 2006.

RESTALL, G.; MAGILL-EVANS, J. Play and preschool children with autism. **The American Journal of Occupational Therapy**, Boston, v. 48, n. 2, p. 113-120, Feb. 1994.

REZENDE, M. O brincar sob a perspectiva da Terapia Ocupacional. In: CARVALHO, A. et al. (Org.). **Brincar(es)**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005. p. 51-63.

RICHARDSON, P. K. Use of standardized tests in pediatric practice. In: CASE-SMITH, J. (Org.). **Occupational therapy for children**. 6th ed. St. Louis: Mosby, 2010. p. 246-275.

ROACH, K. E. Measurement of health outcomes: reliability, validity and responsiveness. **Journal of Prosthetics and Orthotics**, Alexandria, v. 18, n. 6, p. 8-12, Jan. 2006.

ROLIM, A. A. M.; GUERRA, S. S. F.; TASSIGNY, M. M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Revista Humanidades**, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008.

ROMBE, P. G. **Comportamento lúdico de crianças pré-termo e seu desenvolvimento neuropsicomotor**. 2012. 169 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Biológicas e da Saúde) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2012.

SANT'ANNA, M. M. M. **Tradução e adaptação transcultural dos protocolos de avaliação do Modelo Lúdico para crianças com paralisia cerebral**. 2007. 136 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2007.

_____. (Org.). **Instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico para criança com deficiência física (EIP – ACL): manual da versão brasileira adaptada**. São Carlos: ABPEE: M&M editora. 2015. 96 p.

SANT'ANNA, M. M. M.; BLASCOVI-ASSIS, S. M.; MAGALHÃES, L. C. Adaptação transcultural dos protocolos de avaliação do Modelo Lúdico. *Revista de Terapia Ocupacional da Universidade de São Paulo*, v. 19, n. 1, p. 34-47, jan./abr. 2008.

SCHAAF, R. C.; MULROONEY, L. L. Occupational therapy in early intervention: a family-centered approach. **The American Journal of Occupational Therapy**, Boston, v. 43, n. 11, p. 745-754, Nov. 1989.

SHEPERD, J.; BROLLIER, C. B.; DANDROW, R. L. Play skills of preschool children with speech and language delays. **Physical and Occupational Therapy in Pediatrics**, New York, v. 14, n. 2, p. 1-20, 1994.

SILVA, C. C. B. **O lugar do brinquedo e do jogo nas escolas especiais de educação infantil**. 2003. 179 f. Tese (Doutorado em Psicologia) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003.

SILVA, L. C. R. **Avaliação do comportamento lúdico de crianças com sequela de Paralisia Cerebral Espástica**. 2006. 103 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Terapia Ocupacional) – Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2006.

SOLAI, V. Q. **Comportamento lúdico de crianças com Síndrome de Down**. 2006. 113 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Terapia Ocupacional) – Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2006.

SOUZA, A. C.; ALEXANDRE, N. M. C.; GUIRARDELLO, E. B. Propriedades psicométricas na avaliação de instrumentos: avaliação da confiabilidade e da validade. **Epidemiologia e Serviços de Saúde**, Brasília, v. 26, n. 3, p. 649-659, jul./set. 2017.

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

STAGNITTI, K. E. **Child-Initiated Pretend Play Assessment (ChIPPA)**: manual de aplicação. Melbourne: Co-ordinates Publications, 2007. 1 CD-ROM.

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

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

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

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1984. 168 p.

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

Anexos

ANEXO A – Revised Knox Preschool Play Scale

0 to 6 months	6 to 12 months	12 to 18 months
<hr/> Space Management Gross motors: swipes, reaches, plays with hands and feet, moves to continue pleasant sensations. Interest: people, gazes at face, follows movements, attends to voices and sounds, explores self and objects within reach.	<hr/> Gross motors: reaches in prone, crawls sit with balance, able to play with toy while sitting, pulls to stand, cruises. Interest: follows objects as they disappear, anticipates movement, goal-directed movement.	<hr/> Gross motors: stands unsupported, sits down, bends and recovers balance, walks with wide stance, broad movements involving large muscle groups, throws ball. Interest: practices basic movement patterns, experiments in movement, explore various kinesthetic and proprioceptive sensations, moving objects (i.e., balls, trucks, pull toys).
<hr/> Material Management Manipulation: handles, mouths toys, bangs, shake, hits. Construction: brings two objects together. Purpose: sensation – uses materials to see, touch, hear, smell, mouth. Attention: follows moving objects with eyes, 3 to 5 sec attention.	<hr/> Manipulation: pulls, turns, pokes, tears, rakes, drops, picks up small object. Construction: combines related objects, puts objects in container. Purpose: action to produce effect, cause and effect toys. Attention: 15 sec for detailed object, 30 sec for visual and auditory toy.	<hr/> Manipulation: throws, inserts, pushes, pulls, carries, turns, opens, shuts. Construction: stacks, takes apart, puts together, little attempt to make product, relates two objects appropriately (i.e., lid on pot). Purpose: variety of schemas, process important, trial and errors, relational play. Attention: rapid shifts.
<hr/> Pretense/Symbolic Imitation: of observed facial expressions and physical movement (i.e., smiling, pat-a-cake), imitates vocalizations. Dramatization: not evident.	<hr/> Imitation: imitates observed actions, emotions, sounds and gestures not part of repertoire, patterns of familiar activities. Dramatization: not evident.	<hr/> Imitation: of simple actions, present events and adults, imitates novel movements, links simple schemas (i.e., puts person in car and pushes it). Dramatization: beginning pretend using self (i.e., feeds self with spoon), pretend on animated and inanimated objects.
<hr/> Participation Type: solitary, no effort to interact with other children, enjoys being picked up, swung. Cooperation: demands personal attention, simple give and take interaction with caretaker (tickling, peek-a-boo).	<hr/> Type: infant to infant interaction, responds differently to children and adults. Cooperation: initiates games rather than follows, shows and gives objects. Humor: smiles, laughs at physical games and in	<hr/> Type: combinations of solitary and onlooker, beginning interaction with peers. Cooperation: seeks attention to self, demands toys, points, shows, offers toys but somewhat possessive, persistent. Humor: laugh at incongruous

Humor: smiles.

Language: attends to sounds and voices, babbles, uses razzing sounds.

anticipation.

Language: gestures intention to communicate, responds to familiar words and facial expressions, responds to questions.

events.

Language: jabbars to self during play, uses gestures and words to communicate wants, labels, objects, greets others, responds to simple requests, teases, exclaims, protests, combines words and gestures.

18 to 24 months

Space Management

Gross motor: runs, squats, climbs on and off chairs, walks up and down stairs (step to gait), kicks ball, rides kiddy car.

Interest: means-end, multipart tasks

Material Management

Manipulation: operates mechanical toy, pulls apart pop beads, strings beads.

Construction: uses tools.

Purpose: foresight before acting.

Attention: quiet play 5 to 10 min; play with single object 5 min.

Pretense/Symbolic

Imitation: representational, recognizes ways to activate toys in imitation, deferred imitation.

Dramatization: acts on doll (i.e., dresses, brushes hair), pretend actions on more than one object or person, combines two or more actions in pretend, imaginary objects.

Participation

Type: onlooker, simple actions and contingent responses between peers.

Cooperation: more complex games with a variety of adults

24 to 30 months

Gross motor: beginning integration of entire body in activities – concentrates on complex movements, jumps off floor, stands on one foot briefly, throws ball in stance without falling.

Interest: explores new movement patterns (i.e., jumping), makes messes.

Manipulation: feels, pats, dumps, squeezes, fills.

Construction: scribbles, strings beads, puzzles 4 to 5 pieces, builds horizontally and vertically.

Purpose: process important – less interested in finished product (i.e., scribbles, squeezes), plans actions.

Attention: intense interest, quiet play up to 15 min, plays with single object or theme 5-10 min.

Imitation: of adult routines with toy – related mimicry (i.e., child feeding doll); imitates peers, representational play.

Dramatization: personifies dolls, stuffed animals, imaginary friends, portrays single character elaborates daily, events with details.

Type: parallel (plays beside others but play remains independent), enjoys the presence of others, shy with strangers.

30 to 36 months

Gross motor: runs around obstacles, turns corners, climbs nursery apparatus, walks up and down stairs (alternating feet), catches ball by trapping it, stands on tiptoe.

Interest: rough and tumble play.

Manipulation: matches, compares.

Constructions: multischeme combinations.

Purpose: toys with moving parts (i.e., dumptrucks, jointed dolls).

Attention: 15 to 30 min.

Imitation: toys as agents (i.e., doll feeds self) more abstract representation of objects, multischeme combinations (i.e., feed doll, pat it, put to bed).

Dramatization: evolving episodic sequences (i.e., mixes cake, bakes it, serves it).

Type: parallel, beginning associative plays with 2 to 3 children, plays in company 1 to 2 hr.

Cooperation: understands

(hide and seek, chasing), commands others to carry out actions.

Humor: laughs at incongruous labeling of objects or events.

Language: comprehends action words, requests information, refers to persons and objects not present, combines words together.

Cooperation: possessive, much snatch and grab, hoarding, no sharing, resists toys being taken away, independent, initiates own play.

Humor: laughs at simple combinations of incongruous events and use of words.

Language: talkative, very little jabber, begins to use words to communicate ideas, information, questions, comments on activity.

needs of others.

Humor: laughs at complex combinations of incongruous events and words.

Language: asks wh-questions, relates temporal sequences.

36 to 48 months	48 to 60 months	60 to 72 months
<p>Space Management</p> <p>Gross motor: more coordinated body movement, smoother walking, jumping, climbing, running, accelerates, decelerates, hops on one foot 3 to 5 times, skips on one foot, catches ball, throws ball using shoulder and elbow, jumps distances.</p> <p>Interest: anything new, fine motor manipulation of play materials, challenges self with difficult tasks.</p>	<p>Gross motor: increased activity level, can concentrate on goal instead of movement, ease of gross motor ability, stunts, tests of strength, exaggerated movement, clambers, gallops, climbs ladder, catches ball with elbows at side.</p> <p>Interest: takes pride in work (i.e., shows and talks about products, compares with friends, likes pictures displayed), complex ideas, rough and tumble play.</p>	<p>Gross motor: more sedate, good muscle control and balance, hops on one foot 5 + times, hops in a straight line, bounces and catches ball, skips, somersaults, skates, lifts self off ground.</p> <p>Interest: in reality – manipulation of real-life situations, making something useful, permanence of products, toys that “really work”.</p>
<p>Material Management</p> <p>Manipulation: small muscle activity – hammers, sorts, inserts small objects, cuts.</p> <p>Construction: makes simple products, combines play materials, takes apart, three-dimensional, design evident.</p> <p>Purpose: beginning to show interest in finished product.</p> <p>Attention: span around 30 min, plays with object or theme 10 min.</p>	<p>Manipulation: increased fine motor control, quick movements, force, pulling, yanks.</p> <p>Construction: makes products, specific designs evident, builds complex structures, puzzles 10 pieces.</p> <p>Purpose: product very important and used to express self, exaggerates.</p> <p>Attention: amuses self up to 1 hr, plays with single object or theme 10 to 15 min.</p>	<p>Manipulation: uses tools to make things, copies, traces, combines materials.</p> <p>Construction: makes recognizable products, likes small construction, attends to detail, uses products in play.</p> <p>Purpose: replicates reality.</p> <p>Attention: plays with single object or theme 15 + min.</p>
<p>Pretense/Symbolic</p> <p>Imitation: more complex imitation of real world, emphasis on domestic play and animals, symbolic, past experiences.</p>	<p>Imitation: pieces together new scripts of adults (i.e., dressup), reality important.</p>	<p>Imitation: continues to construct new themes – emphasis on reality – reconstruction of real world.</p>

Dramatization: complex scripts for pretend sequences in advance, story sequences, pretend with replica toys, uses one toy to represent another, portrays multiple characters with feelings (mostly anger and crying), little interest in costumes, imaginary characters.

Dramatization: uses familiar knowledge to construct a novel situation (i.e., expanding on theme of a story or TV show), role playing for or with others, portrays more complex emotions, sequences stories, themes from domestic to magic, enjoys dressup, shows off.

Dramatization: sequences stories, costumes important, props, puppets, directs actions of three dolls – making them interact, organizes other children and props for role play.

Participation

Type: associative play, no organization to reach common goal, more interest in peers than activity, enjoys companions, beginning cooperative play, group play.

Cooperation: limited, some turn taking, asks for things rather than grabbing, little attempt to control others, separates easily, joins others in play.

Humor: laughs at nonsense words, rhyming.

Language: uses words to communicate with peers, interest in new words, sings simple songs, uses descriptive vocabulary, changes speech depending on listener.

Type: cooperative, groups of 2 to 3 organized to achieve a goal, prefers playing with others to alone, group games with simple rules.

Cooperation: takes turns, attempts to control activities of others, bossy, strong sense of family and home, quotes parents as authorities.

Humor: distortions of the familiar.

Language: plays with words, fabricates, long narratives, questions persistently, communicates with peers to organize activities, brags, threatens, clowns, sings whole songs, uses language to express roles, verbal reasoning.

Type: cooperative groups of 3 to 6, organization of more complex games and dramatic play, competitive games, understands rules of fair play.

Cooperation: compromises to facilitate group play, rivalry in competitive play, games with rules, collaborative play where roles are coordinated and themes are goal directed.

Humor: laughs at multiple meanings of words.

Language: prominent in sociodramatic play, uses words as part of play as well as to organize play, interest in present, conversation like adults', uses relational terms, sings and dances to reflect meaning of songs.

**ANEXO B – Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada, adaptada
transculturalmente para a população brasileira**

0 a 06 meses

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Coordenação Motora Grossa			
1	golpeia (“corta” o ar)		
2	estende os braços para alcançar objetos		
3	brinca com mãos e pés		
4	move-se buscando sensações agradáveis		
Interesse			
1	por pessoas		
2	contempla faces		
3	segue movimentos		
4	responde a vozes e sons		
5	explora a si próprio e objetos dentro do seu alcance		
Domínio Material			
Manipulação			
1	tateia		
2	leva brinquedos à boca		
3	bate o objeto (pancadas)		
4	chacoalha		
Construção			
1	coloca dois objetos juntos		
Objetivo			
1	sensação – usa materiais para ver, tocar, ouvir, cheirar, morder		
Atenção			
1	segue com os olhos objetos em movimento		
2	mantém 3 a 5 segundos de atenção		
Faz de conta / Jogo Simbólico			
Imitação			
1	de expressões faciais e movimentos físicos observados (ex. sorridente, acompanha palmas)		
2	imita a vocalização		
Dramatização			
1	não evidente		
Participação			
Tipo			
1	solitário		
2	não há tentativa de interagir com outras crianças		
3	diverte-se sendo balançado ou erguido no ar		
Cooperação			
1	exige atenção pessoal		
2	se entrega facilmente e interage com o cuidador (cócegas, com brincadeiras em que o adulto esconde seu rosto do bebê e depois reaparece surpreendendo-o – “cúti”)		
Humor			
1	sorri		

Linguagem			
1	atende a sons e vozes		
2	balbucia		
3	sons de risadas		

06 a 12 meses

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Coordenação Motora Grossa			
1	estende os braços para alcançar objetos em decúbito ventral		
2	rasteja		
3	engatinha		
4	senta com equilíbrio		
5	é capaz de brincar com brinquedos enquanto está sentado		
6	apóia para ficar em pé e começa a andar		
Interesse			
1	segue objetos até eles desaparecerem		
2	antecipa movimentos		
3	realiza movimentos visando um objetivo direto		
Domínio Material			
Manipulação			
1	puxa		
2	gira		
3	empurra		
4	rasga		
5	raspa		
6	deixa cair		
7	pega pequenos objetos		
Construção			
1	agrupa objetos relacionados		
2	coloca objetos em recipientes		
Objetivo			
1	ações para produzir efeitos		
2	brinquedos de ação e reação		
Atenção			
1	15 segundos para objetos detalhados		
2	30 segundos para brinquedos com estímulos visuais ou auditivos		
Faz de conta / Jogo Simbólico			
Imitação			
1	imita ações observadas, emoções, sons e gestos que não fazem parte de um repertório		
2	imita modelos de atividades familiares		
Dramatização			
1	não evidente		
Participação			
Tipo			
1	interação entre crianças		
2	responde diferentemente para crianças e adultos		

Cooperação			
1	inicia mais jogos do que entra em jogos de outros		
2	mostra e dá objetos		
Humor			
1	sorri		
2	ri de jogos físicos e em antecipação		
Linguagem			
1	gestos com intenção de comunicar-se		
2	responde a palavras familiares e expressões faciais		
3	responde a questões		

12 a 18 meses

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Coordenação Motora Grossa			
1	senta		
2	curva-se e recupera o equilíbrio		
3	anda com a base alargada		
4	faz movimentos amplos envolvendo grandes grupos musculares		
5	lança bolas		
Interesse			
1	pratica padrões de movimentos básicos		
2	experiências no movimento		
3	explora várias sensações cinestésicas e proprioceptivas		
4	movimenta objetos (ex. bolas, carrinhos, brinquedos de puxar)		
Domínio Material			
Manipulação			
1	arremessa		
2	encaixa		
3	puxa		
4	carrega		
5	gira		
6	abre		
7	fecha		
Construção			
1	empilha		
2	desmonta		
3	junta		
4	pequeno esforço para obter resultados		
5	relaciona adequadamente dois objetos (ex: tampa e panela)		
Objetivo			
1	variedade de esquemas		
2	importância do processo		
3	tentativa e erro		
4	brincar relacional		
Atenção			
1	troca rapidamente de atividade		
Faz de conta / Jogo Simbólico			

Imitação			
1	de ações simples, eventos atuais e adultos		
2	imita novos movimentos		
3	compõe esquemas simples (ex: coloca a boneca em um carro e empurra)		
Dramatização			
1	começa o faz-de-conta utilizando a si próprio (ex: se alimenta com uma colher)		
2	faz-de-conta com objetos animados e inanimados		
Participação			
Tipo			
1	pode ser solitário ou observador		
2	começa a interação com pares		
Cooperação			
1	procura conseguir atenção		
2	pede brinquedos		
3	aponta		
4	mostra		
5	oferece brinquedos mas é ainda um tanto possessivo		
6	persistente		
Humor			
1	ri de eventos incompatíveis		
Linguagem			
1	diz frases sem sentido enquanto brinca sozinho		
2	usa gestos e palavras para comunicar desejos		
3	nomeia objetos		
4	cumprimenta outros		
5	responde a pedidos simples		
6	provoca (implica)		
7	exclama		
8	protesta		
9	combina palavras e gestos		

18 a 24 meses

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Coordenação Motora Grossa			
1	corre		
2	agacha		
3	sobe e desce de cadeiras		
4	sobe e desce escadas (sempre usando o mesmo pé para mudar de degrau)		
5	chuta bolas		
6	dirige carros infantis		
Interesse			
1	meio e fim		
2	tarefa dividida em várias partes		
Domínio Material			
Manipulação			
1	opera brinquedos mecânicos		

2	coloca contas num cordão (ex: macarrão no barbante)		
3	puxa argolas num cordão		
Construção			
1	utiliza ferramentas (recursos)		
Objetivo			
1	prevê antes de agir		
Atenção			
1	brinca quieto durante 5 a 10 minutos		
2	brinca com um único objeto durante 5 minutos		
Faz de conta / Jogo Simbólico			
Imitação			
1	representativo		
2	reconhece meios de utilizar brinquedos em imitações		
3	imita após a ação (com atraso)		
Dramatização			
1	atua com bonecas (ex: troca de roupa, penteia os cabelos)		
2	“faz-de-conta” utilizando mais de um objeto ou pessoa		
3	combina duas ou mais ações no “faz-de-conta”		
4	objetos imaginários		
Participação			
Tipo			
1	observador		
2	ações simples e respostas eventuais entre pares		
Cooperação			
1	jogos mais complexos com uma variedade de adultos (esconde-esconde, pega-pega)		
2	comanda outros para realizar tarefas		
Humor			
1	ri de denominações incorretas (incompatíveis) de objetos e eventos		
Linguagem			
1	compreende palavras de ação (verbos)		
2	faz perguntas		
3	refere-se a pessoas e objetos não-presentes		
4	junta palavras (faz frases)		

24 a 30 meses

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Coordenação Motora Grossa			
1	começa a integrar o corpo todo nas atividades – concentra-se em movimentos complexos		
2	salta do chão		
3	fica brevemente em um pé só		
4	joga bola (parado no local) sem deixar cair		
Interesse			
1	explora novos modelos de movimentos (ex: pulos)		
2	faz bagunça		
Domínio Material			
Manipulação			

1	experimenta		
2	apalpa		
3	aperta		
4	esvazia		
5	enche		
Construção			
1	rabisca		
2	coloca contas num cordão (ex: macarrão no barbante)		
3	monta quebra-cabeças de 4 a 5 peças		
4	constrói horizontal e verticalmente		
Objetivo			
1	o processo é importante – menor interesse no produto final (ex: rabisca, aperta)		
2	planeja ações		
Atenção			
1	interesse intenso		
2	brinca quieto por até 15 minutos		
3	brinca com um único objeto ou tema durante 5 a 10 minutos		
Faz de conta / Jogo Simbólico			
Imitação			
1	da rotina dos adultos utilizando-se de brinquedos – imitação dos parentes (ex: criança alimentando a boneca)		
2	imita seus pares		
3	brincar representativo		
Dramatização			
1	personifica bonecas e animais		
2	tem amigos imaginários		
3	representa (atua) sozinho		
4	elabora eventos diários com detalhes		
Participação			
Tipo			
1	paralelo (brinca ao lado de outras crianças, porém seu brincar ainda é independente)		
2	aproveita e se diverte na presença de outros		
3	é tímido com estranhos		
Cooperação			
1	possessivo		
2	agarra e apropria-se das coisas		
3	amontoa		
4	não divide		
5	resiste quando lhe tiram os brinquedos		
6	independente		
7	iniciam a própria brincadeira		
Humor			
1	ri de combinações simples entre eventos e uso de palavras incompatíveis		
Linguagem			
1	falante		
2	diz poucas palavras sem sentido		
3	começa a utilizar palavras para comunicar idéias		
4	informações		

5	questões		
6	comentários ou atividades		

30 a 36 meses

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Coordenação Motora Grossa			
1	corre em volta de obstáculos		
2	faz curvas		
3	sobe em móveis		
4	sobe e desce escadas (alternado os pés)		
5	pega a bola no ar		
6	fica nas pontas dos pés		
Interesse			
1	por brincadeiras amplas (lutar, pular, cair, etc)		
Domínio Material			
Manipulação			
1	combina		
2	compara		
Construção			
1	múltiplas combinações		
Objetivo			
1	brinquedos com partes móveis (ex: caminhões com caçamba, bonecas articuladas)		
Atenção			
1	15 a 30 minutos		
Faz de conta / Jogo Simbólico			
Imitação			
1	brinquedos como agentes (ex: boneca se alimentando)		
2	representação mais abstrata dos objetos		
3	múltiplas combinações (ex: alimenta a boneca, a coloca na cama)		
Dramatização			
1	desenvolve seqüência de ações (ex: mexe, bate e serve um bolo)		
Participação			
Tipo			
1	paralelo		
2	inicia o brincar associativo com 2 ou 3 crianças		
3	brinca em companhia durante 1 a 2 horas		
Cooperação			
1	entende a necessidade de outros		
Humor			
1	ri de combinações complexas entre eventos e palavras incompatíveis		
Linguagem			
1	faz perguntas (quem, quando, qual, onde, por quê)		
2	relaciona seqüências em ordem temporal		

36 a 48 meses

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Coordenação Motora Grossa			
1	maior coordenação dos movimentos corporais		
2	anda deslizando os pés no chão		
3	pula		
4	escala		
5	corre		
6	acelera		
7	desacelera		
8	pula com um pé só 3 a 5 vezes		
9	salta com um pé só		
10	pega a bola no ar		
11	joga a bola usando ombro e cotovelo		
12	pula distâncias maiores		
Interesse			
1	qualquer coisa nova		
2	boa manipulação motora de materiais para brincar		
3	desafia a si próprio com tarefas difíceis		
Domínio Material			
Manipulação			
1	atividades que envolvem pequenos grupos musculares – martela, seleciona, encaixa pequenos objetos		
2	recorta		
Construção			
1	obtem produtos simples		
2	combina materiais para brincar		
3	separa		
4	constrói em três dimensões		
5	planejamento evidente		
Objetivo			
1	começa a demonstrar interesse por produtos já acabados		
Atenção			
1	dura em torno de 30 minutos		
2	brinca com um único ou alguns objetos por 10 minutos		
Faz de conta / Jogo Simbólico			
Imitação			
1	imitação mais complexa do mundo real		
2	ênfase nas atividades domésticas e animais		
3	simbólica		
4	lembra experiências passadas		
Dramatização			
1	roteiros complexos para seqüências previstas de “faz-de-conta”		
2	seqüências de histórias		
3	“faz-de-conta” com reprodução de brinquedos		
4	utiliza um brinquedo para representar outro		
5	representa múltiplas personalidades com sentimentos (principalmente raiva e choro)		
6	pequeno interesse em fantasias		
7	personagens imaginários		

Participação			
Tipo			
1	brincar associativo		
2	sem organização para alcançar um objetivo comum		
3	maior interesse nos pares do que nas atividades		
4	aproveita (se diverte) a companhia de outros		
5	começa o brincar cooperativo		
6	brinca em grupos		
Cooperação			
1	limitada		
2	às vezes se revezam em uma tarefa		
3	pede ao invés de tomar objetos à força		
4	pequeno esforço para controlar os outros		
5	se separa facilmente		
6	junta-se a outros nas brincadeiras		
Humor			
1	ri de palavras sem sentido		
2	faz rimas		
Linguagem			
1	utiliza palavras para comunicar-se com seus pares		
2	tem interesse em novas palavras		
3	canta canções simples		
4	usa um vocabulário descritivo		
5	muda o discurso dependendo do ouvinte		

48 a 60 meses

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Coordenação Motora Grossa			
1	aumento do nível de atividades		
2	consegue se concentrar no objetivo ao invés do movimento		
3	realiza as atividades motoras grossas com tranquilidade (sem esforço)		
4	pára de repente		
5	testa sua força (resistência)		
6	movimentos exagerados		
7	escala		
8	galopa		
9	sobe em escadas		
10	pega bola no ar com os cotovelos para o lado		
Interesse			
1	orgulha-se no desempenho das atividades (ex: mostra e fala sobre seus produtos, compara com outros colegas, gosta que seus desenhos sejam expostos)		
2	idéias complexas		
3	brincadeiras amplas (lutar, pular, cair, etc.)		
Domínio Material			
Manipulação			
1	aumento do controle motor fino		
2	movimentos rápidos		

3	força		
4	puxa com força (arranca)		
Construção			
1	obtem produtos		
2	planejamento específico evidente		
3	constrói estruturas complexas		
4	monta quebra-cabeças de 10 peças		
Objetivo			
1	o produto é muito importante e usado para que a criança se expresse		
2	exagera		
Atenção			
1	entretém-se por até uma hora		
2	brinca com um único objeto ou tema durante 10 a 15 minutos		
Faz de conta / Jogo Simbólico			
Imitação			
1	incorpora novos roteiros dos adultos (ex: roupas utilizadas)		
2	a realidade é importante		
Dramatização			
1	utiliza o conhecimento que já lhe é familiar para construir uma nova situação (ex: expandindo o tema de uma história ou programa de TV)		
2	função (“cargo”) nas brincadeiras para ou com os outros		
3	interpreta emoções mais complexas		
4	histórias com seqüências		
5	temas do doméstico para o fantástico		
6	se diverte com fantasias		
7	gosta de se exhibir		
Participação			
Tipo			
1	cooperativo		
2	grupos de 2 ou 3 organizados para atingir um objetivo		
3	prefere brincar com outros do que sozinho		
4	grupos de jogos com regras simples		
Cooperação			
1	fazem “turnos”		
2	tenta controlar as atividades dos outros		
3	é autoritário		
4	forte sentimento de família e lar		
5	considera os pais como autoridades		
Humor			
1	distorções do que lhe é conhecido		
Linguagem			
1	brinca com as palavras		
2	inventa		
3	apresenta narrativas longas		
4	pergunta insistentemente		
5	se comunica com os pares para organizar atividades		
6	faz alarde		
7	ameaças e brincadeiras engraçadas		

8	canta músicas inteiras		
9	utiliza a linguagem para expressar funções		
10	raciocínio verbal		

60 a 72 meses

Item Avaliado		Pontuação	Observações
Domínio Espacial			
Coordenação Motora Grossa			
1	mais sereno		
2	bom controle muscular e equilíbrio		
3	pula com um pé só mais de 5 vezes		
4	pula tendo uma base estreita		
5	salta para pegar a bola no ar		
6	salta		
7	dá cambalhotas		
8	patina		
9	pula estando antes agachado no chão		
Interesse			
1	na realidade – manipulação de situações da vida real, fazendo algo útil		
2	permanência do produto		
3	brinquedos que “realmente funcionem”		
Domínio Material			
Manipulação			
1	usa ferramentas para fazer as coisas		
2	copia		
3	traça		
4	combina materiais		
Construção			
1	faz produtos reconhecíveis		
2	gosta de pequenas construções		
3	atenta para os detalhes		
4	utiliza seus produtos nas brincadeiras		
Objetivo			
1	copia a realidade		
Atenção			
1	brinca com um único objeto ou tema por 15 minutos ou mais		
Faz de conta / Jogo Simbólico			
Imitação			
1	continua a construir novos temas com ênfase na realidade – reconstrução do mundo real		
Dramatização			
1	histórias com seqüências		
2	as fantasias são importantes		
3	utiliza acessórios e fantoches		
4	dirige as ações de três bonecas fazendo com que interajam		
5	organiza outra criança e acessórios para cada função no brincar		
Participação			

Tipo			
1	grupos cooperativos de 3 a 6		
2	organização de jogos mais complexos e brincadeiras dramáticas		
3	jogos competitivos		
4	entende as regras de um jogo justo		
Cooperação			
1	compromisso com a facilitação das brincadeiras em grupo		
2	rivalidade nas brincadeiras competitivas		
3	jogos com regras		
4	brincar colaborativo quando funções são coordenadas e temas são direcionados para um objetivo		
Humor			
1	ri dos múltiplos significados de cada palavra		
Linguagem			
2	importante no brincar sociodramático		
3	usa palavras como parte do brincar tão bem quanto organiza as brincadeiras		
4	interesse no presente		
5	conversa como adulto		
6	utiliza termos relacionais		
7	canta e dança de acordo com o significado das músicas		

ANEXO C – Termo de Aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa

Ribeirão Preto, 15 de agosto de 2007

Ofício nº 2793/2007
CEP/SPC

Prezada Professora,

O trabalho intitulado **“ESTUDO PRELIMINAR PARA ADEQUAÇÃO E VALIDAÇÃO DA ESCALA LÚDICA PRÉ-ESCOLAR DE KNOX - REVISADA”**, foi analisado pelo Comitê de Ética em Pesquisa, em sua 252ª Reunião Ordinária realizada em 13/08/2007, e enquadrado na categoria: **APROVADO, bem como o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido**, de acordo com o Processo HCRP nº 12633/2006.

Lembramos que devem ser apresentados a este CEP, o Relatório Parcial e o Relatório Final da pesquisa.

Atenciosamente.

PROF. DR. SÉRGIO PEREIRA DA CUNHA
Coordenador do Comitê de Ética em
Pesquisa do HCRP e da FMRP-USP

Ilustríssima Senhora

PROFª DRª LUZIA IARA PFEIFER

Depto. de Neurologia, Psiquiatria e Psicologia Médica
Curso de Terapia Ocupacional

Apêndice

APÊNDICE - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Título da Pesquisa: Validação da Escala Lúdica Pré-Escolar de Knox – revisada para a População Brasileira

Pesquisadoras responsáveis: Amanda M. Pacciulio Sposito - amandamps.to@gmail.com

Luzia Iara Pfeifer - luziara@fmrp.usp.br

Rua Miguel Covian – Fisioterapia e Terapia Ocupacional. Campus da USP - Ribeirão Preto - (16) 3602-4976

Informações sobre o projeto de pesquisa dadas às mães das crianças:

“Estou fazendo uma pesquisa com crianças sem comprometimento motor, cognitivo e sensorial, com idade entre 0 e 6 anos de idade, a qual será realizada na creche/escola na qual seu(sua) filho(a) frequenta ou em sua própria casa. Este estudo tem por objetivo realizar o processo de validação de um instrumento de avaliação do comportamento lúdico (o brincar) de crianças e analisar se o mesmo é adequado à população brasileira. Para a realização da coleta de dados seu(sua) filho(a) será levado à dois espaços diferentes, dentro da própria creche/escola, acompanhado(a) de outras crianças da mesma faixa etária e de uma cuidadora/professora, para que ele(a) brinque livremente. Se a coleta de dados for realizada no domicílio, seu(sua) filho(a) poderá ser acompanhado(a) por você ou outro cuidador. Esse brincar livre será filmado digitalmente para depois ser estudado. Garanto porém que seu(sua) filho(a) não será identificado e as informações coletadas serão utilizadas apenas para a finalidade da pesquisa. Gostaria de pedir sua autorização para que seu(sua) filho(a) participe deste estudo. Entendo que este estudo, de forma alguma, trará riscos adicionais ao brincar da criança, contudo, você estará livre para autorizar a participação ou não de seu(sua) filho(a) no mesmo, ou para retirá-lo deste em qualquer momento do seu processo. Qualquer esclarecimento sobre o estudo poderá ser dado sempre que necessário”.

Eu, _____,
RG _____, abaixo assinado, tendo recebido os esclarecimentos acima, e ciente dos meus direitos, e sendo responsável pelo menor _____, autorizo sua participação neste estudo.

Declaro estar ciente: a) do objetivo deste estudo; b) da segurança de que meu(minha) filho(a) não será identificado e de que toda a informação obtida será estritamente confidencial; c) de que eu e meu(minha) filho(a) teremos a liberdade de manifestar recusa em participar deste estudo em qualquer etapa do processo; d) de que eu e meu(minha) filho(a) podemos contar com orientações que se fizerem necessárias.

Ribeirão Preto, _____ de _____ de 20____.

Assinatura